

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia yaitu dalam proses pembelajaran. Guru dan sekolah sudah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan belajar siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu guru menggunakan model pembelajaran atau permainan saat pembelajaran berlangsung agar siswa lebih aktif dan tidak malas untuk belajar.

Belajar merupakan hal yang sangat penting bagi manusia karena dengan belajar yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Proses belajar dimulai sejak manusia lahir didunia dengan tahapan – tahapan tertentu.

Menurut Hilgard (Suprihatiningrum, 2017:13) mengatakan bahwa Belajar merupakan suatu proses perubahan terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan tersebut didapatkan melalui pengalaman (latihan) bukan berubah dengan sendirinya karena kematangan atau keadaan.

Brunner (Al Tabany, 2014:17) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengonstruk) pengetahuan baru

berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya. Proses belajar berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada seorang pelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku berupa pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh individu, dalam belajar, kita mengenal istilah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Clements & Batista (Al - Tabany, 2014:29) Pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa. Senada dengan itu, Soedjadi (Al - Tabany, 2014:29) menyatakan bahwa dalam kurikulum sekolah di Indonesia terutama pada mata pelajaran eksak (Matematika, Fisika, Kimia) dan dalam pengajarannya selama ini terpatri kebiasaan dengan urutan sajian pembelajaran sebagai berikut : (1) diajarkan teori/teorema/definisi; (2) diberikan contoh; dan (3) diberikan latihan soal. Agar pembelajaran berjalan dengan baik guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat menerima dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran eksak seperti matematika.

Pada hari Senin tanggal 12 Maret 2018 peneliti melakukan observasi di MTs Al – Badri Kalisat Jember. Saat observasi peneliti bertanya kepada sekelompok siswa tentang pelajaran Matematika dan mereka berpendapat bahwa pelajaran Matematika sulit dan membosankan, sehingga sebelum waktu pelajaran matematika siswa sudah tidak bersemangat untuk belajar matematika dan hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Siswa menggagap pelajaran

Matematika membosankan karena siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut berpusat pada guru. Pembelajaran yang sering diterapkan di MTs Al – Badri Kalisat yaitu guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Ketika guru menjelaskan materi interaksi yang terjadi hanya satu arah yaitu dari guru ke peserta didik dan tidak ada timbal balik dari peserta didik ke guru. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga sangat penting karena aktivitas tersebut akan mendukung pelaksanaan pembelajaran. Pada saat observasi terlihat bahwa siswa juga dalam interaksinya kurang membaur sehingga terlihat siswa masih berteman dengan beberapa orang yang dekat saja dan tidak membaur dalam satu kelas, dalam hal ini diperlukan adanya pembelajaran yang menekankan interaksi antar siswa dan keaktifan siswa dikelas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Kurang maksimalnya proses pembelajaran disekolah, disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan masih cenderung berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan hasil belajar siswa rendah. Aktivitas siswa dalam pembelajaran akan mendukung pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam menentukan efektif tidaknya suatu pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif yaitu pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan adanya kerja sama dalam kelompok kecil. Menurut Slavin (Al Tabany, 2014:108) menyatakan bahwa belajar kooperatif siswa dibentuk dalam kelompok – kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru. Sejalan dengan pendapat tersebut Artzt & Newman (Al Tabany, 2014:108) menyatakan bahwa belajar kooperatif siswa belajar bersama dengan kelompoknya sebagai satu tim dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spancer Kagen pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Kedua model pembelajaran tersebut merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antar siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan juga pada model tersebut masing – masing siswa bertanggung jawab atas pemahaman teman satu kelompoknya. Kedua model pembelajaran tersebut juga bisa diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua tingkatan.

Numbered Heads Together (NHT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan keaktifan siswa, serta sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) karena pada model tersebut banyak aktivitas yang melibatkan siswa dan merupakan upaya yang sangat baik untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam diskusi kelompok dan memberi kesempatan kepada siswa untuk

menyalurkan ide - ide terhadap kelompoknya sendiri serta mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Masing – masing siswa harus memahami jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Tahapan pelaksanaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 5 orang dan masing – masing anggota kelompok diberi nomor, kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk didiskusikan dalam kelompok, setelah itu guru menyuruh siswa untuk berdiskusi mengenai pertanyaan yang telah diberikan, dan memanggil salah satu nomor dari salah satu kelompok untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.

Two Stay Two Stray (TSTS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi siswa dan keaktifan siswa, serta dalam model ini menggunakan kelompok – kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Peneliti mengambil model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) karena model pembelajaran tersebut salah satu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa dan kelompok untuk membagikan informasi kepada tamu atau kelompok lain sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan tiap kelompok beranggotakan 4 siswa. Siswa bekerja sama dan mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru, setelah itu dua orang siswa bertugas tetap tinggal ditempat untuk memberikan informasi kepada kelompok lain, dan 2 orang sisanya bertugas bertamu

dikelompok lain untuk mencari informasi, setelah itu siswa kembali ke kelompok masing – masing dan mendiskusikan hasil informasinya, lalu melaporkan hasil diskusi kelompok kepada guru.

Model pembelajaran dalam pelajaran matematika sangat penting karena akan mempengaruhi aktivitas siswa serta hasil belajar siswa. Aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil apabila siswa melaksanakan tahapan model pembelajaran dengan baik dan nilai siswa melebihi KKM yang ditentukan oleh sekolah. KKM di Mts Al – Badri Kalisat yaitu 76 artinya jika siswa mendapatkan nilai lebih dari 76 maka siswa tersebut dianggap hasil belajarnya tuntas.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian menggunakan model pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan materi pembelajaran sangatlah diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, akan dilaksanakan penelitian dengan judul **“Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa.”**

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti dapat mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa?

2. Apakah aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) lebih baik dari pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan siswa yang diajar menggunakan tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa.
2. Untuk mengetahui perbandingan antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan siswa yang diajar menggunakan tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan makna dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan istilah – istilah yang digunakan. Adapun definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang bekerja secara kolaboratif dengan kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 5 siswa dengan

kelompok yang heterogen (rendah, sedang, tinggi) dan masing – masing anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas – tugas kelompok.

1.4.2 *Numbered Heads Together* (NHT)

Numbered Heads Together (NHT) merupakan model pembelajaran dengan penomoran dikepala, dimana masing – masing siswa dalam kelompok diberi nomor yang berbeda untuk dipasang dikepala mereka masing – masing dan penomoran kepala tersebut nantinya akan guru gunakan untuk memanggil nomor siswa secara acak dan nomor yang dipanggil oleh guru menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

1.4.3 *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Two Stay Two Stray (TSTS) adalah model pembelajaran yang terdiri dari 4 orang siswa, dimana dua orang berperan tetap tinggal dikelompoknya yang bertugas untuk memberikan informasi dan menjelaskan kepada kelompok lain, dan dua orang lainnya bertamu ke kelompok lain untuk mendengarkan penjelasan dari kelompok lain.

1.4.4 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan perilaku atau kegiatan yang terjadi saat proses belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) yang akan diamati yaitu:

1. Kegiatan Visual

- Memperhatikan guru saat pembentukan kelompok
- Memperhatikan guru saat memberi pertanyaan
- Memperhatikan temannya saat menjawab pertanyaan.

2. Kegiatan Lisan

- Berdiskusi dengan kelompok untuk menyelesaikan LKS

Aktivitas siswa dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

yang akan diamati yaitu:

1. Kegiatan Visual

- Memperhatikan guru saat menjelaskan materi.
- Memperhatikan guru saat pembentukan kelompok

2. Kegiatan Lisan

- Berdiskusi dengan kelompok untuk menyelesaikan LKS.
- Menjelaskan hasil kerja kelompok kepada kelompok lain

3. Kegiatan Mendengarkan

- Mendengarkan penjelasan dari kelompok lain.

1.4.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang telah didapatkan setelah mengikuti suatu pembelajaran, untuk menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran maka diperlukan adanya evaluasi dalam proses pembelajaran yang akan menunjukkan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran.

1.4.6 Peluang Empirik dan Peluang Teoretik

Peluang Empirik adalah perbandingan frekuensi terhadap banyaknya percobaan. Sedangkan peluang Teoretik adalah perbandingan dari hasil yang dimaksud dengan semua hasil yang mungkin pada suatu eksperimen tunggal

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman mengajar dan wawasan ilmu pengetahuan khususnya pelajaran matematika, sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.
2. Bagi siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama antar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, sebagai salah satu referensi bagi guru dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang efektif dan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih baik khususnya pelajaran matematika.
4. Bagi sekolah, sebagai salah satu masukan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah dan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang di hadapi sekolah.
5. Bagi peneliti lain, sebagai salah satu referensi dan masukan bagi masalah penelitian yang sejenis.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al – Badri Kalisat dengan populasi seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 4 (empat) kelas dan diambil 2 (dua) kelas sebagai sampel dari penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two*

Stray (TSTS). Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Peluang Empirik dan Peluang Teoretik.

