BAB II
KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Belajar Dan Pembelajaran

Belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkat kan kemampuan peserta didik. Belajar untuk disekolah berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Guru atau tutorlah yang menciptakannya guna membelajarkan siswa atau peserta didik. Tutor yang mengajar dan peserta didik yang belajar. Perpaduan dan kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Di sana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan (Afandi, Chamala dan Wardani, 2013).

Mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Atau dikatakan, mengajar sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Kondisi itu diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan anak secara optimal baik jasmani maupun rohani, baik fisik maupun mental. Pengertian mengajar seperti ini memberikan petunjuk bahwa fungsi pokok dalam mengajar itu adalah menyediakan kondisi yang kondusif, sedang yang berperan aktif dan banyak melakukan kegiatan adalah siswanya, dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah. Guru dalam hal ini adalah membimbing. Dalam membimbing dan

menyediakan kondisi yang kondusif, itu sudah barang tentu guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar-mengajar, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya (Ichsan, 2016).

Belajar dalam pandangan islam memiliki arti yang sangat penting, sehingga hampir setiap saat manusia tak pernah lepas dari aktivitas belajar. Keunggulan suatu bangsa, masyarakat atau umat manusia sangat bergantung kepada seberapa banyak mereka menggunakan rasio dan anugerah tuhan untuk belajar dan memahami firman-firman Allah SWT. Hingga dalam Al-Quran dinyatakan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang berilmu ke derajat yang mulia.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ

يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (T.Q.S. Al Mujadilah: 11)

Dalam ayat diatas, disebutkan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang yang beriman dan berilmu pengetahuan beberapa derajat. Ayat diatas menjadi motivasi untuk terus belajar dan menambah ilmu pengetahuan. Dalam Islam, belajar merupakan kewajiban dan berdosa bagi yang meninggalkannya. Keyakinan ini

terbentuk dalam diri umat yang beriman sehingga mereka memiliki semangat belajar yang tinggi dan penuh semangat serta mengharapkan pahala disisi-Nya.

Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan individu. Belajar akan terjadi setiap saat dalam diri seseorang, dimanapun dan kapanpun proses belajar dapat terjadi. Belajar tidak hanya terjadi di bangku sekolah, tidak hanya terjadi ketika siswa berinteraksi dengan guru, tidak hanya ketika seseorang belajar membaca, menulis, dan berhitung. Belajar bukan hanya seperti ketika seseorang belajar sepeda, belajar menjahit, atau belajar mengoperasikan computer. Belajar bisa terjadi dalam semua aspek kehidupan. Belajar sudah terjadi sejak anak lahir bahkan sebelum lahir atau dikenal dengan Pendidikan prenatal, dan akan terus berlanjut hingga ajal tiba (Lilik, 2011).

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan seseorang. Belajar adalah interaksi yang sengaja dilakukan untuk tujuan tertentu dalam hal ini adalah peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa, oleh guru dan siswa, siswa dan temannya, atau seorang siswa saja.

Dalam Widiyanto (2018) disebutkan bahwa kata dasar pembelajaran adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajatran diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Sedanglan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman.

Sedangkan menurut Huda (2013), pembelajaran dapat diartikan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga yang sering

terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah tiap orang. Lebih lanjut, Huda mengutip pendapat Gagne (1977) bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat bergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisinya.

Menurut Shoimin (2014), Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.

Slavin dalam Afandi dkk (2013) mengatakan, Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Dalam penelitian ini, proses pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran cooperative dimana siswa akan belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dikembangkan oleh Spencer Kagan. Model TSTS bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model TSTS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggungjawab, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2013). Menurut Arief dkk (2016), model TSTS adalah belajar melibatkan interaksi siswa dalam kelompok intra dan antar kelompok di ruang kelas.

Dewi, Wiarta , dan Meter (2014) juga mengatakan bahwa model TSTS adalah teknik yang menyediakan kesempatan bagi kelompok untuk berbagi hasil dan informasi dengan kelompok lain, hal ini dilakukan melalui kunjungan bersama dan mengunjungi kelompok lain untuk berbagi informasi. Model TSTS mengajarkan siswa bahwa kegiatan berbagi terhadap pendapat masing-masing, sehingga siswa dapat belajar untuk mengekspresikan pendapat mereka kepada orang lain.

Anita Lie dalam Widiastuti (2015) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stray Two Stray* adalah model pembelajaran terstruktur berupa kelompok dengan dua tinggal dan dua tamu yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi yang diperoleh dalam kelompoknya untuk kelompok lainnya. Model pembelajaran TSTS biasa digunakan dalam semua jenis mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia dari siswa. Salah satu penyebabnya adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan-kegiatan individu yang masih menjadi gambaran umum di sekolah. Biasanya, siswa diberikan tugas untuk bekerja sendiri lalu tidak diperbolehkan untuk melihat pekerjaan temannya. Kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* antara lain

meningkatkan keaktifan siswa, memberikan kesempatan siswa untuk menemukan konsep dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, serta meningkatkan komunikasi antar siswa.

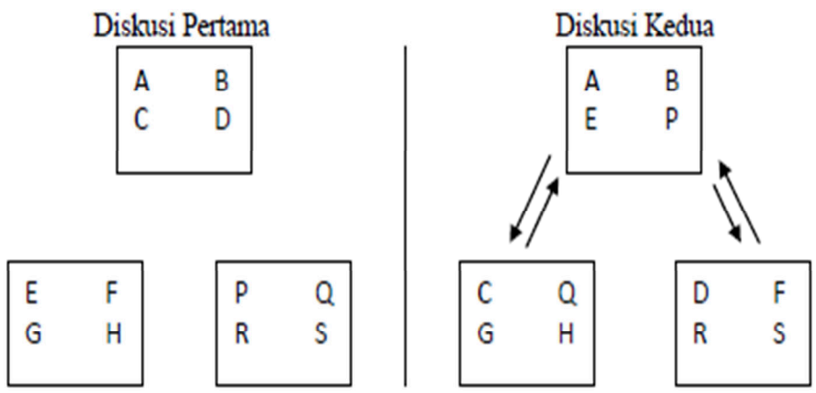
Model ini mempunyai ciri khusus yaitu pembelajaran dengan kelompok yang terdiri dari 4 orang, dimana 2 orang tinggal dikelompoknya sebagai sumber informasi dan 2 orang lagi bertamu untuk mencari informasi dari kelompok lain

Huda (2013) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran dari Model TSTS adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe TSTS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (Peer Tutoring) dan saling mendukung.
2. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas Bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.

6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
7. Kelompok mencocokkan dan membahasa hasil-hasil kerja mereka
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Adapun skema dari pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (Hayatina, 2018) adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS

Dari siktaks pembelajaran kooperatif tipe TSTS, terlihat bahwa siswa diharuskan untuk memahami materi yang diberikan kepada mereka karena akan diajarkan kepada anggota kelompok lain yang datang, sehingga ada tanggung jawab individu dan kelompok. Selain itu Model pembelajaran TSTS mengharuskan agar setiap kelompok untuk berkomunikasi dengam kelompok lainnya, memberikan informasi ke kelompok lainnya, sehingga muncul tutor sebaya dikelas. Pembelajaran ini akan membuat siswa bersemangat dan tidak kaku karena pembelajaran terpuat kepada mereka. Peran guru adalah menjadi fasilitator dari siswa dengan menjelaskan dan menambahkan hal-hal yang tidak disampaikan oleh siswa.

Shoimin (2014) juga mengungkapkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam bukunya. Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Mudah dipecah menjadi berpasangan
2. Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan
3. Guru mudah memonitor
4. Dapat diterapakan pada semua kelas/tingkatan
5. Kecenderungan siswa belajar lebih bermakna
6. Lebih beroreontasi pada keaktifan
7. Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya
8. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa
9. Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan
10. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

Adapun kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
3. Bagi guru: membutuhkan persiapan berupa materi, dana dan tenaga
4. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas
5. Membutuhkan waktu lebih lama
6. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik
7. Jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok
8. Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memerhatikan guru
9. Kurang kesempatan untuk memerhatikan guru

Dari uraian diatas, diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang terstruktur yang dapat menjadi solusi bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, saling berkomunikasi antara siswa yang satu dengan siswa lainnya melalui proses bertamu dan menerima tamu.

2.3 Hasil Belajar Matematika

Dalam pendidikan, hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap guru, karena hasil belajar yang dicapai siswa menunjukkan seberapa jauh siswa telah menguasai materi pelajaran dan mencerminkan pula berhasil tidaknya seorang guru dalam mengajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka setiap proses dan hasilnya perlu dievaluasi. Hasil belajar ini menyatakan apa yang akan dapat dilakukan atau dikuasai siswa sebagai hasil pelajaran (Qadriati, 2016).

Menurut Dewi dkk (2014), hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar dan menerima pengalaman belajar yang mencerminkan penguasaan siswa terhadap tujuan pengajaran matematika. Sedangkan menurut Susanto dalam Astiningsih dkk (2014), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2015).

Haryati (2013) menyebutkan pada umumnya, hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga, ranah kognitif, ranah psikomotor, dan ranah afektif. Kognitif lebih menekankan pada teori, aspek psikomotor lebih menekankan pada praktek, sedangkan aspek afektif selalu ada pada kedua aspek tersebut.

Sudaryono (2012) menguraikan hasil belajar menjadi tiga yaitu ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang mencakup aktivitas otak termasuk kedalam ranah kognitif. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramal perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif.

Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2010), yaitu:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) memuat bahwa rujukan SKL adalah *Bloom Taxonomy* yang pertama kali dikenalkan oleh sekelompok peneliti yang dipimpin oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956 dan dikembangkan lebih lanjut oleh Anderson and Krathwol pada tahun 2001. *Bloom Taxonomy* mengkategorikan capaian pembelajaran menjadi tiga domain, yaitu dimensi pengetahuan yang terkait dengan penguasaan pengetahuan, dimensi sikap yang terkait dengan penguasaan sikap dan perilaku, serta dimensi ketrampilan yang terkait dengan penguasaan ketrampilan. Dimensi pengetahuan diklasifikasikan menjadi faktual, konseptual, prosedural, serta metakognitif. Dimensi proses kognitif ini tersusun secara hirarkis mulai dari mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), menilai (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*) (Setiawati Dkk, 2019).

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif. Aspek kognitif adalah penilaian terhadap pengetahuan siswa terhadap teori yang diajarkan, aspek psikomotor adalah penilaian terhadap keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, sedangkan aspek afektif adalah penilaian terhadap sikap dan nilai-nilai yang ada pada siswa. Penilaian yang akan dilakukan pada penelitian ini akan terfokus pada aspek kognitif siswa.

2.4 Materi Pembelajaran (Aritmatika Sosial)

Aritmatika adalah satu satu cabang ilmu matematika yang membahas tentang operasi pada bilangan. Sedangkan aritmatika sosial adalah operasi sederhana dari kehidupan di masyarakat. Berdasarkan Permendikbud No 24 Tahun 2016 Tentang KI

Dan KD Kurikulum 2013 Materi Pembelajaran SMP Kelas VII terdiri dari 12 KD Dari KI 3 dan KI 4.

Aritmatika sosial merupakan salah satu materi matematika yang mempelajari operasi dasar suatu bilangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari, aritmatika sosial banyak dijumpai pada kegiatan jual beli atau perdagangan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli. Jika kita ingin memperoleh barang yang kita inginkan maka kita harus melakukan pertukaran untuk mendapatkannya. Misalnya penjual menyerahkan barang kepada pembeli, sebagai gantinya pembeli menyerahkan uang sebagai penganti barang kepada penjual. Seorang pedagang membeli barang dari pabrik untuk dijual lagi dipasar. Harga barang dari pabrik disebut modal atau harga pembelian sedangkan harga dari hasil penjualan barang disebut harga penjualan. Adapun Pokok dari materi aritmatika di SMP adalah Harga Penjualan dan Pembelian, Keuntungan, Kerugian, dan Impas, Persentase Untung Dan Rugi, Diskon, Bruto, Tara, dan Netto, Pajak dan Bunga Tunggal.

2.5 Penelitian Yang Relevan Sebelumnya

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Nurul Hayatina (35144019) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa Tahun Pelajaran 2017/2018". Tujuan penelitiannya adalah untuk

mengetahui: 1) hasil belajar matematika yang diajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, 2) hasil belajar matematika yang diajarkan melalui Model pembelajaran konvensional, 3) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Dalam penelitiannya dia menemukan ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan menggunakan Model konvensional. Pada penelitiannya disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Skripsi Rahmad Abi Nurohman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung. Dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 01 Punggur Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016)", dia menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan *Posttest Only Control Group Design*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Punggur tahun pelajaran 2015/2016, dengan sampel penelitian siswa kelas VIII-4 dan VIII-5 yang diambil dengan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran

kooperatif tipe TSTS tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Punggur semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

3. Penelitian Monif Maulana dan Nur Arina Hidayati yang berjudul "*Two Stay Two Stray Cooperative Learning Model In Mathematics Learning Outcomes*" yang terbit pada Desember 2017. Penelitiannya berbentuk *True-Experimental Research* dengan menggunakan Posttest sebagai desain kontrol. Kesimpulan dari penelitiannya adalah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran ekspositori terhadap prestasi belajar siswa kelas 7 semester genap di SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

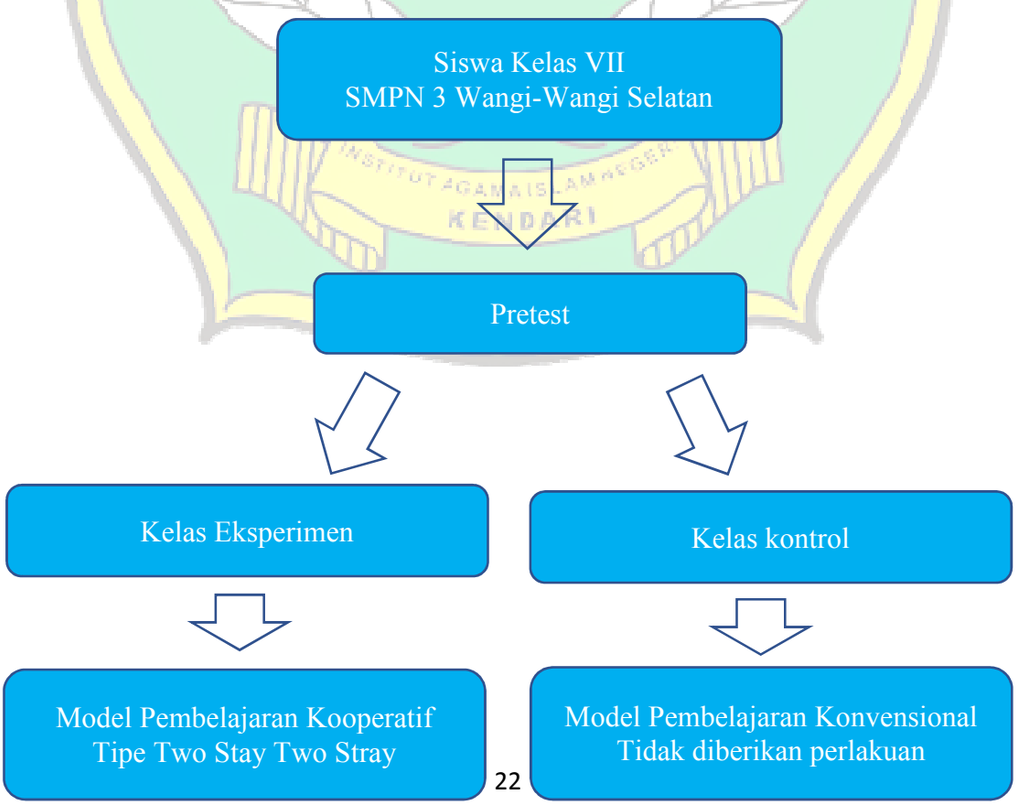
2.6 Kerangka Berpikir

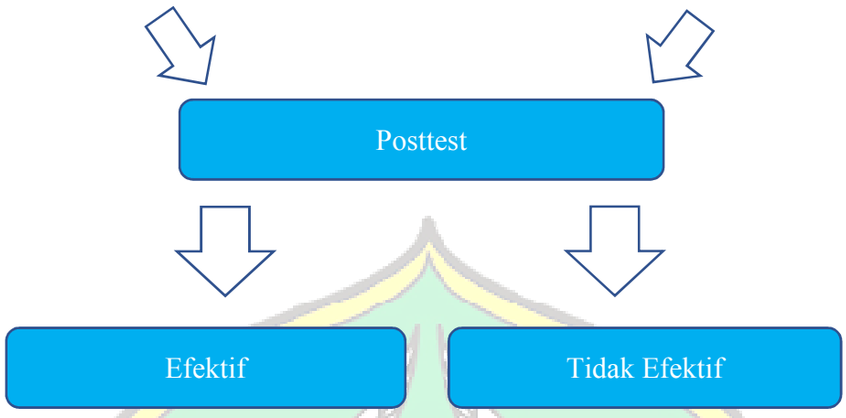
Belajar adalah perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Terciptanya hasil belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran yang dikembangkan guru selama proses pembelajaran sangat berperan penting terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, karena tidak semua materi pelajaran yang disajikan guru dapat dimengerti siswa jika hanya disampaikan melalui model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru dan buku cenderung akan membuat kejenuhan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menciptakan suatu pengalaman yang berbeda-beda dalam proses belajar mengajar digunakan pula berbagai model pembelajaran yang bervariasi.

Model pembelajaran kooperatif diperkuat pula dengan tipe *Two Stay Two Stray* atau dua tinggal dua tamu yang berarti adanya anggota kelompok yang tinggal dan adanya anggota kelompok yang pergi. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini, siswa akan memiliki kesempatan lebih dalam menemukan konsep dan membangun ide-ide dalam pikirannya sendiri. Siswa Bersama kelompoknya akan bekerjasama merangkaikan ide-ide mereka dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Tentunya siswa akan mengalami pengalaman pembelajaran yang berbeda. Untuk membuktikan apakah penerapan model pembelajaran tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, akan dilakukan penelitian pada pokok bahasan Aritmatika Sosial pada dua kelas yang berbeda yaitu kelas kontrol yang diajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional dan kelas eksperimen yang diajarkan dengan Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* di kelas VII SMP Negeri 3 Wangi-wangi Selatan.





Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

2.7 Perumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juda dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data (Sugiyono, 2015).

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan kerangka pikir sebelumnya, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan

model pemebelajaran konvensional.