

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan (Dimiyati,2010)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukarinformasi. Pembelajaran merupakan bantuanyang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan,penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Rahim et al., 2017)

Menurut Sudjarat,(2005) Matematika mempunyai peranan penting sebagai ilmu dasar yang diperlukan untuk teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan. Pelajaran matematika secara tidak langsung sudah diberikan sejak usia dini, dan kemudian diberikan secara langsung di sekolah dasar hingga dimenengah atas. Meski matematika sudah diberikan sejak usia dini tapi matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami, rumit dan terlalu banyak rumus. Anggapan siswa bahwa matematika terlalu banyak rumus dikarenakan siswa kurang memahami konsep dari materi matematika yang diberikan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan seorang guru matematika di SMP Negeri Lotas diketahui bahwa;

1. Situasi pembelajaran cenderung pasif, karena saat guru memberikan pertanyaan, tidak ada siswa yang menjawab dan guru harus kembali menjelaskan sekaligus untuk memberi penguatan apa yang sudah dipelajari.
2. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi yang dibahas, tidak ada siswa yang bertanya.
3. Terlihat ada siswa yang mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena kurangnya hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa hanya mendengar apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk di dalam kelas.

Situasi pembelajaran yang demikian berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa terutama hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan). Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar matematika siswa, diperlukan solusi yang dapat mengubah proses belajar yang awalnya belajar hanya berpusat pada guru menjadi belajar berpusat pada siswa.

Pembelajaran dengan pendekatan kelompok sering diabaikan oleh siswa, hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompok sedangkan siswa yang lainnya sibuk dengan kegiatannya masing-masing, saat diberikan kesempatan bertanya siswa hanya berbisik-bisik tanpa mempunyai keberanian langsung saat menemui permasalahan sehingga hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam belajar kelompok atau diskusi adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada kepentingan bersama, yaitu dengan cara bekerja dalam kelompok-kelompok, saling membantu antara satu dengan yang lain dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Cara yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa adalah interaksi dengan teman sebayanya atau interaksi dengan lingkungannya (Akbar, 2015).

Untuk dapat mengatasi masalah prestasi belajar tersebut tentunya sebagai pendidik kita perlu melakukan banyak pendekatan-pendekatan atau memakai berbagai macam model pembelajaran dalam matematika. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Menurut (Shoimin, 2014), model pembelajaran kooperatif tipe TSTS adalah dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah model pembelajaran yang membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat orang yang terdiri dari kemampuan akademik yang berbeda untuk bekerja sama, saling membantu, dan pelaksanaannya dilakukan dengan langkah-langkah: kelompok, dua tinggal dan dua bertamu, berbagi, dan kelompok. Siswa tidak hanya berdiskusi dalam kelompoknya sendiri, akan tetapi siswa

berkesempatan bertemu ke dalam kelompok lain untuk saling bertukar pendapat terhadap masalah matematis yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian tentang :”Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP “.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa kelas VII di SMP N Lotas?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa kelas VII di SMP N Lotas?
3. Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa kelas VII di SMP N Lotas?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

2. Mendeskripsikan prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).
3. Mengetahui Pengaruh dari Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa.

#### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang di bahas dan kesalahpahaman maksud serta agar proses penelitian dapat terarah maka peneliti membuat batasan-batasan sebagai berikut

- a. Model pembelajaran adalah suatu konsep yang menjelaskan proses pembelajaran baik yang memperjelas pola pikir maupun pola tindakan dalam pembelajaran.
- b. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya.
- c. Prestasi belajar adalah hasil belajar maksimal yang dicapai oleh seseorang melalui proses belajar aktif dalam memahami dan menguasai matematika. Dalam penelitian ini dibatasi pada prestasi belajar siswa SMP Negeri Lotas Kelas VII pada sub pokok bahasan Aritmatika Sosial.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat lain yang diharapkan penulis dari penelitian ini :

### 1) Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan keterampilan mengenai model pembelajaran yang diteliti dan menjadi bekal tambahan sebagai mahasiswa dan calon guru matematika sehingga siap melaksanakan tugas lapangan.

### 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### 3) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan dan melatih siswa dalam mengemukakan pendapat saat berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota lain sehingga siswa lebih senang dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.