

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepanjang hidup manusia akan terus belajar karena pendidikan adalah sesuatu yang tidak akan terpisahkan dari kehidupan.. Ini melibatkan usaha sadar untuk mengubah pola pikir dan perilaku. Pendidikan adalah suatu kebutuhan esensial bagi manusia, karena melalui proses ini, individu dapat mengembangkan keterampilan dan karakter yang membangun secara menyeluruh. Kegiatan belajar mengajar adalah salah satu elemen utama dalam pendidikan yang saling terkait dan tak terpisahkan. Di dalam penelitian yang dilakukan oleh Perangin-angin dan Maysyaroh (2022) dikatakan bahwa pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti kreativitas, kecerdasan siswa, dan pola berpikir kritis matematis. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan, faktor sosial, bisa juga karena fasilitas pembelajaran. Kedua jenis faktor tersebut memiliki peran besar dalam proses kegiatan belajar mengajar, termasuk dalam konteks pembelajaran matematika.

Pelajaran matematika terus dipelajari secara kontinu dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Matematika memiliki peran penting untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto

(2015, h. 183), matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bidang studi ini diperlukan untuk proses perhitungan dan berpikir yang sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan berbagai masalah. Matematika dibelajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Rosmayadi, 2017). Kemampuan tersebut sangat penting dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan berbagai bidang pekerjaan.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting bagi siswa karena dapat membekali mereka dengan kemampuan berhitung yang diperlukan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya dan juga dalam kehidupan sehari-hari. Seringkali, siswa merasa kesulitan dalam memahami matematika karena dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan. Beberapa bahkan membenci matematika dan menganggapnya sebagai sesuatu yang menakutkan. Rasa takut ini tidak hanya berasal dari siswa sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan guru untuk menciptakan situasi yang dapat membuat siswa tertarik pada matematika. Selain itu, siswa yang memiliki prestasi rendah cenderung enggan bertanya atau berpartisipasi dalam kelas, karena takut mendapatkan umpan balik negatif dan merasa malu di depan teman-teman sekelas.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan aspek-aspek internal siswa, seperti kreativitas, kecerdasan, dan pola berpikir matematis. Namun, masih banyak guru yang tetap

menggunakan metode konvensional, sehingga menyebabkan kebosanan pada siswa terhadap proses pembelajaran, termasuk dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah.

Siswa terbiasa menerima informasi yang disampaikan oleh guru tanpa memahami terlebih dahulu. Metode yang digunakan oleh siswa dalam belajar adalah menghafal (Abtahi & Battell, 2017). Artinya, guru menyampaikan informasi, dan siswa hanya menghafal serta menerima informasi tersebut tanpa upaya memahami terlebih dahulu. Meskipun siswa mungkin dapat memahami contoh soal yang dijelaskan oleh guru di papan tulis, namun saat dihadapkan pada soal yang berbeda, mereka kesulitan untuk menjawab. Keadaan ini menyebabkan rasa bosan dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran. Penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal karena proses pembelajaran tidak berlangsung dengan efektif.

Faktor lain yang menjadi hambatan pembelajaran matematika yaitu tingkat kemampuan dan kecerdasan siswa yang beraneka ragam (Vitoria & Monawati, 2016). Hal ini menuntut siswa untuk belajar lebih giat daripada siswa yang sudah memiliki kemampuan di atas rata-rata. Beberapa siswa juga beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan, membosankan, dan cenderung tidak menyenangkan dibandingkan mata pelajaran yang lain. Hal ini menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi rendah, baik aktivitas fisik maupun mental (Fonna & Mursalin, 2018). Akibatnya, hasil belajar matematika mereka kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan matematika peserta

didik kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024 diperoleh informasi yang dapat dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Data Ulangan Harian Peserta Didik Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2023/2024

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
V-A	≥ 70	Tuntas	8	36,36 %
	< 70	Tidak tuntas	14	63,64 %
V-B	≥ 70	Tuntas	10	40 %
	< 70	Tidak tuntas	15	60 %

Sumber: Buku Nilai Ulangan Harian Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah

Berdasarkan tabel di atas peneliti mendapatkan gambaran awal dari hasil nilai ulangan harian pembelajaran matematika pada kelas V tahun pelajaran 2023/2024 masih tergolong rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika adalah 70. Jumlah siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah yaitu sebanyak 48 orang. Berdasarkan nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa beberapa siswa masih memiliki kemampuan yang rendah dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga aktivitas dan hasil belajarnya pun rendah.

Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat melaksanakan PLP II (Pengenalan Lingkungan Persekolahan II) ada beberapa alasan yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya bahwa guru masih kurang tepat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh karena model pembelajaran yang digunakan kurang

bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru sementara peserta didik duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan alternatif solusi dalam bentuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif dapat tercapai dengan cara menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Suasana pembelajaran yang menyenangkan menjadi kunci utama, di mana siswa dapat terhindar dari rasa takut dan ketegangan. Dengan suasana yang positif tersebut, semua potensi siswa dapat berkembang secara optimal.

Siswa di tingkat pendidikan dasar memiliki ciri-ciri senang bermain, aktif bergerak, memiliki kecenderungan untuk bekerja dalam kelompok, dan lebih suka melakukan tugas secara langsung. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang memasukkan elemen permainan serta menciptakan kesempatan bagi siswa untuk bergerak atau aktif berpartisipasi. Belajar dalam kelompok dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Desmita, 2014, h. 35).

Seorang guru haruslah cermat dalam menggunakan model pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapat dengan baik, tak kecuali dalam pemilihan model pembelajaran. Menurut Isrok'atun dan Rosmala (2018, h. 27) model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran, yang menggabarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengonstruksi informasi, ide, dan pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran merupakan suatu alat atau wadah yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Nurulhayati dalam Rusman (2014, h. 202) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Anitra (2021) Pembelajaran kooperatif digunakan dalam penelitian ini karena pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam suatu kelompok kecil yang heterogen untuk saling bekerja sama, saling menyumbang pikiran dalam mengkonstruksi konsep dan memecahkan masalah dengan tanggung jawab dan tujuan bersama serta saling ketergantungan positif sekaligus berlatih berinteraksi, komunikasi, dan sosialisasi. Sedangkan menurut Saputra (2019) yang menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membagi siswa dalam sejumlah kelompok kecil yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif serta adanya transfer pengetahuan yang berjalan multi arah.

Salah satu model pembelajaran yang menjadi alternatif pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan cara berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Selain itu, keterlibatan

dalam kelompok dapat menunjang aktivitas belajar siswa melalui interaksi saling mengingatkan kinerja perseorangan untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok berkontribusi dan belajar (Arthaningsih dan Diputra, 2019).

Model pembelajaran Two Stay Two Stray yaitu suatu pembelajaran yang tidak hanya terfokus dalam kelompok sendiri, melainkan juga antar kelompok melalui diskusi dengan saling diskusi dengan saling berbagi hasil kegiatan kelompok (Bali, 2019). Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada semua kelompok untuk mengembangkan hasil diskusinya dengan kelompok lainnya. Hal ini memungkinkan terjadinya transfer ilmu antar siswa sehingga siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray atau TSTS adalah model pembelajaran dimana dua orang siswa tinggal di kelompok yang bertugas memberikan informasi kepada tamu dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya (Lisdiana, 2019). Pembelajaran ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intra kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai dua (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu wajib bertamu kepada kelompok lain. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun

mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka lakukan.

Peneliti memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan alasan prosedur dalam model pembelajaran tersebut dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas masing-masing meskipun dilaksanakan secara berkelompok. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keterampilan bersosial karena setiap siswa berinteraksi dengan berkunjung ke kelompok yang lain ataupun menerima tamu dari kelompok lain. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas mencakup kurangnya antusias siswa saat belajar Matematika, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika, peran guru yang terbatas, kesulitan guru menumbuhkan minat belajar, kurangnya kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran, dan pengaruh strategi kooperatif terhadap hasil belajar.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V pada materi bangun ruang (kubus dan balok) di SDN 107400 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 107400 Bandar Khalipah?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 107400 Bandar Khalipah.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan atau memperkuat teori tentang model *Two Stay Two Stray* dimana model ini dapat meningkatkan kerjasama dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran lebih khusus pembelajaran Matematika. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Lie, mengutip simpulan Spencer Kagan (1992) bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik supaya aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pengelolaan proses pembelajaran dan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam usaha peningkatan kualitas sekolah.

2. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan model pembelajaran dalam kelas, serta menambah wawasan bagi guru tentang model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.
3. Bagi peserta didik, dapat mengetahui kemampuan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.
4. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan memberi pengalaman berharga dengan mengetahui kondisi nyata di lapangan.