

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang masalah

Belajar merupakan salah satu kegiatan proses untuk mengetahui segala sesuatu. Terjadinya proses kegiatan belajar ini biasanya telah tertanam sejak dini, terutama di sekolah. Sebagaimana yang dikatakan oleh Darwis (2017 : 333), Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya interaksi antara guru dan siswa. Karna dengan adanya kegiatan ini seseorang mampu mengetahui yang tidak tau menjadi tau sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Oleh sebab itu, belajar juga merupakan bagian terpenting dalam memulai sesuatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil *interview* kepada salah satu guru matematika di MTs Mambaul Hikam Soddara Barat, kegiatan pembelajarannya masih berpusat mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa kurang aktif di dalam kelas. Selain itu, siswa kurang tertarik belajar pada pelajaran matematika karena tidak ada alat bantu dalam memahami konsep yang abstrak. Oleh karena itu, siswa beranggapan bahwa belajar matematika itu sulit. Siswa juga menganggap belajar matematika hanya berkaitan dengan penggunaan rumus, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Menurut Sultraeni, Anggo dan Arvyaty (2019:142), salah satu tugas guru untuk menyikapi materi pelajaran yang dianggap sulit adalah menggunakan cara dan model pembelajaran baru. Jadi, menurut Sultraeni dkk, sebagai tenaga pendidik harus bisa memberikan model pembelajaran dengan cara yang mudah

dipahami. Dengan model tersebut diharapkan siswa bisa tertarik belajar matematika.

Menurut Aliatri (2019:110), model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang disajikan secara khusus oleh guru untuk menggambarkan runtutan pembelajarannya mulai dari awal sampai akhir. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan variasi kegiatan belajar mengajar untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan. Model pembelajaran juga menambah pola kegiatan belajar siswa dengan membangun keinginan untuk belajar. Model pembelajaran yang bervariasi juga menambah wawasan siswa akan pemahaman materi yang ditempuh saat proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Menurut Sultraeni, dkk. (2019:143), model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk mengajak tamu dan penamu saling bekerjasama. Model pembelajaran tersebut menuntut siswa untuk berperan aktif. Melalui model pembelajaran ini, maka sikap solidaritas siswa akan tercipta dengan sendirinya. Model pembelajaran berkelompok ini diharapkan lebih baik daripada belajar mandiri. Terlebih lagi jika model pembelajaran ini dipadukan dengan penggunaan alat peraga. Menurut Jagom dan Uskono (2019:213), alat peraga adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran matematika. Alat peraga yang digunakan berperan sebagai pengantar isi yang ada di dalam materi. Dengan alat bantu yang diperagakan konsep pembelajaran diharapkan lebih mudah tersampaikan. Oleh karena itu, diharapkan keabstrakan

dalam pelajaran matematika dapat diminimalisir dengan menggunakan alat peraga.

Pada materi statistika, salah satu alat peraga yang dapat digunakan adalah sate gabus. Alat peraga sate gabus adalah alat yang dirancang menggunakan tusuk sate sebagai tiang-tiangnya dan gabus sebagai datanya. Alat peraga sate gabus ini digunakan khususnya pada materi statistika tentang pemusatan data. Materi ini dipilih karena cenderung siswa beranggapan sulit dengan mengacu pada sistem rumus. Oleh karena itu, adanya penggunaan alat peraga sate gabus ini peneliti berharap dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang sifatnya abstrak, yaitu dengan menggunakan alat peraga sate gabus. Alat ini juga dipilih karena bahannya mudah didapat. Selain itu, mudah diotak-atik serta mudah diaplikasikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Menggunakan Alat Peraga Sate Gabus Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs”.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajarannya masih berpusat mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa kurang aktif di dalam kelas.
2. Siswa kurang tertarik pada pelajaran matematika karena hanya berkaitan dengan konsep yang abstrak.

3. Siswa menganggap pelajaran matematika sulit karena hanya berkaitan dengan penggunaan rumus.

### **C. Batasan masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti menyusun batasan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Mambaul Hikam.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan alat peraga sate gabus.
3. Materi yang digunakan adalah statistika matematika tentang pemusatan data.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan alat peraga sate gabus terhadap hasil belajar matematika kelas VIII MTs Mambaul Hikam?

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan alat peraga sate gabus terhadap hasil belajar matematika kelas VIII MTs Mambaul Hikam.

### **F. Manfaat penelitian**

1. Bagi siswa

Memperoleh pengalaman mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan melibatkan media pembelajaran matematika.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan pada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran matematika agar hasil belajar siswa dapat diperluas dengan adanya media tersebut.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk sekolah agar mengembangkan media pembelajaran matematika

**G. Definisi operasional**

1. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki arti dua tinggal dua tamu, dua orang yang menamu pada kelompok lain akan mencari informasi terkait penyelesaian pada orang yang ditamu, sedangkan orang yang ditamu akan menjelaskan hasil penyelesaiannya pada orang yang menamu. Model pembelajaran kooperatif ini terbagi atas lima tahapan; a) Persiapan; b) Presentasi guru; c) Kegiatan kelompok; d) Formulasi; e) Evaluasi kelompok.

2. Alat peraga sate gabus

Alat peraga sate gabus adalah media pembelajaran untuk materi statistika tentang pemusatan data yang dirangkai menggunakan tusuk sate dan potongan-potongan gabus.

### 3. Hasil belajar matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan siswa setelah mendapatkan proses pembelajaran berupa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan alat peraga sate gabus yang ditandai dengan nilai berupa huruf atau angka dan diukur menggunakan tes hasil belajar.

