BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang terencana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai suatu usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja. Diperluas mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang diharapkan. Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk mempersiapkan kehidupan yang akan datang, akan tetapi untuk kehidupakan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaan baik jasmani maupun rohaninya.

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam upaya pengembangan sumber daya manusia di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan dasar bagi siswa perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh. Selain mendapatkan perhatian, peserta didik juga memerlukan dorongan dan motivasi dari orang-orang terdekatnya agar prestasi mereka dapat meningkat. Jika siswa tidak memperoleh perhatian, dukungan, dan semangat dari lingkungan sekitar, maka hasil belajar yang dicapai cenderung belum optimal.

Keberhasilan dalam pembelajaran matematika di berbagai tingkat pendidikan menjadi tujuan utama bagi semua pihak yang terlibat. Oleh karena itu, siswa didorong untuk mempelajari dan memahami materi matematika secara mendalam. Esensi pembelajaran matematika terletak pada pengembangan pola pikir yang didorong oleh rasa ingin tahu yang kuat. Dengan memulai dari pengenalan lingkungan sehari-hari siswa, diharapkan mereka dapat membangun fondasi pengetahuan matematika yang kokoh. Selain itu, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan akan menjadikan proses pembelajaran matematika lebih bermakna dan efektif.

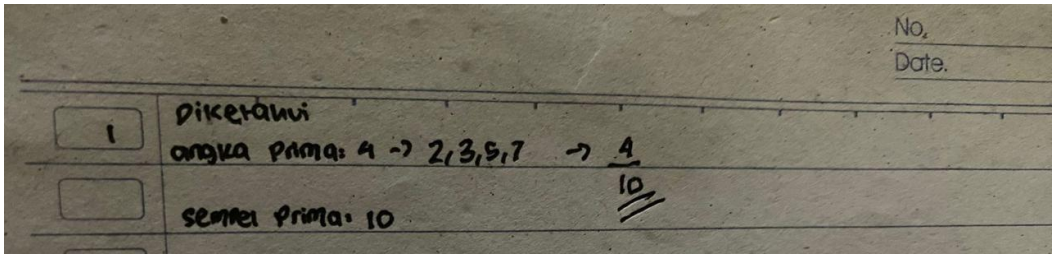
Pengalaman belajar yang menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa. Pengalaman tersebut berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan yang dapat mendorong tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Oemar Hamalik, hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku pada siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan.

Keterampilan guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Untuk memastikan siswa mampu menguasai materi dengan baik dan meraih hasil belajar yang optimal, guru perlu menentukan jenis dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka. Karena setiap materi yang disampaikan oleh guru memiliki karakteristik yang berbeda, maka tipe pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan materi tersebut. Metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 1 Binjai, dengan salah satu guru matematika di SMPN 1 Binjai yaitu Bapak Riansa Ariefa, S.Pd, diketahui bahwa pembelajaran matematika disekolah masih menggunakan pembelajaran biasa berupa metode ceramah dikarenakan pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran matematika. Untuk mengkaji lebih dalam, peneliti memberikan tes awal mengenai materi Peluang. Disini peneliti memberikan 3 butir soal megenai materi tersebut yang diberikan kepada 28 peserta didik kelas VIII-2 SMPN 1 Binjai. Adapun hasil tes awal yang di dapat adalah sebagai berikut:

Soal Nomor 1. Dalam suatu kotak undian tersisa 10 kartu bernomor 1 sampai 10. Jika seorang panitia mengundi satu kartu secara acak. Berapa peluang terambilnya kartu bernomor prima?

Jawaban Peserta Didik :



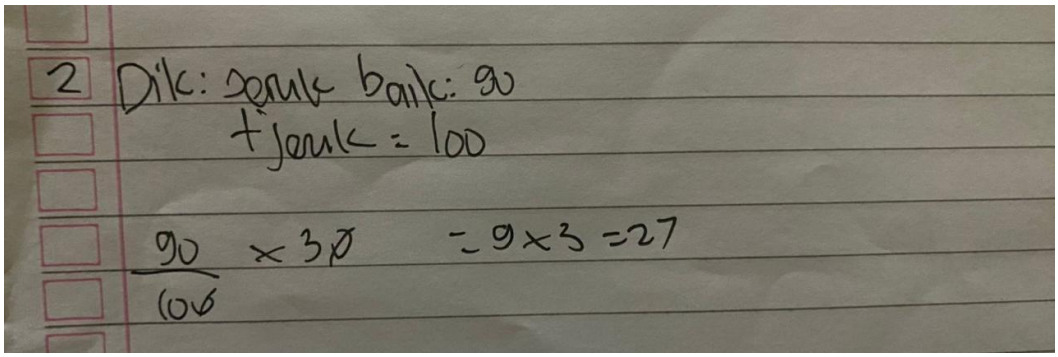
Gambar 1. 1 Jawaban Peserta didik ada Soal Pertama

Analisis Jawaban Peserta Didik :

Berdasarkan soal diatas, maka jawaban peserta didik pada soal nomor pertama ini tidak terstruktur. Dimana seharusnya peserta didik membuat pemecahan masalah menjadi beberapa bagian sehingga mudah dipahami. Pada bagian ini peserta didik seharusnya membuat bagian yang diketahui serta ditanya yang ada pada soal, namun pada jawaban peserta didik tersebut tidak terdapat bagian yang menunjukkan bagian ditanya, hanya tertera yang diketahui saja. Peserta didik sudah menggunakan langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan pada soal tersebut tetapi tidak lengkap. Jawaban yang diperoleh peserta didik sudah benar, namun jawaban peserta didik tersebut kurang lengkap.

Soal Nomor 2. Novi akan membeli jeruk pada seorang pedagang buah. Novi diminta memilih beberapa buah jeruk pada keranjang yang tersedia. Ternyata terdapat 10 buah jeruk yang rusak dari 100 buah yang ada pada keranjang tersebut. Jika pemilihan dilakukan sebanyak 30 kali dengan pengembalian. Berapakah frekuensi harapan terpilihnya buah jeruk yang baik?

Jawaban Peserta didik :



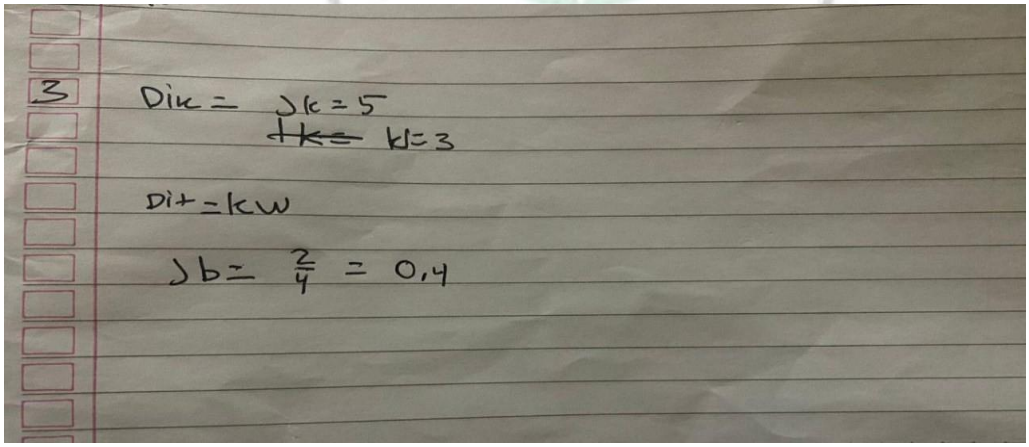
Gambar 1. 2 Jawaban Peserta didik ada Soal Kedua

Analisis Jawaban Peserta Didik :

Berdasarkan soal diatas, maka jawaban peserta didik pada soal nomor kedua ini tidak terstruktur. Dimana seharusnya peserta didik membuat pemecahan masalah menjadi beberapa bagian sehingga mudah dipahami. Pada bagian ini peserta didik seharusnya membuat bagian yang diketahui serta ditanya yang ada pada soal, namun pada jawaban peserta didik tersebut tidak terdapat bagian yang menunjukkan bagian ditanya, hanya tertera yang diketahui saja. Peserta didik sudah menggunakan langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan pada soal tersebut tetapi tidak lengkap. Jawaban yang diperoleh peserta didik sudah benar, namun jawaban peserta didik tersebut kurang lengkap.

Soal Nomor 3. Dalam pemilihan kepala desa ada 5 kandidat, 3 diantaranya laki-laki. Berapa peluang terpilihnya kepala desa wanita?

Jawaban Peserta didik :



Gambar 1. 3 Jawaban Peserta didik ada Soal Ketiga

Analisis Jawaban Peserta Didik :

Berdasarkan soal diatas, maka jawaban peserta didik pada soal nomor ketiga ini sudah terstruktur tetapi kurang lengkap. Dimana peserta didik membuat pemecahan masalah menjadi beberapa bagian sehingga mudah dipahami. Pada bagian ini peserta didik membuat bagian yang diketahui serta ditanya yang ada pada soal. Peserta didik sudah menggunakan langkah-langkah yang tepat untuk

menyelesaikan permasalahan pada soal tersebut tetapi tidak lengkap. Jawaban yang diperoleh peserta didik belum benar dan kurang lengkap.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru matematika perlu mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi dan berinteraksi selama proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Guru juga harus mampu mengembangkan strategi pengajaran yang dapat memaksimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi, mereka sebaiknya diberi dorongan untuk bertanya kepada guru atau teman yang lebih memahami agar dapat memperoleh penjelasan yang lebih jelas.

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah peran guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Guru memiliki pengaruh langsung dalam meningkatkan kemampuan intelektual dan keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu langkah penting adalah memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menarik. Pemilihan model pembelajaran menjadi aspek krusial karena keberhasilan proses pengajaran sangat bergantung pada tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penelitian ini mengadopsi strategi pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) karena model tersebut memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab, serta berkolaborasi dan berinteraksi dengan rekan sekelasnya. Maka dari itu, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akan mengalami peningkatan yang signifikan. Model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) memungkinkan setiap kelompok untuk melakukan pertukaran hasil dan informasi dengan kelompok lain secara aktif. Ketika anggota suatu kelompok mengunjungi kelompok lain, terjadi proses saling berbagi informasi yang saling melengkapi antar kelompok. Selama kegiatan berlangsung, interaksi tatap muka antar siswa terjalin secara intens, sehingga komunikasi tidak hanya terjadi di dalam kelompok tetapi juga lintas kelompok, sambil tetap mempertahankan tanggung jawab individu tiap peserta didik.

Strategi pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) adalah metode pembelajaran yang menekankan interaksi tidak hanya di dalam kelompok, namun juga antar grup belajar lewat diskusi dan berbagi hasil kerja. Pendekatan ini memungkinkan setiap kelompok guna mengoleksi dan memperkaya hasil diskusinya dengan berkolaborasi bersama kelompok lain.

Di SMPN 1 Binjai, pembelajaran yang sebelumnya menggunakan model pembelajaran langsung akan diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar. Pembentukan kelompok ini memungkinkan proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada peran guru saja. Dalam kelompok yang terdiri dari empat siswa, mereka akan saling berinteraksi dan berbagi informasi. Dua anggota kelompok bertugas sebagai penyampai informasi kepada kelompok lain, sementara dua anggota lainnya berperan sebagai tamu yang mencari informasi dari kelompok lain. Dengan pembagian tugas seperti ini, seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam menguasai materi pelajaran, sekaligus mengurangi ketergantungan pada model pembelajaran langsung oleh guru. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berbagai kegiatan seperti diskusi, tanya jawab, pencarian jawaban, penjelasan, serta mendengarkan penjelasan dari teman sebaya.

Pada strategi pembelajaran Two Stay Two Stray, peserta didik ikut serta dalam kegiatan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh teman-temannya saat berkunjung ke kelompok lain. Secara tidak langsung, hal ini mendorong siswa untuk memperhatikan dan menyimak informasi yang diberikan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah. Proses ini secara efektif menstimulasi kemampuan siswa dalam menyimak materi pembelajaran.

Materi tentang peluang termasuk dalam kurikulum kelas VIII SMP sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Kurikulum 2013). Namun, tidak semua pendekatan pembelajaran cocok untuk diterapkan pada materi matematika ini. Model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa agar mereka dapat berperan serta secara maksimal dalam pembelajaran yang berlangsung. Dengan menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS), siswa diharapkan dapat menerapkan konsep yang

dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Model ini disusun secara menarik agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan, sehingga proses pemahaman terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan melangsungkan riset secara cermat dan mendalam dengan judul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Binjai Pada Materi Peluang Melalui Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)"***

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah dalam riset ini yakni:

1. Rendahnya skor ulangan matematika
2. Pengajar masih memakai pembelajaran klasikal
3. Terbatasnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar dalam pembelajaran matematika serta kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita menyebabkan kesulitan bagi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran secara optimal.
4. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar matematika.

1.3 Batasan Masalah

Menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan lainnya. Maka peneliti melangsungkan batasan masalah yakni :

1) Riset terfokus pada hasil belajar anak didik di kelas VIII SMPN 1 Binjai setelah diterapkannya model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*).
2) Riset dilangsungkan pada anak didik kelas VIII-2 SMPN 1 Binjai tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang di atas, maka rumusan masalah di dalam riset ini ialah :

1) Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika anak didik yang telah diinstruksikan dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (*TSTS) di kelas VIII-2 SMPN 1 Binjai?
2) Bagaimana Ketuntasan Klasikal dari hasil belajar anak didik yang telah diinstruksikan dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (*TSTS) di kelas VIII-2 SMPN 1 Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari riset ini:

1) Untuk menjabarkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang telah diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (*TSTS) di kelas VIII SMPN 1 Binjai.
2) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang berbasis pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (*TSTS) mencapai tuntas klasikal di kelas VIII-2 SMPN 1 Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diutamakan dari pengoperasian riset ini antara lain :

1) Siswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam upaya meningkatkan prestasi belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS).
2) Terhadap guru, hal ini dapat berfungsi sebagai referensi atau sumber informasi untuk memahami penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dalam proses pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa, sehingga model ini dapat menjadi opsi alternatif metode pembelajaran di kelas.

3) Bagi pihak sekolah, hal ini berperan sebagai sumber ide untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran matematika sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa.
4) Terhadap pengamat, hasil studi ini dapat berfungsi sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk melakukan riset berikutnya.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan makna atau penafsiran terhadap istilah-istilah yang diaplikasikan dalam riset ini, maka perlu diperjelas definisi terminologi berikut ini:

1. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan segala bentuk pencapaian yang diperoleh siswa sebagai konsekuensi dari aktivitas pembelajaran matematika. Pencapaian tersebut diukur dalam bentuk nilai numerik yang diberikan oleh guru melalui evaluasi dengan rentang skor antara 0 hingga 100. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah skor yang diperoleh siswa sesudah mempelajari materi peluang.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (*TSTS)

Model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) adalah suatu metode pembelajaran kelompok yang dirancang untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa baik di dalam kelompoknya maupun antar kelompok. Oleh karena itu, model ini sangat tepat digunakan pada kelas dengan prestasi belajar yang masih minim. Tahapan model TSTS terbagi atas sejumlah tahapan yakni: (1) kerja kelompok seperti semula, (2) dua anggota tim tetap di tempat dan dua lainnya mengunjungi tim lain, (3) saling bertukar pengetahuan dan (4) mengevaluasi hasil perundingan antar tim.