

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Upaya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi salah satu tuntutan yang harus terpenuhi seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta perkembangan masyarakat yang telah melaju dengan sangat pesat. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta perkembangan masyarakat yang pesat ini menggugah para pendidik untuk terus melakukan pembaharuan-pembaharuan di bidang pendidikan yang merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM).

Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Hasbullah, 2005:4) pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Hampir semua orang diberi pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak akan pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Orang tua memberikan anaknya pendidikan untuk bekal mereka. Begitupun di sekolah maupun di perguruan tinggi mereka atau para siswa dan mahasiswa ini akan dididik oleh guru dan dosen.

Kurikulum yang digunakan oleh pendidikan saat ini adalah kurikulum 2013 yang diharapkan mampu memberikan wawasan baru terhadap sistem pendidikan yang sedang berjalan selama ini. Selain itu juga, diharapkan kurikulum ini dapat membawa dampak terhadap peningkatan efisiensi dan efektifitas kinerja sekolah, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengingat siswa berasal dari latar belakang kesukaan dan tingkat sosial yang berbeda-beda. Salah satu perhatian sekolah harus ditujukan pada asas pemerataan, baik di dalam bidang sosial, ekonomi, dan politik. Seperti yang kita ketahui saat ini bahwa kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu pelajaran yang sangat penting di sekolah adalah pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika memiliki peran penting baik untuk kepentingan praktis dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk kepentingan teoritis. Menurut Bruner (dalam Hudojo, 1990: 48) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Sehingga tidak cukup jika belajar matematika hanya sekedar menghafal saja, melainkan harus memahami konsep-konsep dan menghubungkan konsep yang sudah dipelajari dengan konsep yang baru. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai, dan guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan kemudahan bagi siswanya supaya kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif dan efisien. Jika penggunaan model pembelajaran yang digunakan kurang tepat, maka materi akan sulit untuk dipahami oleh siswa dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Proses pembelajaran matematika dinyatakan berhasil jika seluruh siswa terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosial. Oleh karena itu, maka pelajaran matematika harus dilakukan dengan model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang menarik, selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan model dan media yang tepat pula guna mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah hasil belajar pada siswa dengan matematika adalah pembelajaran kooperatif yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang dikembangkan oleh Spancer Kagan (1990) yaitu model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok yang lainnya. Model pembelajaran ini terfokus pada aktifitas siswa untuk terlibat aktif dalam kelompok mereka, siswa harus menjadi partisipan aktif dan melalui kelompoknya, dapat membangun komunitas pembelajaran yang saling membantu antarsatu sama lain. Sehingga proses belajar mengajar akan

terasa tidak membosankan dengan secara tidak langsung akan menarik minat siswa untuk belajar matematika dan akan berdampak pada hasil belajar siswa (Huda, 2013: 33).

Menurut Heininich dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2013: 3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Dalam proses belajar, media berperan dalam berlangsungnya proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi. Media yang membawa atau menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien. Salah satunya dengan media pembelajaran dengan pembelajaran *flash card* (kartu kecil). Media pembelajaran *flash card* ini salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar, kata dan soal yang ukurannya bisa disesuaikan dengan peserta didik yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2016: 20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Dari hasil belajar guru dapat lebih mudah untuk mengetahui sebatas mana peserta didik memahami pelajaran yang diberikan. Apabila peserta didik baik dalam pembelajaran serta hasil tes sebagaimana besar tuntas maka pembelajaran berhasil.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TS-TS) berbantuan media *flashcard* terhadap Hasil Belajar Matematika siswa SMPN 2 Sukodono”

## **B. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Kelas yaitu VII-G sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-A sebagai kelas kontrol.
2. Penelitian ini dilakukan dengan menilai hasil dari pemberian tes berupa latihan soal berupa post-test.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika.
4. Hasil dari post-test akan dihitung dengan menggunakan uji-t.
5. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) berbantuan media *flashcard*.
6. Materi yang digunakan sebagai bahan ajar dalam penelitian adalah materi Himpunan kelas VII semester 1.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan dalam penelitian adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Sukodono tahun ajaran 2018/2019?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Sukodono tahun ajaran 2018/2019.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dengan menerapkan model pembelajaran TS-TS yang mana pembelajaran ini siswa dituntut untuk bekerjasama dan juga terfokus pada keaktifan siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran

matematika dan meningkatkan semangat belajar siswa melalui kerjasama dan diskusi kelompok.

## 2. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS), sebagai bekal saat penulis menjadi pendidik nantiya agar mampu menciptakan proses pembelajaran matematika yang menyenangkan, sebagai pengalaman dan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, serta pemahaman konsep matematika.

