

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sehingga Pendidikan Nasional berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.¹ Dalam upaya merealisasikan cita-cita tersebut secara menyeluruh dan serentak, terbentuklah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sistem Pendidikan Nasional merupakan keseluruhan komponen pendidikan yang sering terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Nasional diselenggarakan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional tersebut yang berprinsip pada sifat demokrasi, berkeadilan, tidak diskriminatif dan

¹ *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, (Surabaya: Media Center, 2005), h. 4

mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran maka pemerintah telah menetapkan Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 menjelaskan Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pendidikan secara nasional baik pengelolaan, pengembangan maupun pembiayaannya.² Secara terperinci, SNP terdiri dari standar isi, proses, kompetensi lulusan, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan. Pada PP Nomor 19 Tahun 2005 terlihat upaya pemerintah untuk mewujudkan cita-cita besar bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah mengelola penyelenggaraan pendidikan baik dalam hal kurikulum, beban belajar, kalender pendidikan, kriteria kelulusan hingga standar penilaian pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut dari upaya mewujudkan Sistem Pendidikan Nasional terbentuklah Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 secara khusus memuat Standar Proses Pendidikan Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah yang menguraikan proses pendidikan secara menyeluruh. Standar Proses menguraikan tentang perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses

² *Undang-Undang No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*

pembelajaran.³ Pada perencanaan pembelajaran, guru diharuskan untuk membuat Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan prosedur dalam Permendiknas. Begitupula dengan pelaksanaan pembelajaran diharuskan memuat proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi sehingga siswa lebih aktif dalam menggali materi dan tidak hanya bergantung pada guru.

Kenyataan yang dijumpai di lapangan adalah ketika Permendiknas tersebut disosialisasikan ke lembaga maupun guru, guru mengalami kesulitan dalam membuat dan mengembangkan RPP yang mengandung proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan guru, banyak guru yang membuat RPP secara asal-asalan dan tidak menutup kemungkinan untuk menyalin RPP yang telah dibuat pada tahun pelajaran sebelumnya sehingga pembelajaran kurang optimal.

Ketika menyusun RPP, guru dihadapkan pada beberapa pilihan strategi dan model pembelajaran yang akan diterapkan. Guru pun memahami berbagai model pembelajaran yang tepat guna dalam proses penyampaian materinya. Namun, dalam pembelajaran khususnya pelajaran matematika guru lebih menggunakan strategi ekspositori atau *Direct Instruction* dalam menyampaikan materi ke siswa, artinya guru kurang mengeksplorasi

³ Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

kemampuan siswa sehingga siswa tidak mendapat kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan menemukan alternatif pemecahan masalah, tetapi mereka sangat tergantung pada guru. Pada akhirnya siswa hanya menghafalkan saja semua konsep tanpa memahami maknanya. faktor dari guru maupun faktor siswa yang cenderung kurang aktif dalam pembelajaran juga menjadi penyebab hasil belajar matematika siswa kurang maksimal. Jika mengacu pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 maka pembelajaran matematika seperti ini masih belum optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, maka proses pembelajaran perlu diarahkan pada aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, baik mental, fisik maupun sosial. Sebagai alternatifnya, penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaan pembelajaran sangat tepat untuk mendorong aktivitas siswa. Pada pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.⁴ Guru mendorong dan mengkondisikan kelas sedemikian hingga siswa bekerja sama dalam suatu tugas bersama, dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas bersamanya.

⁴ Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 5

Pada akhirnya pembelajaran kooperatif berkembang menjadi banyak jenis, antara lain: JIGSAW, *Students Team Achievement Division* (STAD), *Teams Game Tournaments* (TGT), *Learning Together* (LT), *Two Stay Two Stray* (TSTS), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Think Pair Share* (TPS).⁵

Dari banyak jenis pembelajaran kooperatif tersebut, peneliti lebih memfokuskan ke *Two Stay Two Stray* (TSTS), pembelajaran yang hampir mirip dengan JIGSAW namun lebih sederhana dan unsur kooperatifnya tetap melekat. Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan–permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi, intrakelompok usai, dua orang dari masing–masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok yang lainnya. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari kelompok lain. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompok masing-masing.

⁵ Subanji, *Modul Pengembangan Model Pembelajaran MIPA*, (Malang: Kementrian Pendidikan Nasional, 2011) h. 29

Beberapa referensi menyebutkan bahwa tidak hanya teknik *Two Stay Two Stray* yang mempunyai kelebihan tetapi semua bentuk pembelajaran kooperatif juga memiliki keunggulan yang tidak jauh berbeda. Karena beberapa kelebihan inilah maka sejak munculnya beberapa jenis pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran di Indonesia telah banyak yang menggunakannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, jenis kooperatif antara satu dengan yang lain mempunyai konsep kegiatan kelompok yang tidak jauh berbeda. Setelah kegiatan pemahaman materi dalam kelompok usai, maka hasil pemahaman siswa dipresentasikan di depan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain. Lagipula tahap penguatan materi juga monoton dari pihak guru, oleh karena itu perlu adanya pengembangan model pembelajaran.

Harold dan Lowell Kelly dalam buku *Psikologi Belajar* karya Oemar Hamalik mengemukakan bahwa perlu adanya pengembangan metode belajar antara lain dengan menggabungkan metode diskusi dengan metode lainnya agar siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.⁶

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran dengan menggabungkan

⁶ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), cet ke-7, h. 152

metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode Silih Tanya. Metode Silih Tanya merupakan pembelajaran kreatif inovatif yang mengandung unsur kooperatif dan permainan yang dapat membuat siswa merasa senang selama proses pembelajaran serta adanya unsur tutor sebaya sehingga tidak menghilangkan unsur kompetitif dan saling membantu. Dengan adanya penggabungan dari dua metode pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih senang mengikuti pelajaran matematika sekaligus untuk melatih siswa untuk berkompetensi secara sehat dan optimal. Hal ini dikarenakan hampir semua lini kehidupan penuh dengan nuansa kompetitif termasuk dalam pendidikan lebih khusus diruang kelas. Metode silih tanya juga mengurangi sifat monoton yang diakibatkan dari kegiatan kelompok yang cenderung kurang mengeksplorasi keaktifan siswa. Tidak hanya itu, didalam metode silih tanya ditunjukkan peran besar siswa dalam menguasai materi yang dipelajarinya melalui tahap tanya jawab bergilir.

Sehingga pada kesempatan ini peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan Metode Silih Tanya pada Materi Garis Singgung Lingkaran di Kelas VIII MTs Mambaul Ulum Simorejo”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana tersebut di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII?
4. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian

Agar penelitian mempunyai orientasi yang tepat maka suatu penelitian mempunyai beberapa tujuan. Begitu pula dengan penelitian pengembangan

ini. Berdasarkan beberapa rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan:

1. Proses pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII.
2. Kevalidan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII.
3. Kepraktisan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII.
4. Keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan metode silih tanya pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan masukan terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan. Secara khusus manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam mengembangkan disiplin ilmu yang telah dimiliki.
- b. Sebagai sarana untuk berlatih membuat karya ilmiah yang baik.
- c. Untuk mencapai kelulusan, setiap jenjang pendidikan mempunyai syarat yang harus dipenuhi oleh peserta didiknya sehingga penelitian ini bermanfaat sebagai syarat menempuh gelar Sarjana Pendidikan.

2. Bagi Guru

- a. Penelitian ini dapat memberi informasi kepada guru tentang model pembelajaran yang inovatif sehingga guru lebih profesional dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru lebih mengetahui seberapa besar semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat membantu siswa atau memberi motivasi belajar kepada siswa.

3. Bagi Lembaga

Memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternatif meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, agar masalah yang dikaji dalam penelitian ini menjadi terarah dan tidak melebar maka peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Materi dalam penelitian ini hanya dibatasi pada submateri pokok lingkaran dalam dan luar segitiga.
2. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan menurut Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap (four-D) yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan) serta *disseminate* (penyebaran). Namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap *Development* (*pengembangan*).

F. Definisi Operasional Istilah

Untuk menghindari adanya salah penafsiran dan perbedaan pemahaman pada penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan beberapa istilah. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok–kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Pada pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya siswa bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.⁷
2. *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif dengan struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok yang lain.⁸ Pembelajaran diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan–permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi, intrakelompok usai, dua orang dari masing–masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok yang lainnya. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari kelompok lain. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Jika

⁷ Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 5

⁸ Ibid..... h. 79

mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompok masing-masing.⁹

3. Metode Silih Tanya yaitu metode pembelajaran yang memiliki tiga muatan: kompetitif, kooperatif dan permainan serta menggunakan media sederhana berupa kartu model sebagai pelengkap permainan.¹⁰
4. Proses pengembangan model pembelajaran dengan menggabungkan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan metode silih tanya adalah serangkaian kegiatan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran hasil pengembangan model pembelajaran.
5. Perangkat Pembelajaran dikatakan valid apabila sah dan benar, tepat/ akurat secara ilmiah dan bisa dipertanggungjawabkan yang meliputi validitas isi dan validitas konstruk.
6. Validitas Isi merupakan validitas yang dipertimbangkan berdasarkan isi alat ukur yang digunakan dan standar kurikulum yang berlaku.
7. Validitas Konstruk merupakan validitas yang didasarkan pada kesesuaian instrumen dengan aspek berpikir atau tahap perkembangan mental subjek penelitian antara lain sikap, kepribadian, motivasi, minat dan bakat.¹¹

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009),h. 93

¹⁰ Subanji, *ibid*..... h. 35

¹¹ Zaenal Arifin, *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori Dan Aplikasinya*, (Surabaya: Lentera Cendikia, 2010), h. 104

8. Perangkat Pembelajaran dikatakan praktis bila ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.
9. Efektif adalah seberapa besar pencapaian indikator–indikator efektifitas pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

Adapun indikator efektifitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas siswa efektif
 - b. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran efektif
 - c. Respon siswa terhadap pembelajaran positif
 - d. Hasil belajar siswa memenuhi batas ketuntasan belajar baik secara individual maupun klasikal
10. Keterlaksanaan Pembelajaran dikatakan terlaksana jika langkah-langkah pembelajaran yang ada pada TSTS dan Silih Tanya terlaksana .
-

11. Hasil Belajar adalah sesuatu yang dicapai, yang merupakan penguasaan ketrampilan atau pengetahuan yang dikembangkan melalui mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka.¹²

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama berisi pendahuluan yang merupakan landasan awal penelitian meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi operasional istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi Kajian pustaka yang meliputi: pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), metode silih tanya, pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode silih tanya, perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode silih tanya, kriteria perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode silih tanya, teori yang relevan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

¹² Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), h.391

(TSTS) dengan metode silih tanya, model pengembangan perangkat pembelajaran, dan materi garis singgung lingkaran

Bab ketiga membahas metode penelitian meliputi: jenis penelitian, subyek penelitian, model pengembangan perangkat pembelajaran, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan analisis data,

Bab keempat membahas deskripsi dan analisis hasil penelitian yang meliputi: proses pengembangan model pembelajaran, kevalidan hasil pengembangan model pembelajaran, kepraktisan hasil pengembangan model pembelajaran, dan keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran,

Bab kelima berisi pembahasan hasil penelitian

Bab keenam membahas penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.