

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mata pelajaran Matematika merupakan satu dari sekian mata pelajaran penting yang harus dipelajari oleh siswa pada setiap jenjang pendidikan. Mata Pelajaran Matematika pada sekolah dasar dan menengah harus diharapkan mampu memberikan bekal bagi siswa melalui berbagai kompetensi serta keterampilan yang kelak akan dibutuhkan guna mengenali jati diri, mengenali lingkungan, serta menghadapi tantangan di masa mendatang. Guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa, dituntut dapat menciptakan pembelajaran Matematika di sekolah dengan menarik, menyenangkan, efisien, dan bermakna mendalam bagi siswa.

Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efisien, dan bermakna dapat diwujudkan jika guru kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Selama ini, kendala pembelajaran Matematika di MTs adalah guru kurang mengoptimalkan penggunaan model-model pembelajaran dan media-media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran yang mereka lakukan di kelas bersifat monoton, yaitu pembelajaran berpusat pada guru.

Berdasarkan dokumen sekolah yang diperoleh peneliti dari MTs Muro'atuddin Kabupaten Magetan tahun pelajaran 2018/2019., diperoleh informasi bahwa prestasi belajar Matematika yang diperoleh siswa kelas VIII (Delapan) dalam aspek kognitif (pengetahuan) adalah rendah. MTs Muro'atuddin menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika kelas VIII adalah 70. Faktor penyebab prestasi belajar siswa rendah adalah saat proses pembelajaran berlangsung, guru kurang mengoptimalkan penggunaan model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa utamanya dalam pembelajaran Matematika, sehingga perlu dicari solusi pemecahan masalahnya.

Solusi dari permasalahan yang ada di MTs Muro'atuddin Kabupaten Magetan tersebut adalah dengan mencoba menerapkan model-model pembelajaran dan penggunaan media-media pembelajaran. Peneliti dalam penelitian ini mencoba untuk menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan tipe pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Aplikasi pembelajaran dalam model ini, siswa akan diajarkan untuk bekerjasama dalam kelompok yang terdiri dari 4 siswa, kemudian nantinya 2 orang anggota kelompok bertamu ke kelompok lain untuk saling berbagi informasi. Model TSTS dapat membantu siswa untuk menumbuhkan rasa percaya diri, rasa solidaritas yang tinggi, dan melatih siswa untuk lebih bertanggungjawab. Penerapan model pembelajaran ini akan lebih efektif apabila siswa juga difasilitasi dengan media pembelajaran.

Nurul Hayatina (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Muhammadiyah

13 Tanjung Morawa Tahun Pelajaran 2017/2018 memperoleh temuan penelitian bahwa Ha diterima. Yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sehingga dari berbagai temuan tersebut diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Media pembelajaran yang bersifat konkret diperlukan oleh guru agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. Media konkret merupakan benda yang dapat dilihat secara langsung dan nyata oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain membuat siswa lebih memahami materi, media konkret juga dapat menarik perhatian siswa agar terfokus pada materi pelajaran, sehingga prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika dapat dikatakan baik atau dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Pati Nuhan (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika materi operasi penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas IV”. Berdasarkan paparan yang peneliti uraikan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS Berbantuan Media Konkret terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Muro’atuddin.

## 1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan batasan masalah sebagai berikut:

1. Masalah penelitian ini pada efektivitas model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret terhadap prestasi belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Muro’atuddin Kabupaten Magetan.
2. Variabel Penelitian
  - a. Variabel bebas : model pembelajaran.
    - 1) Pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret pada kelas eksperimen
    - 2) Pemberian model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol
  - b. Variabel terikat : prestasi belajar Matematika siswa.

## 1.3 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas VIII MTs Muro’atuddin Kabupaten Magetan tahun pelajaran 2018/2019?”

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas VIII MTs Muro'atuddin Kabupaten Magetan tahun pelajaran 2018/2019.

#### 1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti serta pihak lain. Beberapa manfaat yang penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan program-program sekolah demi kemajuan dan perkembangan siswa serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

##### 2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran dan media-media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, serta berguna untuk mengambil kebijaksanaan khususnya dalam mata pelajaran Matematika. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan efektif, sehingga tujuan dari pembelajaran yang telah di inginkan dapat tercapai dengan baik.

##### 3. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika dan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupannya. Penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Matematika.

#### 1.6 Definisi Operasional Variabel

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Konkret

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret adalah cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui kegiatan diskusi kelompok yang terdiri dari empat siswa, dengan menggunakan bantuan media konkret.

##### 2. Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar Matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan tes tertulis pada mata pelajaran Matematika kelas VIII semester II tahun pelajaran 2018/2019. Nilai prestasi belajar Matematika pada penelitian ini didapatkan dengan menggunakan teknik tes.