

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam mengupayakan terbentuknya sumber daya manusia berkualitas tentunya manusia harus memiliki potensi diri. Salah satunya dapat dilihat dari keberhasilannya dalam pencapaian hasil belajar. Antara lain terpenuhi dirinya dengan memiliki akhlak terpuji, kepribadian mandiri, mampu mengenal dan mengendalikan diri, serta memiliki suatu keterampilan yang dapat berguna dalam berbangsa, bermasyarakat, dan bagi diri sendiri. Dengan kata lain, manusia dituntut memiliki ilmu pengetahuan, sikap-sikap tertentu, dan keterampilan di mana kemampuan-kemampuan ini merupakan hasil pencapaian proses pendidikan.

Pendidikan hadir untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang mungkin terjadi dalam kehidupan manusia. Pendidikan dan kehidupan manusia adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Seperti halnya dengan penyelenggaraan pendidikan sendiri yaitu kegiatan belajar dan pembelajaran yang saling berkaitan. Belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi dalam diri seorang individu yang berasal dari interaksi dengan lingkungannya.<sup>1</sup> Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu siswa, guru, metode dan strategi belajar, serta sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.<sup>2</sup>

Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dan siswa yang terlibat di dalamnya. Guru merupakan salah satu pelaksana proses pembelajaran yang keberadaannya sangat penting dalam pengembangan potensi siswa.<sup>3</sup> Guru harus mampu menguasai materi dan dapat mengembangkannya, mampu merencanakan dan menyiapkan pembelajaran setiap harinya, serta dapat mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting sebagai faktor penentu dalam tercapainya keberhasilan proses

---

<sup>1</sup> Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (Desember 30, 2017): 333–352, h. 334.

<sup>2</sup> *Ibid.*, h. 337.

<sup>3</sup> Muhammad Hasan et al., "Landasan Pendidikan," *Penerbit Tahta Media* (2023): 1–313, h. 2.

pembelajaran bagi siswa.<sup>4</sup> Salah satunya berhasil dalam proses pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Sebab pada dasarnya mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.<sup>5</sup> Kemampuan inilah yang dibutuhkan siswa untuk bertahan dari arus globalisasi yang terus berkembang. Dengan mempelajari matematika diharapkan siswa dapat menggunakan kemampuan atau pola pikir matematika dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain, di mana pada dasarnya objek matematika adalah abstrak. Keabstrakan matematika terletak pada fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Hal tersebut yang memunculkan sugesti terhadap siswa bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami dan dipelajari.<sup>6</sup> Sugesti ini menjadi dampak kurang baik bagi siswa sebab menjadikan siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan baik dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika.

Diperlihatkan dari hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cibubur 03 Pagi, pembelajaran matematika di kelas V belum optimal. Dari hasil Sumatif Tengah Semester (STS) tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa prestasi belajar dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Hasil STS menunjukkan hanya 38,7% dari siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.<sup>7</sup> Artinya hanya ada 7-12 dari 31 siswa yang mampu mencapai KKM.

---

<sup>4</sup> Mursalin, Sulaiman, dan Nurmasiyah, "Peran Guru Dalam Pelaksanaan Manajemen Kelas di Gugus Bungong Seulanga Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh," *Elementary Education Research* 2, no. 2 (Agustus 28, 2017): 105–114, h. 106.

<sup>5</sup> Dian Rizky Utari, M. Yusuf Setia Wardana, dan Aries Tika Damayani, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 4, 2019): 534–540, h. 535.

<sup>6</sup> Siti Rahayu dan Wahyu Nur Hidayati, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penggunaan Media Bangun Ruang dan Bangun Datar pada Siswa Kelas V SDN Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang," *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 2 (September 15, 2018): 204–215, h. 205.

<sup>7</sup> Data Nilai STS Kelas VA SDN Cibubur 03 Pagi.

Menurut hasil wawancara dengan salah satu seorang guru kelas V di SDN Cibubur 03 Pagi, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas lebih banyak siswa yang pasif dibandingkan yang aktif.<sup>8</sup> Saat diberikan soal tanya jawab terkait materi, sebagian besar siswa tidak mau atau tidak berani untuk menjawab. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap pemahaman materi matematika. Dapat dilihat bahwa ketertarikan dan motivasi belajar matematika rendah. Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika menjadi penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Rendahnya hasil belajar menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami pelajaran yang diajarkan. Meskipun demikian, siswa harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Selain itu, tampaknya pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru. Sudah saatnya guru merubah paradigma mengajar yang masih bersifat *teacher centred* menjadi *student centred*. Hal ini sesuai dengan acuan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah No. 19 tentang standar pendidikan nasional yang berbunyi:

“Guru dan tenaga kependidikan wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.”<sup>9</sup>

Materi yang dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa kelas V pada semester II adalah volume bangun ruang kubus dan balok. Meskipun materi ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahaminya. Dampak paling sederhana jika siswa tidak memahami konsep bangun ruang akan menyebabkan sulitnya mengenal bentuk dan ruang benda-benda di sekitar. Hal tersebut dapat terjadi karena berbagai faktor, di antaranya materi ini bersifat abstrak, sehingga siswa masih belum memahami jika hanya melalui ceramah saja.<sup>10</sup> Faktor berikutnya adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pola pikir sesuai dengan kemampuan mereka.

---

<sup>8</sup> Wawancara Guru Kelas V SDN Cibubur 03 Pagi.

<sup>9</sup> Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.

<sup>10</sup> Rahayu dan Hidayati, *op.cit.*, h.206.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka perlu adanya perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dapat memberi banyak kesempatan kepada siswa, melibatkan siswa secara aktif termasuk siswa dengan tingkat kemampuan kognitif yang beragam. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi alternatif meningkatkan hasil belajar siswa. Model yang tepat dapat mendorong siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan potensi siswa, belajar berpikir dalam pemahaman materi, serta mampu memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan di berbagai materi.<sup>11</sup>

Salah satu model yang dapat menciptakan suasana belajar tersebut, yaitu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan model kooperatif adalah pembelajaran yang berhubungan dengan kerjasama, kolaborasi, dan yang dapat melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran kooperatif umumnya dilakukan dengan cara membentuk kelompok kecil sehingga pembelajar saling bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya satu sama lain.<sup>12</sup> Hal penting dalam model pembelajaran ini adalah mengajarkan dan melatih mereka untuk dapat saling membantu dan saling memberi satu sama lain.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yang dirancang untuk mendorong kerja sama antar siswa dan meningkatkan keaktifan dalam proses belajar. Beberapa tipe yang sering digunakan antara lain *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yang menggabungkan kerja kelompok dan tanggung jawab individu, Jigsaw yang membagi materi menjadi bagian-bagian yang harus dipelajari dan diajarkan kembali oleh masing-masing anggota kelompok, serta *Think Pair Share* (TPS) yang mendorong siswa untuk berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan, lalu membagikan hasilnya ke kelas. Setiap tipe memiliki kelebihan tersendiri dalam membangun pemahaman dan interaksi. Dari berbagai tipe tersebut, model *Two Stay Two Stray* (TSTS) memiliki karakteristik memberikan kesempatan bagi siswa untuk tidak hanya bekerja dalam kelompoknya, tetapi juga saling bertukar informasi dengan kelompok lain. Kegiatan saling berkunjung ini membantu siswa lebih aktif, percaya diri, dan berani

---

<sup>11</sup> Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, (Malang: Graha Cendekia, 2017), h. 14.

<sup>12</sup> *Ibid.*

menyampaikan pendapat. Selain itu, model ini juga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih dalam dan bermakna.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Model TSTS ialah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain sehingga meningkatkan kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada keaktifan siswa dan menumbuhkan rasa keberanian dan percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya.<sup>13</sup> Dalam model TSTS, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, lalu dua anggota dari setiap kelompok “tinggal” (stay) untuk menyampaikan hasil diskusi kepada tamu, sementara dua lainnya “meninggalkan” kelompoknya (stray) untuk berkunjung ke kelompok lain,. Setelah itu, siswa yang berkunjung kembali ke kelompok asalnya dan membagikan informasi yang diperoleh.

Dari beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam suatu pembelajaran berhasil memberi pengaruh sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Diantaranya oleh Sasmito (2022) menyatakan terdapat peningkatan proses pembelajaran dari kategori cukup baik menjadi sangat baik ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa aktif, antusias, dan berperan.<sup>14</sup> Selanjutnya penelitian oleh Yuliani, Murniti, dan Arsani (2022) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model TSTS sebanyak tiga siklus dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai siswa siklus I sebesar 67, siklus II sebesar 72,72, dan siklus III sebesar 81,81.<sup>15</sup> Sebagaimana penelitian yang dilakukan Anjani,

---

<sup>13</sup> Elok Nuriyanto, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Siswa SMP,” *Jurnal Suluh Edukasi* 1, no. 1 (Maret 8, 2020): 101–120, h. 102.

<sup>14</sup> Luncana Faidhoh Sasmito, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Peredaran Darah Manusia dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada Siswa Kelas V SD Negeri Tunggulsari II Tahun Pelajaran 2020/2021,” *Jurnal Mitra Swara Ganesha* 9, no. 1 (Februari 17, 2022): 23–31, h. 22.

<sup>15</sup> Ni Wayan Yuliani, Ni Wayan Murniti, dan Putu Ida Arsani, “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA,” *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD* 2, no. 1 (Mei 9, 2022).

Yuliantini, dan Muktadir (2020) menyatakan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model TSTS lebih baik daripada kelas kontrol.<sup>16</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan, secara signifikan penelitian yang diajukan oleh peneliti memiliki perbedaan pada subjek penelitian, materi penelitian, dan metode yang digunakan. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas V SD materi volume bangun ruang kubus dan balok dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan pertimbangan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti berkesempatan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Siswa Kelas V SDN Cibubur 03 Pagi”.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi area penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada pembelajaran matematika di kelas VA SDN Cibubur 03 Pagi.
2. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TSTS di kelas VA SDN Cibubur 03 Pagi.
3. Penggunaan media yang mendukung penggunaan model TSTS pada pembelajaran matematika di kelas VA SDN Cibubur 03 Pagi.

Setelah menentukan area penelitian, maka dibuatlah fokus penelitian. Fokus penelitian pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).
2. Meningkatkan pemahaman konsep volume bangun ruang kubus dan balok melalui penerapan model TSTS.

---

<sup>16</sup> Tiya Anjani, Nani Yuliantini, dan Abdul Muktadir, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Gugus XIX Kota Bengkulu,” *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (Februari 12, 2020): 198–209, h. 208.

3. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika melalui model TSTS.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi area dan fokus penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih terfokus dan terarah. Oleh karena itu, peneliti membataskan fokus penelitian pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VA SDN Cibubur 03 Pagi.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang dan pembatasan masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas VA SDN Cibubur 03 Pagi?
2. Apakah hasil belajar matematika kelas VA SDN Cibubur 03 Pagi dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS)?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut.

#### **1. Secara Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi dan referensi terhadap ilmu pengetahuan di bidang pendidikan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan tentang salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bentuk peningkatan pendidikan yang berorientasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru

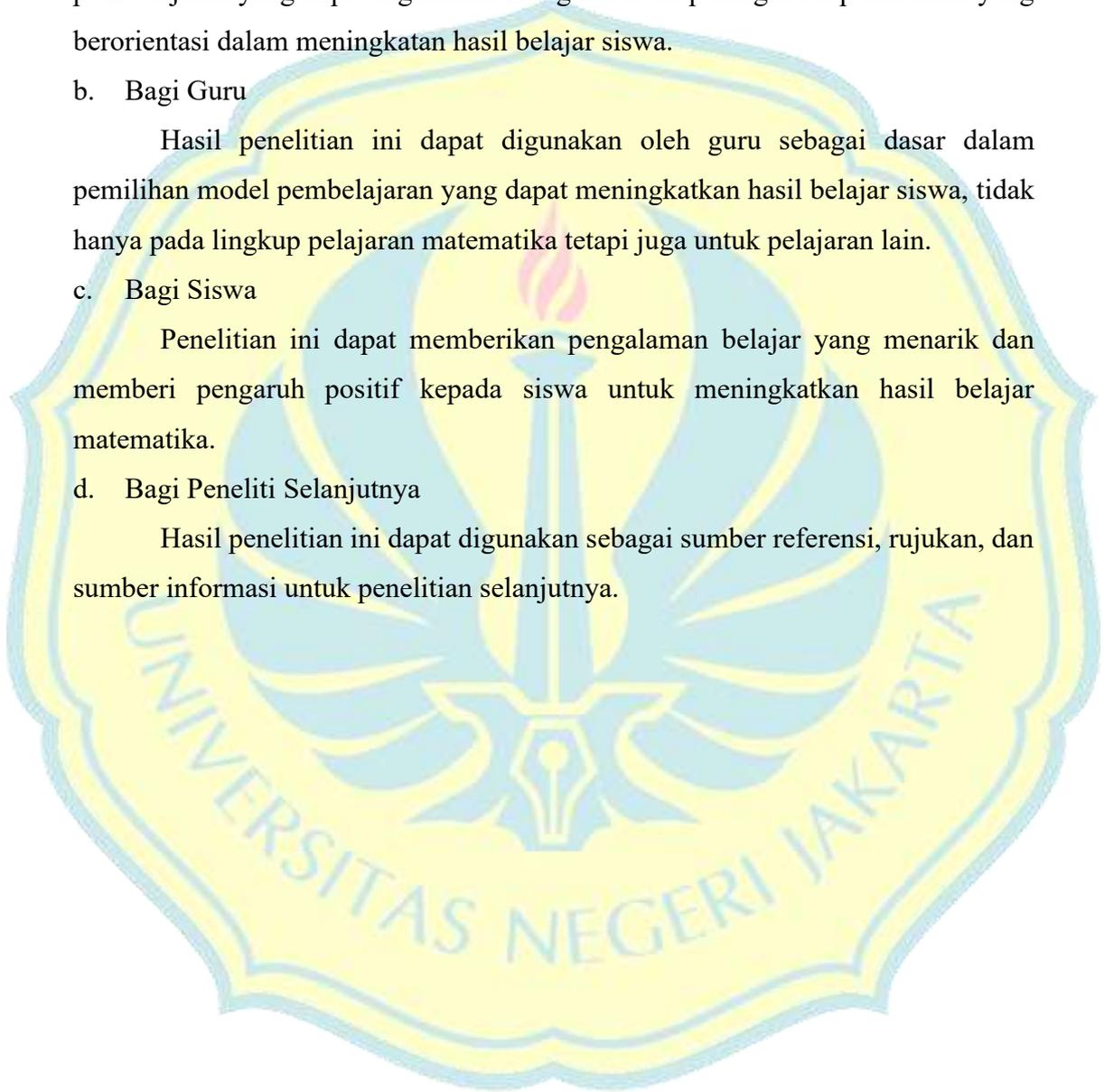
Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai dasar dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya pada lingkup pelajaran matematika tetapi juga untuk pelajaran lain.

### c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memberi pengaruh positif kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi, rujukan, dan sumber informasi untuk penelitian selanjutnya.



*Intelligentia - Dignitas*