

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada masa modern ini pendidikan menjadi sarana penting untuk mempunyai martabat yang tinggi, kedudukan istimewa manusia di muka bumi ini yang dinyatakan dengan jelas oleh Allah SWT, terletak pada kelebihanannya dalam ilmu pengetahuan. Dari sudut pandang Islam mencari ilmu dan mengajarkannya adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim. Sebagaimana sabda Rasulullah saw (Ibnu Majah no.224).

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “*menuntut ilmu itu kewajiban atas setiap muslim*”

Menurut Rusmaini (2013) pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara konsisten dan sistematis dalam kehidupan. Salah satunya ialah pendidikan matematika. Sesuai dengan ungkapan Ardiyanto (2013) matematika itu penting untuk dikuasai oleh siswa. Dalam berbagai aspek kehidupan, menuntut pembelajaran matematika yang baik untuk dikuasai (Salma, 2014).

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung (Hasratuddin, 2014). Menurut Fitri, dkk (2014) matematika merupakan salah satu bidang yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dengan ditetapkannya matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib dalam setiap Ujian Nasional (UN) serta dilihat dari jumlah jam mata pelajaran matematika yang lebih banyak.

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki lima kemampuan sebagaimana terdapat dalam daftar isi, yaitu : 1) Memahami konsep

matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan pada pernyataan matematika; 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merencanakan model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; 5) Mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah. Pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran guru sebagai seorang pendidik. Guru memang memiliki peran yang sangat signifikan dalam menentukan kuantitas dan kualitas pendidikan. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mau belajar karena siswalah subyek utama dalam proses belajar (Basyirudin dan Asnawir, 2001).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 juli 2019 didapatkan bahwa masih kurangnya partisipasi siswa untuk belajar. Siswa lebih dominan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh gurunya, seharusnya peran siswa dapat diterapkan secara langsung agar siswa lebih terampil dalam mempelajari suatu materi. Siswa tidak merasa bahwa pelajaran matematika sulit untuk dipahami. Sehingga sesuai permasalahan belajar yang dialami siswa, sangat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Menurut Muniarti (2015) bahwa mereka hanya mengharapkan pembahasan dari guru, tanpa berusaha terlebih dahulu untuk

mengerjakan sendiri sesuai kemampuan yang dimilikinya. Akibatnya siswa kurang menguasai materi pelajaran, sehingga hasil belajar matematika siswa rendah. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian *The Third International Mathematic and Science Study Repeat (TIMSS-R)* tahun 2011 bahwa prestasi belajar siswa kelas VII SMP Indonesia di bidang matematika berada pada urutan 38 dari 42 negara peserta TIMSS-R data lain dari *Programme for International Student Assesment (PISA)*, hasil studinya tahun 2012 menempatkan Indonesia pada peringkat 64 dari 65 negara peserta PISA.

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidik, yaitu *learning to know, learning to be, learning to life together, dan learning to do*. Bloom (1956) menyebutnya dengan tiga ranah hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan, yaitu 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Pengertian; 4) Aplikasi; 5) Analisis; 6) Sintesis, dan 7) Evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru di kelas untuk meningkatkan hasil belajar yang baik ialah guru sebaiknya menerapkan model dan strategi yang tepat. Menurut Rusmaini (2013) menyatakan bahwa keberhasilan atau kegagalan pendidik dalam melakukan proses pendidikan banyak ditentukan oleh kecakapannya dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah

metode pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan minat siswa salah satunya adalah metode *Two Stay Two Stray* (TS-TS), kelebihan metode *Two Stay Two Stray* (TS-TS) menurut Shoimin (2016) diantaranya adalah membantu meningkatkan minat dan prestasi siswa. Maka dari itu peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikembangkan oleh Spancer Kagan, model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik (Aqib, 2014).

Adapun penelitian sebelumnya, Dewi (2014) dalam skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Berbasis Konstruksi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V*". Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Berbasis Konstruktivis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional yang memiliki motivasi belajar rendah. Sedangkan penelitian yang dilakukan Rohmana dkk yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) dipadu Picture and Picture dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa*" menyimpulkan bahwa peningkatan keaktifan siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 84,41 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% dan siklus II memperoleh skor rata-rata 85,59 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%.

Peningkatan hasil belajar siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 89,06 dengan ketuntasan klasikal sebesar 97,10% dan siklus II memperoleh skor rata-rata 97,20 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti terdorong untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di SMP Patra Mandiri 1 Palembang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) terhadap hasil belajar matematika siswa.

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) terhadap hasil belajar matematika siswa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan :

1. Bagi Siswa
  - a. Membantu siswa menjadi lebih aktif dalam menerima proses pembelajaran.
  - b. Membantu siswa mencapai hasil yang memuaskan.
2. Bagi peneliti
  - a. Menambah pengalaman mengajar serta menulis karya ilmiah.
  - b. Menambah wawasan dan pengetahuan penelitian dalam pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) serta mengetahui hasil dari penerapan dalam pembelajarannya.

- c. Sebagai penerapan ilmu yang didapat waktu perkuliahan.
3. Bagi guru
- a. Penelitian ini sebagai masukan bagaimana guru dituntut harus bisa memilih metode yang tepat dalam pembelajaran.
  - b. Guru dapat mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan kesulitan belajar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.
  - c. Tujuan utama dari pembelajaran bisa tercapai dengan hasil yang memuaskan.
4. Bagi sekolah
- a. Bisa menjadi suatu informasi dan koreksi yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan yang bijak dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika.
  - b. Tujuan utama dari sistem pembelajaran yang ada pada sekolah bisa tercapai.