

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Tugas pendidikan tidak hanya menuangkan sejumlah informasi ke dalam benak peserta didik, tetapi mengusahakan bagaimana agar konsep-konsep penting dan sangat berguna tertanam kuat dalam benak peserta didik.

Sebagai pengajar atau pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan bahwa betapa eksisnya peran guru dalam dunia pendidikan. Upaya-upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap.¹ Belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya

¹Baharudin dan Esa Nur wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 11.

pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik baik ketika mereka berada di sekolah maupun lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik.

Strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui beberapa cara seperti:

1. meningkatkan ukuran prestasi akademik melalui Ujian Nasional atau Ujian Daerah yang menyangkut kompetensi dan pengetahuan, memperbaiki tes bakat, sertifikasi kompetensi dan profil portofolio;
2. membentuk kelompok sebaya untuk meningkatkan gairah pembelajaran melalui belajar secara kooperatif, meningkatkan pemahaman dan penghargaan belajar melalui penguasaan materi dan penghargaan atas pencapaian prestasi akademik.²

Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat,

² Nur Kholis, *Manajemen Berbasis Sekolah, Teori dan Model Aplikasi*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2003), hlm. 78-79

dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika yaitu memiliki tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.³

Matematika mempunyai karakteristik yaitu konsep-konsep atau materi bersifat abstrak yang mempunyai pola pikir deduktif. Bangun ruang merupakan salah satu bagian dari materi matematika yang disebut juga bangun 3 dimensi (3D).⁴Materi bangun ruang termasuk dalam kurikulum KTSP pada jenjang SD/MI kelas V semester genap. Pada materi ini peserta didik harus benar-benar memahami konsep-konsep bangun ruang, sifat-sifat bangun ruang dan cara menggambar bangun ruang. Agar materi bangun ruang tidak abstrak bagi peserta didik, maka diperlukan alat bantu pada materi bangun ruang.

Dalam membelajarkan matematika khususnya materi bangun ruang, peserta didik harus benar-benar aktif dan menikmati pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Idealnya pembelajaran matematika harus didesain guru semenarik mungkin dan lebih menkonkritkan materi serta guru memberikan contoh atau mengaitkan pentingnya penerapan bangun ruang pada kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran tidak terasa monoton dan peserta didik merasa tertarik dan nyaman mempelajari pelajaran matematika khususnya bangun ruang.

³Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 1

⁴RJ. Soenarjo, *Matematika 5; SD dan MI Kelas 5*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 226

Akan tetapi, kenyataan yang dijumpai di MIN Bawu Batealit Jepara adalah bahwa peserta didik kurang memahami konsep bangun ruang. Pembelajaran matematika di madrasah ini khususnya pada materi bangun ruang sudah menggunakan model pembelajaran dan alat peraga bangun ruang, akan tetapi model pembelajaran tersebut belum bervariasi dan sering sekali digunakan dalam pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan. Beberapa peserta didik ada yang mengantuk dan sebagian yang lainnya malah berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menjelaskan di depan kelas.

Selain faktor kegiatan belajar mengajar yang kurang mengasyikkan dan bervariasi tersebut juga terdapat faktor lain, yaitu materi bangun ruang dalam Standar Kompetensi – Kompetensi Dasar termasuk materi yang terakhir. Waktu pembelajarannya bertepatan dengan waktu ujian madrasah, para guru sibuk untuk mengurus ujian madrasah tersebut. Sehingga proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) menjadi terbengkalai. Selain itu, pembelajaran matematika pada kelas V ini bertepatan pada jam pelajaran terakhir sehingga banyak peserta didik yang mengantuk dan lelah.

Pembelajaran seperti ini membuat peserta didik jenuh dan bosan. Akibatnya peserta didik kurang tertarik atau berminat kepada pelajaran matematika sehingga untuk memahami konsep bangun ruang pun akan sulit dan hasil belajar kurang maksimal. Bukti dari permasalahan tersebut berakibat pada hasil belajar kognitif peserta didik yang masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik

ditandai dengan adanya nilai rata-rata untuk mata pelajaran matematika adalah 68. Nilai tersebut masih dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) Matematika yaitu 75. Menurut guru mata pelajaran matematika tersebut, didapat bahwa banyak siswa yang tidak mencapai KKM pada materi kubus dan balok. Karena pada anak usia SD/MI mudah mengalami kejenuhan dalam proses belajar, maka dari itu dalam membelajarkan materi bangun ruang kepada peserta didik, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, model yang sesuai dengan materi dan menggunakan alat peraga supaya materi lebih konkrit sehingga tujuan dari suatu pembelajaran yang direncanakan akan tercapai.

Memahami permasalahan di atas, peneliti berusaha mencari model pembelajaran kooperatif dan alat peraga yang dirasa tepat pada materi bangun ruang ini agar peserta didik dapat memahami konsep secara menyeluruh yang akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif kombinasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Picture and Picture*. Faktor pemilihan kombinasi dua model pembelajaran ini adalah kesesuaian antara model pembelajaran dengan materi yang peneliti akan teliti.

Two Stay Two Stray dan *Picture and Picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Struktur *Two Stay Two Stray* yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Struktur *Picture and Picture* yaitu salah satu

tipe pembelajaran kooperatif yang menemukan suatu teori melalui gambar. Selain menggunakan model pembelajaran, pembelajaran matematika dirasa akan lebih efektif jika ditunjang dengan alat peraga. Alat peraga yaitu alat pembantu pengajaran yang mudah memberi pengertian kepada peserta didik/suatu bentuk perwujudan dari suatu pengertian.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Picture and Picture* dipadukan dengan alat peraga bangun ruang supaya materi lebih konkrit dan mudah dipahami peserta didik. Dalam hal ini pada proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing. Dengan adanya kerjasama antar anggota kelompok, peserta didik dapat berdiskusi dan menemukan konsep tentang materi bangun ruang serta menyelesaikan soal yang belum dipahaminya sehingga membuat peserta didik lebih memahami konsep bangun ruang dan pada akhirnya peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan bangun ruang. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan juga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan menikmati pelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan untuk belajar. Hal ini dapat memupuk minat dan perhatian peserta didik dalam mempelajari matematika, yang pada akhirnya dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Oleh karenanya peneliti berkeinginan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Picture and Picture* pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang

di MIN Bawu Batealit Jepara, dimaksudkan agar pembelajaran dalam kelas lebih variatif dan efektif, serta peserta didik mampu memahami materi tersebut dengan baik.

Dari uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DAN *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA BANGUN RUANG PADA PESERTA DIDIK KELAS V MIN BAWU BATEALIT JEPARA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan judul penelitian di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran *two stay two stray* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar matematika bangun ruang pada peserta didik kelas V MIN Bawu Batealit Jepara?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MIN Bawu Batealit Jepara dalam mata pelajaran matematika pada materi pokok bangun ruang.

2. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait di antaranya:

a. Bagi Madrasah

Memberikan informasi tambahan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

- 1) Memperoleh suatu kreativitas variasi pembelajaran yang lebih menekankan pada keaktifan peserta didik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum satuan pendidikan dan bervariasi.
- 2) Sebagai motivasi untuk meningkatkan ketrampilan dalam memilih strategi pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan suasana baru dalam pembelajaran di kelas serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep matematika.
- 2) Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal
- 3) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two stray* dan *Picture and Picture*.