

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik yaitu memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Menurut Kurniawan (2017) berpendapat bahwa, pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generai tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya.

Mempelajari sesuatu dimulai dari hal-hal dasar. Menurut Afriyeni (2018) pendidikan yang mendasar bertujuan memberikan bekal dasar yang dibutuhkan siswa untuk hidup berdampingan dengan masyarakat. Bekal dasar tersebut yaitu mengembangkan sikap, membantu mereka belajar dan memperoleh keterampilan, dan mempersiapkan mereka untuk masuk ke sekolah menengah. Hal ini sangat dibutuhkan bagi siswa untuk dipelajari dengan baik.

Sesuai Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2020, Standar Nasional Pendidikan Tinggi tidak hanya mencakup Standar Nasional Pendidikan tetapi juga Standar Penelitian dan Standar Pengabdian kepada Masyarakat. Standar Nasional Pendidikan merupakan persyaratan

mendasar bagi pendidikan tinggi pada semua perguruan tinggi yang termasuk dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Siswa diharapkan untuk mematuhi standar ini. Adanya harapan agar pendidikan berkualitas, namun fenomena yang dihadapi pendidikan saat ini belum bisa memenuhi harapan tersebut. Padahal pembangunan sekolah untuk memajukan pendidikan sudah mulai mengarah pada peningkatan upaya peningkatan pendidikan. Banyak tipe siswa yang berbeda membawa kepribadian dan perspektif mereka sendiri ke dalam kelas. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan dipengaruhi oleh keadaan siswa dengan ciri-ciri yang beragam.

Ahmad susanto (2016) menyatakan “Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika”. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika itu adalah suatu usaha yang dilakukan guru agar siswa dapat membangun pemahaman anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan penguasaan pada materi matematika.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penalaran dalam penerapan matematika di kehidupan sehari-hari. Menurut Depdiknas dalam Samidi dan Istarani (2016) tujuan pengajaran matematika di SD sebagai berikut: 1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari). 2. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika. 3.

Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai hasil lebih lanjut di sekolah Menengah Pertama (SMP). 4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Cara mengajar yang masih berpusat pada guru kelas haruslah segera diubah menjadi pembelajaran berpusat pada siswa yang lebih inovatif, karena siswa khususnya di sekolah dasar (SD) membutuhkan pembelajaran yang menarik, menumbuhkan sikap ingin tahu dan melaksanakan sesuatu dengan menentukan solusi dari suatu masalah yang telah disajikan guru. Komponen penting dari pendidikan yang efektif saat ini adalah cara guru menyebarkan pengetahuan; dalam mata kuliah yang saya ambil, sebagian besar berbentuk perkuliahan. Instruktur menjelaskan semuanya dan menceritakan sebuah cerita dengan lantang kepada kelas sebagai bagian dari gaya ceramah. Pendekatan ini mengangkat pengajar pada posisi topik dan menjadikan siswa sekadar objek untuk menyampaikan informasi. Siswa belum termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan konseptual mereka mengenai tantangan yang disajikan dalam pertanyaan, dan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran masih rendah. Hal ini terjadi ketika siswa tidak sepenuhnya memahami konsep-konsep yang diajarkan di kelas.

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2018) menyatakan bahwa “Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahanbahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Menurut Soekamto dalam Marjuki (2020) menyatakan bahwa “Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Peneliti memperoleh pemahaman mengenai lingkungan sekolah, karakteristik, siswa, dan model pembelajaran melalui kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) sebelumnya. Selain itu, sekolah ini memiliki dua rombongan belajar sehingga dapat memudahkan peneliti untuk membandingkan perbedaan kemampuan yang akan diteliti. Oleh karena itu peneliti memilih untuk melakukan penelitian di SD Negeri Langensari. Hal ini memungkinkan peneliti menemukan bahwa model atau media yang digunakan masih dalam tahap awal pengembangan dan beragam. Observasi selanjutnya dilakukan di kelas IIA dan IIB SD Negeri Langensari ketika peneliti mengetahui adanya kesulitan di sekolah tersebut. Peneliti menemukan bahwa banyak siswa kelas IIA dan IIB masih belum berpartisipasi aktif dalam pendidikannya sendiri, beberapa siswa masih terlibat dalam aktivitas kelas seperti berbicara atau bermain game selama kelas, siswa tetap diam dan gagal berkontribusi dalam diskusi kelas ketika diminta untuk membagikan pemikiran mereka mengenai topik yang dibahas, dan masih banyak guru yang menggunakan strategi pembelajaran satu arah yaitu ceramah, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan mudah dilupakan.

Penelitian menunjukkan bahwa siswa masih belum sepenuhnya memahami konsep-konsep yang diajarkan di kelas, kesulitan mengintegrasikan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupan sehari-hari, dan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih kurang, siswa masih kesulitan dalam mencerna konsep pembelajaran. Sehingga pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika siswa belum seperti apa yang diharapkan.



Gambar 1.1 Kondisi di dalam kelas

Setelah melakukan observasi, peneliti memberikan soal studi pendahuluan kepada siswa kelas IIA dan IIB yang mengandung pemahaman konsep yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri Langensari menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman konsep pada siswa, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika.

2	<p>Selesaikan soal cerita di bawah ini menggunakan minimal 2 cara !</p> <p>Azriel mempunyai koleksi 3 kotak jam tangan. Masing-masing kotak berisi 3 buah jam tangan. Berapa jumlah jam tangan Azriel keseluruhan ?</p>	$3+3=6+3=9$
---	---	-------------

Gambar 1.2 Hasil Pengerjaan Studi Pendahuluan

Berdasarkan penelitian pendahuluan siswa kelas IIA di SD Negeri Langensari memperoleh nilai rata-rata 65 pada tes pemahaman konsep, sedangkan siswa kelas IIB memperoleh nilai rata-rata 58. Berdasarkan dari jumlah hasil studi pendahuluan terhadap siswa, nilai siswa berada di bawah rata-rata, dan banyak di antara mereka yang belum mencapai KKM, yaitu 70.

Tabel 1.1 Persentase Studi Pendahuluan

Kelas	Indikator				Total
	Mengklasi- fikasikan	Menerapkan konsep	Menyajikan konsep	Mengaitkan konsep	
II A	39,89%	42,39%	42,81%	43,22%	42,07%
II B	35,72%	39,26%	46,14%	38,33%	28,32%
Rata- Rata	37,80%	40,82%	44,48%	40,78%	35,20%

Hasil presentase studi pendahuluan menunjukkan hasil persentase indikator pemahaman konsep yaitu indicator mengklasifikasi 37,80%, indikator menerapkan konsep 40,82%, indikator menyajikan konsep 44,48%, dan indikator mengaitkan konsep 40,78%. Dengan rata-rata 42,07% untuk Kelas II A dan 28,32% untuk Kelas II B, terlihat bahwa secara keseluruhan siswa masih kesulitan dalam menangkap materi yang diajarkan di Kelas II. Selain melalui pengerjaan soal studi pendahuluan, kami mengumpulkan data proses kegiatan pembelajaran dari angket yang menilai pengetahuan konsep, model pembelajaran, dan media pembelajaran siswa kelas II di SD N Langensari. Berikut rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas II dari angket proses pembelajaran:

Tabel 1.2 Hasil Angket Respon Siswa

Kelas	Pemahaman Konsep	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	Total
II A	53,89%	51,08%	56,91%	53,96%
II B	51,33%	47,66%	52,03%	50,34%
Rata- rata	52,61%	49,37%	54,47%	52,15%

Berdasarkan dari hasil angket respon siswa di peroleh rata-rata penggunaan model pembelajaran siswa kelas II sebesar 49,37%, rata-rata pengetahuan pemahaman konsep sebesar 52,61%, dan rata-rata penggunaan media pembelajaran sebesar 54,47%.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II, sudah berupaya menggunakan Beberapa pendekatan pembelajaran, termasuk ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelas. Meskipun demikian, sebagian besar siswa tidak memperhatikan di kelas dan

mencatat apa yang di sampaikan oleh guru. Siswa belum menunjukkan kemauan untuk terlibat aktif dalam diskusi di kelas maupun mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sedang dibahas. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas yang rendah ini menyebabkan kurangnya pemahaman maupun rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran. Guru adalah sebagai satu-satunya sumber belajar.

Wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan oleh peneliti menguatkan gagasan bahwa siswa tidak secara aktif mencari bukti untuk mendukung isi kursus yang diberikan guru. Setiap informasi yang dimiliki siswa hanya berasal dari instruktornya. Kecil kemungkinannya siswa untuk mencoba mengumpulkan informasi dari lingkungan sekitar mereka. Sebagian besar siswa tidak pernah menghabiskan waktu di perpustakaan membaca buku untuk memperluas pengetahuannya. Untuk menggunakan model pembelajaran khusus mata pelajaran dan kemampuan sangat penting bagi pendidik, karena model ini memberikan pilihan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan memaksimalkan pemahaman siswa. Apa yang sudah diketahui tentang ide-ide ini. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep saat berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Sebagaimana diketahui bahwa pada suatu proses tahapan pemahaman konsep perlu terlebih dahulu mengetahui konsep-konsep dalam proses pembelajaran.

Menurut Slavin (2016), ada tiga pedoman yang harus diikuti oleh instruktur ketika mengilustrasikan konsep: menyusun contoh dari yang paling mudah hingga yang paling sulit, memilih contoh yang unik satu sama lain, dan membuat perbandingan dan bedakan contoh dan non-contoh. Memasukkan contoh dunia nyata ke dalam proses pembelajaran adalah cara tertentu untuk membantu siswa memahami topik yang dibahas di kelas. Selain itu juga dengan menerapkan pemahaman konsep dalam pembelajaran siswa juga dapat meningkatkan hasil

belajarnya dengan mudah karena adanya suatu pemahaman yang lebih mendetail lagi terhadap materi pembelajaran yang telah diterimanya.

Berdasarkan penelitian di SD Negeri Langensari, salah satu upaya yang dapat di manfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Metode ini berada di bawah paradigma pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan memungkinkan seseorang untuk menangkap ide, makna, dan koneksi melalui proses intuitif yang akhirnya mengarah pada kesimpulan. (Kristin, 2016). Untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut, siswa biasanya diminta untuk melakukan eksperimen, melakukan observasi, atau terlibat dalam kegiatan ilmiah lainnya sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran penemuan Saifuddin (Kristin, 2016). Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memungkinkan siswa mengikuti minatnya sendiri untuk mencapai kompetensi dan kepuasan rasa ingin tahunya.

Upaya penggunaan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) menjadi sebuah solusi untuk mengatasi kurangnya kemampuan terhadap pemahaman konsep pada siswa, selain itu juga perlu mengembangkan berbagai inovasi perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Karena peran media dalam pembelajaran sangat penting dan membantu siswa dalam memahami materi terutama dalam hal kemampuan terhadap pemahaman konsep. Dengan adanya bantuan media pembelajaran para siswa akan lebih banyak dalam memperoleh berbagai informasi yang belum mereka ketahui. Media pembelajaran dapat berupa peta konsep, dan juga media pembelajaran sederhana untuk melengkapi kegiatan belajar mengajar siswa supaya mereka lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2020) “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Media merupakan seluruh benda dalam lingkungan siswa yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa meningkatkan perhatian, minat serta pikiran siswa sehingga dapat terjadinya proses pembelajaran Nassarudin (2018)

Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan berbantuan media peta konsep diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa di SD Negeri Langensari mengenai kemampuan terhadap pemahaman konsep agar tercapainya indikator-indikator yang sesuai serta ketepatan dalam memperoleh informasi sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi siswa dalam menambah solusi untuk memahami konsep .

Berdasarkan penjabaran diatas dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka skripsi ini perlu dilaksanakan penelitian yang berfokus pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Siswa Kelas 2 SD Negeri Langensari”

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep pada siswa kelas 2 SD Negeri Langensari ?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep terhadap pemahaman konsep pada siswa kelas 2 SD Negeri Langensari ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat di uraikan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pemahaman konsep menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep pada siswa kelas 2 SD Negeri Langensari.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep terhadap pemahaman konsep siswa kelas 2 SD Negeri Langensari.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini di harapkan akan memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan ilmu pendidikan mengenai pengaruh model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

berbantuan media peta konsep terhadap pemahamn konsep siswa kelas 2 SD Negeri Langensari.

2. Hasil dari penelitian ini bisa menjadi kontribusi ilmu bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang akan datang terutama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Menjadi sebuah referensi dalam pembelajaran agar lebih inovatif dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep terhadap pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran.
- c. Menambah pengetahuan guru mengenai keefektifan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep terhadap pemahaman konsep siswa kelas II SD Negeri Langensari.
- d. Sebagai informasi bagi pendidik agar bisa menentukan model yang tepat dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Melalui model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran matematika serta dapat memotivasi siswa.

- b. Melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep dapat meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Melalui model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam menyelesaikan masalah secara berkelompok maupun individu.
- d. Melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep dapat meningkatkan rasa keberanian siswa dalam menyelesaikan masalah secara berkelompok maupun individu.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat memberikan peningkatan kualitas pembelajaran dengan cara menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep terhadap pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar.
- b. Dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemajuan sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi bagi penelitian dikemudian hari dan bisa dikembangkan menjadi lebih baik.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian.
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi peneliti lain dalam melaksanakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media peta konsep terhadap pemahaman konsep pada siswa.