

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting dalam kehidupan manusia, tinggi rendahnya kualitas manusia dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Idi dalam bukunya yang berjudul *Sosiologi Pendidikan* mengatakan:

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan terencana yang dilaksanakan oleh orang dewasa yang memiliki ilmu dan keterampilan guna memberikan kompetensi kepada siswa sehingga mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang refleksi berfikir dan bertindak demi terciptanya sumber daya manusia ditingkatkan, sebagai *al-insan-al-kamil*.<sup>1</sup>

Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq, dijelaskan tentang pentingnya pendidikan:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

---

<sup>1</sup>Abdullah Idi, *Sosiologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rajagrafindo persada, 2011), h. 165.

<sup>2</sup>Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS & Peraturan Pemerintah RI Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar, (Bandung: Citra Umbara, 2016), h.2

Artinya:

*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*

Eleanor Drago dan Severson dalam Idi mengatakan secara tradisional di pendidikan terdapat tiga jenis kapasitas yang sangat diperlukan dalam mengembangkan prestasi anak didik (*student achievement*):

Pertama, *school or organizational capacity*, yakni kemampuan kolektif sekolah sebagai suatu fungsi, semua bekerja untuk meningkatkan prestasi. Kedua, *instructional capacity*, yakni kemampuan pendidik/guru dalam memberikan pelajaran. Ketiga, *developmental capacity*, yakni pendidik mesti didorong agar diperoleh pencapaian dan pengembangan belajar anak didik yang optimal.<sup>3</sup>

Berdasarkan pada point kedua tersebut dikatakan bahwa kemampuan seorang guru dalam memberikan pelajaran sangat diperlukan dalam mengembangkan prestasi anak didik. Dalam pengembangan dunia pendidikan saat ini seorang guru telah diberi kebebasan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dikelas dengan menyesuaikan pada situasi dan kondisi sekolah serta siswa. Hal ini terlihat bahwa peran guru sebagai fasilitator, dimana hanya memfasilitasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung agar tercipta situasi dan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Siswa dalam hal ini dituntut aktif dan kreatif selama proses pembelajaran.

Namun saat ini situasi tersebut belum sepenuhnya dapat terlaksana, dimana selama pembelajaran hanya didominasi oleh guru. Sehingga siswa menjadi pasif

---

<sup>3</sup>Abdullah Idi, Sosiologi Pendidikan, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), h. 171

dalam proses pembelajaran yang menjadikan kegagalan pembentukan konsep pembelajaran sehingga berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hal inilah yang dapat menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Pendidikan umumnya terbagi dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. *Mathematics is one of the subjects that occupy an important role in education.*<sup>4</sup> Pada dasarnya, mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama kemampuan inilah yang dibutuhkan siswa untuk bertahan dari lajunya perkembangan teknologi saat ini, *Mathematics (math) is a universal science underlying modern technological development.*<sup>5</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti matematika itu sendiri adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>6</sup> Matematika juga merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai perkembangan teknologi modern, dan dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia. Namun demikian,

---

<sup>4</sup>Akhmad Fauzi and dkk, 'Math Learning with Realistic Mathematics Education Approach (RME) Based On Open Source - Ended to Improve Mathematic Communication.', *Journal of Primary Education* Vol. 7 No. 1 (2018): h. 11.

<sup>5</sup>Wahyudi, 'The Development of Realistic Mathematics Education (RME) Model for the Improvement of Mathematics Learnings of Primary Teacher Education Program (PGSD) Students of Teacher Training and Education Faculty (FKIP) of Sebelas Maret University in Kebumen.', *Jurnal ICOTTE FKIP UNS* Vol. 2 No. 1 (2016): h. 369.

<sup>6</sup> Depdikbud, KBBI, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 723.

tidak dapat dipungkiri bahwa matematika masih merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit, membosankan, tidak disukai, tidak diperdulikan dan bahkan diabaikan oleh kebanyakan peserta didik. Hal ini dikarenakan matematika memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain, dimana pada dasarnya obyek matematika adalah abstrak, sehingga peserta didik tak jarang bahkan sering menemui permasalahan dalam memahami suatu materi pada pembelajaran matematika. Kondisi ini mengakibatkan hasil belajar matematika siswa rendah bahkan banyak siswa yang nilai matematikanya tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan bapak Rasyid Amin selaku guru mata pelajaran Matematika di kelas VIII pada saat prapenelitian di MTs Manbaul Ulum kabupaten Banjar, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata mereka sebesar 53 yang masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Dari jumlah siswa kelas VIII sebanyak 95 siswa, hanya sekitar 20% saja yang nilainya mencapai KKM dan sebanyak 80% siswa lainnya belum mencapai KKM.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 13 Februari 2018, berdasarkan pengecekan dokumentasi, pada RPP yang telah dibuat oleh guru memuat bahwa guru akan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada proses pembelajaran. Namun, setelah saya melakukan observasi dilapangan ternyata metode pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan yang dituliskan di RPP.

Guru masih terpaku pada model pembelajaran konvensional yang pengajarannya lebih terpusat kepada guru berupa ceramah dan tanya jawab bahkan dominan hanya memberikan catatan kepada siswa dan memberikan sedikit penjelasan mengenai materi yang diajarkan. Sehingga siswa menjadi pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah bahkan banyak yang nilainya tidak mencapai KKM. Hal ini juga menyebabkan siswa belum mampu memahami konsep yang diajarkan dengan baik sehingga timbul rasa bosan dan ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang menuntut kemampuan pemecahan masalah pun masih rendah. Siswa mengalami kesulitan ketika soal yang diberikan berupa soal pemecahan masalah yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Hal ini juga dikarenakan kurangnya konsentrasi siswa dalam membaca soal dan kurangnya pengaplikasian konsep matematika terhadap kasus atau masalah yang lebih nyata, sehingga mereka kesulitan dalam menentukan pemodelan matematika.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka harus dicari solusi dari sebuah permasalahan yang terjadi. Sebuah solusi dimana siswa dapat berperan serta aktif dalam proses pembelajaran, menggunakan kreatifitas dalam proses membangun pengetahuan dan pemahaman mereka, sehingga pengetahuan ini tidak hanya bertahan dalam jangka waktu yang sementara. Dan membuat siswa mampu menggali pengetahuan mereka untuk dapat menyelesaikan masalah yang diberikan. Agar tujuan dari pembelajaran matematika dapat tercapai. Salah satu solusi yang

peneliti anggap mampu mengurai permasalahan yang terjadi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Sejalan dengan yang disampaikan Istarani dan M. Ridwan bahwa: Model pembelajaran kooperatif paling sesuai bila diterapkan dalam mata pelajaran matematika karena matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan memerlukan keaktifan siswa, kerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan suatu masalah. Selain itu dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak yang positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas dapat memotivasi siswa meningkatkan prestasi belajarnya.<sup>7</sup>

Model pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok yang terdiri atas dua orang atau lebih untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual. Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif menurut Killen dalam Istarani dan Ridwan yaitu membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik dan mempertinggi kemampuan siswa untuk menggunakan informasiinformasi dan keterangan pelajaran abstrak yang kemudian dapat diubah siswa menjadi suatu keputusan yang real<sup>8</sup>

Berangkat dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa siswa belum mampu memahami konsep materi yang diajarkan pada mata pelajaran matematika yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal khususnya soal pemecahan masalah yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Maka

---

<sup>7</sup> Istarani dan Muhammad Ridwan, 50 Tipe Pembelajaran Kooperatif, (Medan: CV. Media Persada, 2014), hlm. 14

<sup>8</sup> Ibit, h.18

berdasarkan hal ini, tipe model pembelajaran kooperatif yang sesuai untuk diterapkan adalah tipe pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS ) atau dua tinggal dua tamu.

Tipe TSTS ini menuntut siswa untuk memahami penyelesaian masalah yang diberikan dan mencari informasi dari kelompok lain mengenai ketetapan atau perbedaan jawaban yang telah diperoleh kelompoknya, selain itu juga untuk menyelesaikan masalah yang belum terpecahkan dikelompoknya. Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.<sup>9</sup> Pembelajaran kooperatif tipe ini dapat mendorong anggota kelompok untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada siswa. Tipe TSTS ini sendiri merupakan pengembangan dari tipe pembelajaran jigsaw dengan pengkhususan jumlah kelompok adalah empat orang saja. Model pembelajaran tipe ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya aktif menyumbangkan gagasan didalam kelompoknya, namun siswa harus mampu menyampaikan gagasannya dihadapan kelompok lain.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok Di Kelas VIII MTs Manbaul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023”.

---

<sup>9</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2010), h. 93

## B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memberikan gambaran tentang judul yang disajikan oleh penulis terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian yang berhubungan dengan judul tersebut.

### 1. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu kegiatan yang menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>10</sup> Menurut Wotruba dan Wright dalam Hamzah B. Uno, pembelajaran dikatakan Efektif jika memenuhi 7 indikator yaitu:

- 1) Pengorganisasian materi yang baik,
- 2) Komunikasi yang efektif,
- 3) Penugasan dan antusiasme terhadap materi pembelajaran,
- 4) Sikap positif terhadap siswa,
- 5) Pemberian nilai yang adil,
- 6) Keluasan dalam pendektan pembelajaran,
- 7) Hasil belajar siswa yang baik.<sup>11</sup>

Menurut Djamarah dan Zain, krieteria efektif dalam pembelajaran apabila 75% siswa mampu mencapai nilai standar yang di tetapkan (KKM) setelah proses pembelajaran dilakukan<sup>12</sup> Adapun indikator hasil belajar siswa yang baik dalam

---

<sup>10</sup>Syafaruddin, *Manajemen Lembaga Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2005), h. 91.

<sup>11</sup>Hamzah B. Uno and Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan Kreatif, Efektif, Menarik)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 171.

<sup>12</sup>Bahri Djamarah Syaiful and Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 108.



penelitian ini di ukur dari hasil tes akhir setelah siswa diberi perlakuan pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran dikatakan efektif dalam penelitian ini jika: Pertama, persentase 7 indikator efektif yang dilihat dari hasil pengamatan *observer* pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok lebih dari atau sama dengan 80% berada pada interpretasi sangat baik. Kedua, hasil belajar siswa pada tes akhir setelah diberi perlakuan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok memperoleh Nilai 60 berjumlah 60%. Adapun nilai 60 merupakan nilai KKM untuk mata pelajaran Matematika yang telah disepakati dan ditetapkan di MTs manbaul ulum kabupaten banjar.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.

## 3. Model Pembelajaran TSTS

Model Pembelajaran TSTS merupakan model pembelajaran kooperatif yang diperkenalkan dan dikembangkan oleh spencer kagan pada tahun 1990, tujuannya

memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dari informasi dengan kelompok lainnya.<sup>13</sup>

#### 4. Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>14</sup>

#### 5. Luas Permukaan Kubus dan Balok

Luas permukaan kubus dan balok merupakan salah satu sub bab dari mata pelajaran matematika yang diajarkan di kelas VIII MTs Manba'ul Ulum kabupaten banjar semester dua.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan penggunaan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok Di Kelas VIII MTs Manba'ul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023?

---

<sup>13</sup>Zainal Aqib, *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Bandung Yrama Widya, 2013), h. 35.

<sup>14</sup>Arif S. Sadiman and dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), h. 7.

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok Di Kelas VIII MTs Manbaul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Apakah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* efektif terhadap hasil belajar Pada materi Luas Permukaan Kubus dan Balok Di Kelas VIII MTs Manbaul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok Di Kelas VIII MTs Manbaul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok dengan menggunakan pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Di Kelas VIII MTs Manbaul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan tipe *Two Stay Two Stray* Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Pada Materi Luas Permukaan Kubus dan

Balok Di Kelas VIII MTs Manbaul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### **E. Signifikan Penelitian**

Signifikansi penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan pihak-pihak terkait yang diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa meningkatkan hasil belajar lebih maksimal dan menjadi lebih aktif dalam belajar baik individu maupun kelompok.

2. Bagi Peneliti

Pengetahuan dan pengalaman yang di peroleh dari penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti saat memasuki dunia kerja sebagai pendidik.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman langsung bagi guru dalam mengenal model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*.

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi menjadikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran matematika.

## **F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian terdahulu menjadi acuan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Berdasarkan hasil tinjauan yang dilakukan peneliti belum ada penelitian yang membahas tentang “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok Di Kelas VIII MTs Manbaul Ulum Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023”. Berikut penelitian terdahulu yang penulis akan di cantumkan yang relevan dengan penelitian ini :

1. Penelitian Melan Siagin (2014) jurusan Matematika FMIPA. UNIMED, dengan judul : “perbedaan hasil belajar matematika siswa yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan konvensional di kelas X SMA Negri 8 Medan tahun ajaran 2013/2014”. populasi ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negri 8 Medan yang terdiri dari 7 kelas, dan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas X-2 sebagai kelas eksperimen A yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dan kelas X-1 sebagai kelas eksperimen B yang diterapkan model pembelajaran konvensional dengan masing-masing jumlah sampel 40 orang dalam tiap kelas. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata pretes kelas eksperimen A 36,8 dan postes 82,1, sedangkan kelas eksperimen kelas B rata-rata pretes 35,9 dan postes 75,1. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang di ajarkan dengan

model pembelajaran kooperatif tipe TSTS lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pada penelitian Melan ini terdapat dua variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TSTS yang diterapkan pada kelas eksperimen satu dan metode konvensional yang diterapkan pada kelas eksperimen dua yang dilakukan pada jenjang pendidikan SMA. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan ada dua kelas juga yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TSTS menggunakan media pembelajaran *Power Point* dimana penelitian ini dilakukan pada jenjang pendidikan MTs.

2. Penelitian Rizky Shafura (2015) jurusan pendidikan matematika . FITK UIN-SU, dengan judul : “perbedaan hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dan strategi pembelajaran inkuiri pada materi persamaan linier satu variabel dikelas VII MTs al-ishlahiyah binjai tahu pelajaran 2014/2015”. populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, yaitu kelas VII-1 yang berjumlah 40 siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen I dan kelas VII-2 yang berjumlah 40 siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen II. Hasil belajar matematika siswa untuk kelas eksperimen I diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,125 hasil belajar matematika siswa untuk kelas eksperimen II diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,00. hal ini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe

TSTS memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran inkuiri.

Pada penelitian Rizky ini terdapat dua variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TSTS yang diterapkan pada kelas eksperimen satu dan strategi pembelajaran Inkuiri yang diterapkan pada kelas eksperimen dua yang dilakukan pada jenjang pendidikan MTs pada materi persamaan linier satu variabel. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan ada dua kelas juga yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TSTS menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada materi luas permukaan balok dimana penelitian ini dilakukan pada jenjang pendidikan MTs.

3. Skripsi Jupri Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Segi Empat Kelas VII C MTs Taqwal Ilah Tembalang Tahun Pelajaran 2009/2010”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*(TSTS) dengan sebelumnya pada materi segi empat. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan hasil akhir tiap siklus yaitu pada pra siklus rata-rata motivasi belajar peserta didik 50% dan rata-rata hasil belajar sebesar 59.63 dengan ketuntasan belajar 49.5% , pada siklus I motivasi belajar peserta didik yaitu 45.56% dan nilai rata-rata peserta didik mencapai 68.14 dengan ketuntasan klasikal 51.21%,, pada siklus II terjadi

peningkatan motivasi belajar menjadi 81.51% dan nilai rata-rata peserta didik mencapai 75.17 dengan ketuntasan klasikal 85.36%.

Pada penelitian Jupri ini terdapat dua variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TSTS yang diterapkan pada kelas eksperimen satu dan strategi pembelajaran Inkuiri yang diterapkan pada kelas eksperimen yang dilakukan khusus kelas VII C. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan ada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TSTS menggunakan media pembelajaran *Power Point* dimana penelitian ini dilakukan pada jenjang pendidikan MTs

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

*H<sub>0</sub>*: penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi luas permukaan kubus dan balok

*H<sub>a</sub>*: penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi luas permukaan kubus dan balok.

#### **H. Asumsi Penelitian**

Anggapan dasar yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, soal dan proses perhitungan luas permukaan kubus dan balok dan.



- b. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Tipe Two Stay Two Stray* pada materi luas permukaan kubus dan balok dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

## **I. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penelitian.

Bab II kajian teori dan kerangka pikir, yang memuat kajian teori dan kerangka pikir.

Bab III metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil dan Pembahasan, yang memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup yang memuat tentang simpulan dan saran