

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap orang berusaha untuk menumbuhkan kemampuan dan keterampilan dalam dirinya melalui pendidikan supaya dapat bersaing dengan bangsa lain. Salah satu pembelajaran yang pasti dilaksanakan di setiap tahapan pendidikan yaitu pembelajaran mata pelajaran matematika. Ilmu wajib yang harus diajarkan pada siswa yaitu matematika (Selly, Endang & Shaifuddin, 2014). Untuk dapat menghadapi perubahan dunia diperlukan siswa yang cakap yang dapat dibentuk melalui pelajaran matematika di sekolah (Amir, 2015).

Sesuai dalam *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) dijelaskan beberapa pencapaian dalam matematika, dan belajar memecahkan permasalahan salah satunya. Menurut Polya (1973) pemecahan masalah adalah suatu upaya untuk mencari penyelesaian suatu permasalahan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat ini, menurut Putra & Sipayung (2019), pemecahan masalah merupakan kegiatan yang harus dihadapi dengan proses tertentu dalam mengatasi suatu permasalahan. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemecahan masalah berarti kemampuan siswa dalam memanfaatkan pengetahuan yang telah diperolehnya untuk dapat dilaksanakan pada pemecahan masalah supaya

dapat menemukan hasil atau jawaban atas masalah yang ditemukan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di kelas IV B SDN Madyocondro, ditemukan bahwa siswa masih kesulitan saat mengerjakan soal pemecahan masalah bangun datar. Kesulitan tersebut berupa siswa tidak terbiasa mengerjakan soal cerita dimana siswa harus memahami soal agar dapat menentukan rumus yang tepat untuk menjawab. Disisi lain, juga ditemukan siswa tidak suka pelajaran matematika karena bagi siswa pelajaran matematika itu sukar, selalu tentang angka dan hitung-hitungan. Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit (Silaban, 2019).

Contoh saat ulangan disajikan soal cerita dan siswa langsung mengerjakan tanpa menggunakan tahapan pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dijawab, dan jadi). Apabila pada soal yang ditanyakan luas persegi panjang, siswa langsung menjawab panjang x lebar bahkan sebagian besar siswa yang tidak dapat memahami soal, sehingga salah menentukan rumus dan menghitung hasilnya. Hal ini berdasarkan rata-rata nilai penilaian harian siswa kelas IV B SD Negeri Madyocondro sebesar 59 yang masih kurang dari kriteria ketuntasan yaitu 70. Dari jumlah 21 siswa hampir seluruh siswa belum ada yang mencapai nilai ketuntasan.

Berdasarkan yang telah diamati di kelas, proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik dan bervariasi. Yakni guru hanya menyajikan

pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran yang seharusnya *Student Center* tidak sepenuhnya terlaksana dengan baik. Oleh sebab itu motivasi siswa terhadap pelajaran matematika menjadi kurang, ditambah dengan proses pembelajaran yang kurang menarik yang menyebabkan kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi rendah. Sehingga perlu adanya perubahan kegiatan pembelajaran dari model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran yang inovatif, salah satunya ialah *Two Stay Two Stray*. Menurut Huda (2016:140) model ini dapat diimplementasikan ke dalam berbagai materi dan jenjang umur. Model pembelajaran dengan kegiatan siswa secara berkelompok dapat saling berbagi hasil diskusi dengan kelompok lain merupakan struktur dari *Two Stay Two Stray* (Iskandar & Firdaus, 2016).

Lebih lanjut berdasarkan pengamatan yaitu tidak adanya penggunaan alat peraga yang menjadikan siswa bosan membayangkan hal-hal yang di rasakan masih abstrak. Ketika siswa berkaitan langsung dengan pembelajaran, maka dapat memberikan ingatan yang lebih lama dan memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa (Nunuk, Slameto, & Elvira, 2018). Dengan demikian, peneliti juga memanfaatkan bantuan alat peraga bangun datar untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi apa itu bangun datar serta sifat-sifat bangun datar.

Menurut Putra (2019), materi menjadi lebih mudah dipahami apabila menggunakan media alat peraga, karena mampu memberikan gambaran nyata terhadap objek yang masih bersifat abstrak. Selain itu, dalam penelitian

Ovibella, Sri Haryani, dan Eko (2020) dijelaskan bahwa materi yang tidak dapat disampaikan secara lisan dapat dijelaskan lebih baik apabila menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif. Materi yang masih abstrak dapat dilihat secara nyata melalui penggunaan media bangun datar (Rahayu & Hidayati, 2018).

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan berbantuan alat peraga bangun datar. Sehingga peneliti bertujuan untuk melaksanakan penelitian berjudul KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTUAN ALAT PERAGA BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI MADYOCONDRO.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan alat peraga bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV?

2. Bagaimana perbedaan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan alat peraga bangun datar dengan model konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan alat peraga bangun datar?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan:

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui, bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan digunakannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* serta bantuan penggunaan alat peraga.

2. Tujuan Khusus

- a) Mendeskripsikan pengaruh penerapan model *TSTS (Two Stay Two Stray)* berbantuan alat peraga bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4.
- b) Mendeskripsikan perbedaan antara model pembelajaran *TSTS* berbantuan alat peraga bangun datar dengan model konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV.
- c) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan bantuan alat peraga bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, terutama mengenai penerapan model pembelajaran di kelas, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a) Meneliti keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan alat peraga bangun datar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
- b) Dapat menjadi bahan rujukan atau masukan kepada peneliti lain atau peneliti lanjutan demi perkembangan pendidikan matematika.

2. Manfaat Praktis

a.) Bagi Siswa

Meningkatkan partisipasi aktif siswa saat berdiskusi yang bertujuan ketika berlangsungnya pembelajaran siswa tidak mudah bosan, sehingga kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat.

b.) Bagi Guru

Memberikan informasi dan bukti bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stay* dapat dijadikan pilihan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa yang dapat diterapkan pada pelajaran lain.

c.) Bagi Institusi

Sebagai petunjuk supaya sekolah menerapkan model-model pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan

tidak ada siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit.

d.) Bagi Peneliti

Meningkatkan pemahaman serta bekal yang sangat bermanfaat saat memasuki dunia pendidikan di masa depan.