

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia yang mendasar yang bertujuan untuk meningkatkan pengembangan pribadi seseorang melalui penanaman kapasitas yang melekat, yang mencakup aspek spiritual seperti kognisi, intensionalitas, kepekaan estetika, kreativitas, dan kesadaran moral, serta indra dan kemampuan fisik. Menurut Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sistematis yang bertujuan untuk mewujudkan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan memfasilitasi suatu proses yang melaluinya peserta didik secara aktif menumbuhkembangkan kemampuan bawaannya untuk memperoleh kekuatan agama dan spiritual, disiplin diri, pertumbuhan pribadi, kecerdasan intelektual, karakter berbudi luhur, dan kompetensi yang diperlukan yang diperlukan untuk kemajuan diri sendiri, warga negara, dan bangsa secara keseluruhan.

Menurut Susanto dalam penelitian Setyaningsih (2020), matematika dipandang sebagai bidang keilmuan yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif, menumbuhkan penalaran kritis dan keterampilan persuasif, memfasilitasi penyelesaian masalah praktis, dan menawarkan bantuan yang berharga dalam ranah sains dan teknologi. Matematika merupakan mata pelajaran yang secara konsisten hadir di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dimasukkannya dalam kurikulum bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan siswa untuk terlibat dalam pemikiran logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis. Matematika diakui secara luas sebagai disiplin inti yang memiliki kepentingan signifikan dalam kurikulum pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, dan berlanjut ke studi tingkat universitas.

Matematika menjamin penekanan khusus dalam lembaga pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan peran pendidik. Oleh karena itu, diantisipasi bahwa pendidik memiliki kapasitas untuk memberikan kontribusi yang berharga bagi pengalaman belajar matematika siswa.

Menurut Whardani dikutip dalam Yulianty (2019:61) Tujuan pendidikan matematika di sekolah mencakup beberapa tujuan utama. Pertama, siswa harus mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep matematika, memungkinkan mereka untuk memahami interkoneksi antara konsep-konsep yang berbeda dan secara efektif menerapkannya pada skenario pemecahan masalah. Ini memerlukan penggunaan metode dan algoritma yang fleksibel, akurat, efisien, dan tepat. Kedua, siswa harus menumbuhkan kemampuan mereka untuk berpikir tentang pola dan karakteristik dalam matematika. Mereka harus mampu melakukan manipulasi matematis untuk menetapkan generalisasi, menyusun bukti pendukung, dan mengartikulasikan ide dan pernyataan matematis. Ketiga, siswa harus memperoleh keterampilan pemecahan masalah, yang melibatkan pemahaman konteks masalah, membangun model matematika, menyelesaikan model ini secara efektif, dan menafsirkan solusi yang diperoleh secara akurat. Terakhir, siswa harus meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dengan menyampaikan ide matematika secara efektif menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain yang sesuai. Ini berfungsi untuk mengklarifikasi situasi atau masalah yang kompleks dan memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang lebih dalam. (5) Memiliki disposisi yang ditandai dengan kecenderungan untuk mengenali penggunaan praktis matematika dalam kehidupan sehari-hari, khususnya menunjukkan rasa ingin tahu, perhatian, dan antusiasme terhadap pengejaran pengetahuan matematika, di samping menunjukkan ketahanan dan keyakinan diri dalam proses pemecahan masalah.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut di atas, penguasaan keterampilan pemecahan masalah dalam matematika dipandang sebagai tujuan yang sangat penting untuk dicapai dalam proses pembelajaran matematika. Penegasan ini didukung oleh pandangan Branca sebagaimana dikutip dalam Hendriana dan Soemarno (2014: 23), di mana dikatakan bahwa hakikat matematika adalah proses penyelesaian masalah matematika. Proses pemecahan masalah memberi siswa kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka secara mandiri mencari dan memperoleh informasi atau data yang dapat dianalisis dan disintesis ke dalam kerangka kerja konseptual, prinsip, hipotesis, atau

kesimpulan. Menurut Sumarmo dalam Jainuri (2014:1-2) Pemecahan masalah dapat dipahami sebagai proses penyelesaian kesulitan berbasis narasi, mengatasi tantangan non-rutin, memanfaatkan konsep matematika dalam skenario praktis atau kehidupan nyata, dan terlibat dalam verifikasi, pembuatan, atau pemeriksaan hipotesis. Menurut pandangan Sumarmo, proses pemecahan masalah matematika memerlukan usaha yang ditujukan untuk menumbuhkan kecakapan matematika siswa.

Menurut Polya dalam Wairing (2018:191) keterampilan pemecahan masalah memuat empat indikator yaitu 1) memahami masalah, 2) merencanakan penyelesaian, 3) menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan 4) menyimpulkan kembali terhadap langkah-langkah penyelesaian yang sudah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran Matematika di SDIT Darul Hasani dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Hal ini terlihat ketika guru memberikan soal uraian matematika dalam bentuk cerita siswa dalam belum dapat mengidentifikasi informasi mana yang diketahui dan mana yang ditanya pada soal yang telah diberikan, siswa masih kesulitan dalam merencanakan penyelesaian masalah pada soal uraian matematika karena bingung antara ditambah, dikurang, dikali dan dibagi mana yang lebih dulu, siswa juga kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah berdasarkan langkah-langkah yang telah dirancang dikarenakan sebagian siswa masih ada yang belum lancar dalam menentukan KPK dan FPB dan pada saat diminta untuk menyimpulkan hasil jawaban dengan menggunakan kalimat matematika beberapa siswa sering kali tidak menulisnya hanya sekedar jawaban atau hasil akhir saja.

Data tentang hasil nilai ulangan harian terkait konsep KPK dan FPB menunjukkan bahwa hanya 10 siswa dari 29 siswa yang berhasil mencapai KKM Matematika 75, sementara 19 siswa lainnya tidak mencapai KKM Matematika. Dalam menghadapi berbagai masalah tersebut, diperlukan solusi yang efektif agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik. Salah satu langkah yang diambil adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Menurut pandangan Spencer Kagan yang dikutip oleh Bayu (2016:57), model

pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk mempromosikan kerjasama, tanggung jawab, kolaborasi dalam memecahkan masalah, serta saling memotivasi dalam meraih prestasi. Model ini juga mendorong pengembangan kemampuan sosial siswa.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah suatu metode dimana dua siswa tetap di dalam kelompoknya dan dua siswa lainnya berkunjung ke kelompok lain. Anggota kelompok yang tetap bertugas untuk menyampaikan informasi hasil kelompoknya kepada tamu yang berkunjung, sedangkan tamu memiliki tugas untuk mencatat informasi dari kelompok yang mereka kunjungi, seperti dijelaskan oleh Shoimin yang dikutip oleh Istianingsih (2018:94). Proses pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah berikut: (1) Siswa bekerja bersama dalam satu kelompok, (2) Setelah selesai, dua siswa dari setiap kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bergabung dengan kelompok lain, (3) Siswa yang tetap di kelompok memberikan informasi hasil kelompoknya kepada tamu yang datang, (4) Setelah selesai, tamu kembali ke kelompok asalnya, (5) Kelompok merangkul dan membahas hasil temuan serta informasi dari kelompok lain.

Terdapat beberapa keunggulan dalam penerapan model *Two Stay Two Stray* seperti yang dijelaskan oleh Aris Shoimin dalam Swantari (2018:198): (1) Mudah untuk membentuk pasangan, (2) Lebih banyak tugas yang dapat dikerjakan, (3) Memudahkan pengawasan oleh guru, (4) Dapat diterapkan pada semua tingkatan kelas, (5) Mendorong pembelajaran yang lebih bermakna, (6) Lebih mengaktifkan siswa, (7) Mendorong siswa untuk berani berbicara dan menyatakan pendapat, (8) Meningkatkan rasa kebersamaan dan kepercayaan diri siswa, (9) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan, (10) Meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Meskipun memiliki persamaan dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS), model *Two Stay Two Stray* (TSTS) memiliki perbedaan dalam hal jumlah siswa dalam kelompok, langkah-langkah diskusi, dan durasi waktu yang digunakan. Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) cenderung lebih memunculkan ide-ide baru dari siswa, sementara model *Think Pair Share* (TPS) lebih memerlukan perhatian khusus. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dianggap sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran.

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto (2018) adalah untuk menggambarkan implementasi pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Penelitian juga bertujuan untuk mengamati peningkatan keterampilan pemecahan masalah matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TSTS. Partisipan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 33 siswa, dan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Kesuksesan dalam penelitian ini diukur dengan persentase siswa yang mencapai skor maksimal pada tahap-tahap pemecahan masalah matematika setiap siklus, minimal sebanyak 60% siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif model TSTS efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Data dari tes kemampuan pemecahan masalah matematika menunjukkan peningkatan persentase siswa yang mencapai skor maksimal pada setiap tahap pemecahan masalah: 4 siswa (12,12%) pada prasiklus, meningkat menjadi 8 siswa (25%) pada siklus I, dan mencapai 21 siswa (70%) pada siklus II. Dengan demikian, hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika siswa.

Hasil temuan ini didukung oleh penelitian Suraji & Sari (2017) dengan judul "Penerapan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV. Pada siklus I, hasil belajar meningkat sebesar 20%, pada siklus II meningkat menjadi 60%, dan pada siklus III mencapai peningkatan menjadi 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TSTS efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah matematika

di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut lagi dengan judul penelitian yaitu “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDIT Darul Hasani”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa tidak dapat mengidentifikasi informasi mana yang diketahui dan mana yang ditanya pada soal berikan
2. Siswa masih sulit dalam merencanakan penyelesaian pada soal cerita dan bingung antra ditambah, dikali dan dibagi antara mana yang lebih dahulu
3. Siswa tidak dapat menyelesaikan soal cerita dengan benar.
4. Siswa tidak dapat menyimpulkan kembali terhadap langkah-langkah penyelesaian yang sudah dibuat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari berbagai masalah yang diperoleh peneliti membatasi masalah pada “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDIT Darul Hasani”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematika pada materi KPK dan FPB siswa kelas IV SDIT Darul Hasani”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematika dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) kelas IV SDIT Darul Hasani.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi guru/peneliti:

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan wawasan lebih mendalam mengenai gaya belajar siswa. Dengan demikian, guru dapat lebih memahami dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran matematika, termasuk dalam hal menganalisis soal, memantau tahapan penyelesaian, serta mengevaluasi hasil belajar.

2. Bagi Siswa:

Temuan penelitian ini memiliki manfaat bagi siswa dalam menemukan gaya belajar yang paling cocok dengan diri mereka sendiri. Informasi ini dapat membantu mereka dalam mengatasi tantangan dalam pemecahan masalah matematika, dengan mengaplikasikan strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik belajar individu.

3. Bagi Sekolah:

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan berharga bagi sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran. Dengan memahami gaya belajar siswa, sekolah dapat melakukan penyesuaian dan perbaikan dalam strategi pengajaran sehingga kualitas pendidikan yang disajikan dapat lebih optimal.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan dalam memecahkan masalah merujuk pada kemampuan individu dalam mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui pendekatan yang sistematis. Ini melibatkan proses mengajukan pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan. Indikator-indikator yang mencerminkan kemampuan pemecahan masalah mencakup hal-hal berikut:

- a. Memahami masalah
- b. Merencanakan penyelesaian
- c. Melaksanakan perencanaan
- d. Menyimpulkan kembali hasil jawaban

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

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan model pembelajaran dengan cara berkerja kelompok untuk menciptakan kerja sama antara siswa, model ini juga membuat siswa mencari tau informasi dari kelompok satu kelompok lain.

“Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) antara lain:

- a. Presentasi kelas oleh guru dimana guru menyajikan materi secara langsung kepada siswa.
- b. Pembentukan kelompok yang terdiri dari atas 4 orang yang heterogen
- c. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan masalah yang di berikan guru.
- d. Dua orang siswa tinggal dikelompoknya dan menjelaskan hasil pengerjaan kelompoknya kepada siswa yang datang dari kelompok lain
- e. Dua orang siswa lainnya bertamu kekelompok lain untuk mencari sebagai informasi dan mendegarkan penjelasan dari kelompok lain yang di singgahi. Setelah mendengarkan penjelasan dari kelompok lain, dua orang yang bertamu tersebut kembali kepada kelompoknya untuk berbagi infomarsi yang diperoleh kepada dua anggota lainnya.
- f. Siswa mendiskusikan kembali hasil pengerjaan kelompoknya, kemudian menyusun laporan kelompok”.