

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS)

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁷ Pembelajaran dilakukan dengan cara meningkatkan aktivitas belajar bersama sejumlah peserta didik dalam sekelompok. Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran peserta didik untuk saling membantu mencari dan mengolah informasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan.¹⁸ Pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.¹⁹

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang

¹⁷ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hal. 89

¹⁸ Ibid., hal. 131

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 202

dilakukan oleh Slavin dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.²⁰ pada intinya dalam pembelajaran kooperatif terdapat tiga tujuan utama, yaitu:²¹

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademis. Model kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

b. Penerimaan terhadap keragaman

Model kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang, antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademis, dan tingkat sosial

c. Pengembangan keterampilan sosial

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif antara lain adalah berbagai tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok, dan sebagainya.

²⁰ Ibid., hal. 205-206

²¹ Syaifurahman dan Tri Ujati, *Menejemen dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT indeks, 2013), hal. 73

2. Metode *Two Stay Two Stay* (TSTS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stay* (TSTS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode *Two Stay Two Stay* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.²²

Metode *Two Stay Two Stay* (TSTS) atau metode dua tinggal dua tamu, pembelajaran dengan metode itu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.²³

Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok, jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali kekelompok asal, baik peserta

²² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hal. 207

²³ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning teori & aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 93

didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.²⁴

Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:²⁵

a. Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem pendidikan, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa. Setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku.

b. Presentasi guru

Pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat.

c. Kegiatan kelompok

Pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil (4 siswa), yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama-sama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau

²⁴Ibid., hal. 94

²⁵Arif Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), hal. 223

memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Kemudian, 2 dari 4 anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu kekelompok yang lain, sementara 2 anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ketamu. Setelah memperoleh informasi dari 2 orang yang tinggal, tamu mohon diri untuk kembali kekelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

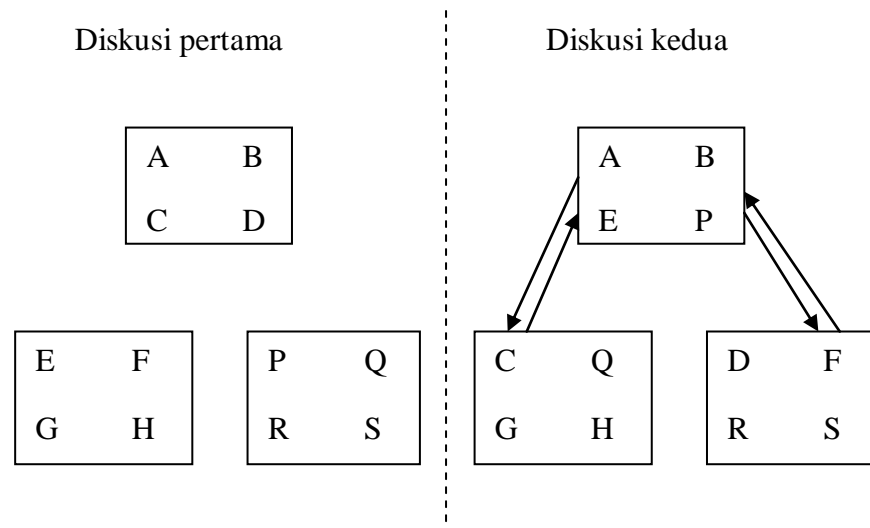
d. Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan, permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.

e. Evaluasi kelompok dan penghargaan

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Masing-masing siswa diberi kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), yang selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor rata-rata tertinggi.

Skema pergantian anggota kelompok dalam metode pembelajaran ini adalah sebagai berikut :²⁶



Gambar 2.1

Dinamika perpindahan anggota kelompok dalam metode Two Stay Two Stray(TSTS)

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah:²⁷

a. Kelebihan

- 1) Mudah dipecah menjadi berpasangan.
- 2) Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan
- 3) Guru mudah memonitor
- 4) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan
- 5) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
- 6) Lebih berorientasi pada keaktifan

²⁶ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hal. 191

²⁷ Arif Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), hal. 225

- 7) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
- 8) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa
- 9) Kemampuan bicara siswa dapat ditingkatkan
- 10) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

b. Kelemahan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
- 3) Bagi guru membutuhkan banyak persiapan(materi, dana, dan tenaga).
- 4) Guru cenderung sulit dalam pengolaan kelas
- 5) Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik
- 6) Jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok
- 7) Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan guru.

B. Motivasi

Motivasi adalah sebuah daya yang menggerakkan, memelihara, dan mengarahkan perilaku menuju satu tujuan.²⁸ Motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Motivasi sebagai suatu kekuatan yang mampu mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.²⁹

²⁸ Paul Eggen dan Don Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), hal. 79

²⁹ Indah komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 13

M. Sobry Sutikno menyatakan bahwa motivasi berpangkal dari kata “motif” yang diartikan daya penggerak didalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan, motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiap siagaan). Adapaun menurut Mc Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului tanggapan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain, motivasi mengawali terjadinya perubahan energy, yaitu ditandai adanya *feeling* dan dirangsang oleh tujuan. Pada intinya, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.³⁰

Sebagai yang telah dijelaskan, motivasi sebagai penggerak yang mendorong para siswa dalam proses belajar mengajar. dalam hal ini, motivasi terdiri dari atas dua macam, yaitu sebagai berikut:³¹

1. Motivasi instrinsik

Timbul dari diri individu sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Sehingga, si pelaku cenderung melaksanakan tugasnya dengan penuh semangat dan tanggung jawab.

2. Motivasi ekstrinsik

Tumbuh sebagai akibat pengaruh dari luar individu, seperti adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Bagi siswa yang selalu memerhatikan materi pelajaran, hal itu bukan masalah bagi guru karena di

³⁰ Jamal Ma'ruf Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning* (Yogyakarta:DIVA Press, 2016), hal. 102

³¹ Ibid., hal 103

dalam diri siswa tersebut terdapat motivasi intrinsik. Dengan demikian, rasa ingin tahunya terhadap materi pelajaran yang diberikan lebih banyak. Selain itu sebagai gangguan disekitar juga tidak akan mampu memecahkan konsentrasi siswa tersebut. Sebaliknya, bagi siswa yang tidak memiliki motivasi didalam dirinya, motivasi ekstrinsik sebagai dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Dalam hal ini, tugas guru adalah membangkitkan motivasi siswa tersebut agar mau belajar.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar.³²

Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Terdapat Fungsi motivasi sebagai berikut:³³

1. Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik,
2. Motivasi merupakan alat untuk memengaruhi prestasi belajar peserta didik,

³² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi ...*, hal. 27

³³ Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2014), hal.

3. Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran,
4. Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.³⁴ Berikut prinsip-prinsip motivasi yaitu :³⁵

1. Peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda sesuai dengan pengaruh lingkungan internal dan eksternal peserta didik itu sendiri.
2. Pengalaman belajar masa lalu yang sesuai dan dikaitkan dengan pengalaman belajar yang baru akan menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik.
3. Motivasi belajar peserta didik akan berkembang bilamana disertai pujian dari pada hukuman.
4. Motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar akan lebih baik dari pada motivasi ekstrinsik, meskipun keduanya saling menguatkan.
5. Motivasi belajar peserta didik yang satu dapat merambat kepada peserta didik yang lain.

³⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 85-86

³⁵ Cucu Suhana, *Konsep Strategi ...*, hal. 24-25

6. Motivasi belajar peserta didik akan berkembang bilamana disertai dengan tujuan yang jelas.
7. Motivasi belajar peserta didik akan berkembang bilamana disertai dengan implementasi keberagaman metode.
8. Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar akan menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik.
9. Motivasi yang besar dapat mengoptimalkan potensi dan prestasi belajar peserta didik.
10. Gangguan emosi siswa dapat menghambat terhadap motivasi dan mengurangi prestasi belajar siswa.
11. Tinggi-rendahnya motivasi berpengaruh terhadap tinggi-rendahnya gairah belajar peserta didik.
12. Motivasi yang besar akan berpengaruh terhadap terjadinya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Motivasi merupakan salah satu aspek utama bagi keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar dapat dipelajari supaya dapat tumbuh dan berkembang. Berikut cara membangkitkan motivasi belajar sebagai berikut:³⁶

1. Peserta didik memperoleh pemahaman (*comprehension*), yang jelas mengenai pembelajaran.
2. Peserta didik memperoleh kesadaran diri (*self consciousness*), terhadap pembelajaran.

³⁶ Ibid., hal. 25

3. Menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik secara *link and match*.
4. Memberi sentuhan lembut (*soft touch*)
5. Memberikan hadiah(*reward*)
6. Memberikan pujian dan penghormatan
7. Belajar menggunakan multimedia
8. Belajar menggunakan multimetode
9. Guru yang kompeten dan humoris
10. Suasana lingkungan sekolah yang sehat.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklarifikasikan sebagai berikut:³⁷

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

³⁷ Hamah Uno, *Teori Motivasi ...*, hal. 23

C. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap.³⁸ Pengertian belajar telah mengalami perkembangan secara evolusi, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan filosofis yang dianut dan pengalaman para ilmuwan atau pakar itu sendiri dalam membelajarkan para peserta didiknya.³⁹

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain. Dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik "menghidupi" (live in) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.⁴⁰

Tujuan belajar Ada tiga jenis yaitu:⁴¹

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
2. Penanaman konsep dan keterampilan
3. Pembentukan sikap

³⁸ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hal. 11

³⁹ Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2014), 5

⁴⁰ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning teori & aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 5

⁴¹ Muhamad Thobroni & Arif Mustofa, *belajar dan Pembelajaran pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pengembangan nasional*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hal. 13

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.⁴²

Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal – hal berikut:⁴³

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi. Kemampuan analitis-sintetis fakta konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

⁴² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

⁴³ Muhammad Thobrani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 22

4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap berupa kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *compehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkat, contoh), *aplication* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *symthesis* (mengorganisasikan, merencanakan).⁴⁴

Selain itu menurut Lidgren, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fregmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.⁴⁵

Apabila merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri :⁴⁶

⁴⁴ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning teori &aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 6

⁴⁵ Muhammad Thobrani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 24

⁴⁶Pupuh Fathurrohman dan M.Sobry Sutikno, *Strategi Belajar mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*,(Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 113

1. Daya serap terhadap bahan penagajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok
3. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara skuensial mengajarkan materi tahap berikutnya.

Pengungkapan dan pengukuran hasil belajar terdapat beberapa indikator dan kemungkinan cara mengungkapkannya secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:⁴⁷

Tabel 2.1. Pengungkapan dan pengukuran hasil belajar

Jenis Hasil Belajar	Indikator-Indikator	Cara Pengukuran
A. Kognitif		
-Pengamatan/ Perseptual	- Dapat menunjukkan/ membandingkan/ menghubungkan	- Tugas/tes/ Observasi
- Hafalan/ingatan	- Dapat menyebutkan/ Menunjukkan lagi	- Pertanyaan/ Tugas/tes
- Pengertian/ Pemahaman	- Dapat menjelaskan/ Mendefinisikan dengan kata-kata sendiri	- Pertanyaan/ Soalan/ Tes/tugas
- Aplikasi/ penggunaan	- Dapat memberikan contoh/menggunakan dengan tepat/ memecahkan masalah	- Tugas/ Persoalan/ Tes/tugas
- Analisis	- Dapat menguraikan/ Mengklarifikasikan	- Tugas / Persoalan/ Tes
- Sintesis	- Dapat menghubungkan/ Menyimpulkan/ Menggeneralissikan	- Tugas / Persoalan/ Tes
- Evaluasi	- Dapat menginterpretasikan memberikan kritik/ memberikan pertimbangan/	- Tugas / Persoalan/ Tes

⁴⁷ Abin Syamsuddin Makmum, *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 167

Jenis Hasil Belajar	Indikator-Indikator	Cara Pengukuran
	penilaian	
B. Afektif		
- Penerimaan	- Bersikap menerima/ Menyetujui atau Sebaliknya	- Pertanyaan/ Tes/skala Sikap
- Sambutan	- Bersedia terlibat/ Partisipasi/ Memanfaatkan atau Sebaliknya	- Tugas/ observasi/tes
- Penghargaan/ Apresiasi	- Memandang penting/ Bernilai/berfaedah/ Indah/harmonis/ Kagum atau Sebaliknya	- Skala penilaian/ tugas/ observasi
- Internalisasi/ Pendalaman	- Mengakui/ Mempercayai/ Meyakinkan atau Sebaliknya	- Skala sikap/ Tugas eskpresi/ proyektif
- Karakterisasi/ penghayatan	- Melembagakan/ Menjelmakan Dalam pribadi dan perilakunya sehari- hari	- Observasi/ tugas ekspresif / proyektif
C. Psikomotorik		
- Keterampilan / Bergerak/ Bertindak	- Koordinasi mata, Tangan dan kaki	- Tugas/ Observasi/ Tes tindakan
- Keterampilan eskpresi verbal dan non verbal	- Gerak, mimik, ucapan	- Tugas/ Observasi/ Tes tindakan

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang

berpikir dapat dilihat dari raut mukannya, sikapnya dalam rohaniahnya tidak bisa kita lihat.⁴⁸

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah:⁴⁹

1. Pengetahuan
2. Pengertian
3. Kebiasaan
4. Keterampilan
5. Apresiasi
6. Emosional
7. Hubungan sosial
8. Jasmani
9. Etis atau budi pekerti dan
10. sikap

Penilaian hasil belajar yang akan dilaksanakan dalam suatu program pendidikan disebut juga evaluasi hasil belajar, adapun tahapan evaluasi hasil belajar adaah sebagai berikut :⁵⁰

1. Persiapan
2. Penyusunan instrumen evaluasi
3. Pelaksanaan pengukuran

⁴⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 30

⁴⁹ Ibid., hal. 30

⁵⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 209

4. Pengolahan hasil penilaian
5. Penafsiran hasil penelitian
6. Pelaporan dan penggunaan hasil evaluasi

Jadi, hasil belajar matematika adalah kemampuan siswa setelah mempelajari pelajaran matematika sebagai patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui cara pengukuran yang ada yaitu dengan Tes.

D. Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika

Istilah matematika berasal dari kata Yunani “ mathein” atau “ manthenein”, yang artinya “ mempelajari”. Mungkin juga, kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sanskerta “medha” atau “widya” yang artinya “kepandaian”, “ketahuan”, atau “intelegenesi”.⁵¹

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan diseluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang, dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting. Di Indonesia, sejak bangku SD sampai perguruan tinggi, bahkan mungkin sejak play group atau sebelumnya (baby school), syarat penguasaan terhadap matematika jelas tidak bisa dikesampingkan. Untuk dapat menjalani pendidikan selama di

⁵¹ Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz media,2008), hal. 42

bangku sekolah sampai kuliah maka anak didik dituntut untuk dapat menguasai matematika dengan baik.⁵²

Matematika, menurut Ruseffendi adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsure yang tidak didefinisikan, ke unsure yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut soedjadi yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.⁵³

Bruner dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlakukannya. ‘menemukan’ disini terutama adalah ‘menemukan lagi’ (*discovery*), atau dapat juga menemukan yang sama sekali baru (*invention*). Oleh karena itu, kepada siswa materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu.⁵⁴

2. Karakteristik Matematika

Matematika selalu berkembang dan berubah seiring dengan kemajuan peradaban manusia. Matematika semakin melebar ke kanan dan ke kiri, ke depan dan ke belakang, ke atas dan ke bawah. Hemat penulis,

⁵²Ibid., hal. 41

⁵³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 1

⁵⁴ Ibid., hal. 4

justro hal inilah yang sebenarnya dapat menunjukkan ke eksistensian matematika itu sendiri.⁵⁵

Tetapi, dibalik keragaman itu semua, dalam setiap pandangan matematika terdapat beberapa ciri matematika yang secara umum disepakati bersama. Diantaranya adalah sebagai berikut ;⁵⁶

a. Memiliki objek kajian yang abstrak.

Matematika mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak, walaupun tidak setiap yang abstrak adalah matematika. Sementara beberapa matematikawan menganggap objek matematika itu “ konkret” dalam pikiran mereka, maka kita dapat menyebut objek matematika secara lebih tepat sebagai objek mental atau pikiran. Ada empat objek kajian matematika yaitu :

1) Fakta

Fakta adalah pemufakatan atau konvensi dalam matematika yang biasanya diungkapkan melalui simbol – simbol tertentu.

2) Operasi atau Relasi

Operasi adalah pengerjaan hitung, pengertian aljabar dan pengerjaan matematika lainnya. Sementara relasi adalah hubungan antara dua atau lebih elemen.

⁵⁵ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hal. 59

⁵⁶ Ibid., hal. 59

3) Konsep

Konsep adalah ide abstrak yang digunakan untuk menggolongkan atau mengategorikan sekumpulan objek, apakah objek tertentu merupakan contoh konsep atau bukan.

4) Prinsip

Prinsip adalah objek matematika, yang terdiri atas beberapa fakta, konsep yang dikaitkan oleh suatu relasi atau pun operasi.

b. Bertumpu pada kesepakatan

Simbol-simbol dan istilah-istilah dalam matematika merupakan kesepakatan atau konvensi yang penting. Dengan simbol dan istilah yang disepakati, maka pembahasan selanjutnya akan menjadi mudah dilakukan dan dikomunikasikan. Kesepakatan yang amat mendasar adalah aksioma (postulat, pernyataan pangkal yang tidak perlu pembuktian) dan konsep primitif (pengertian pangkal yang tidak perlu didefinisikan, undefined term).

c. Berpola pikir deduktif

Berpola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum, diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus.

d. Konsisten dan sistemnya

Dalam masing-masing sistem dan strukturnya berlaku ketaatan azasan atau konsistensi. Hal ini juga dikatakan bahwa setiap sistem dan strukturnya tersebut tidak boleh kontradiksi. Suatu teorema ataupun

definisi harus menggunakan istilah atau konsep yang telah ditetapkan terlebih dahulu.

e. Memiliki simbol yang kosong arti

Rangkaian simbol-simbol dalam matematika dapat membentuk suatu model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, bangun geometrik tertentu, dsb. Makna huruf dan tanda itu tergantung dari permasalahan yang mengakibatkan terbentuknya model tersebut. Kosongnya arti simbol maupun tanda dalam model-model matematika itu justru memungkinkan “intervensi” matematika kedalam berbagai bidang.

f. Memerhatikan semesta pembicaraan.

Menggunakan matematika memerlukan kejelasan dalam lingkup apa model itu dipakai. Bila lingkup pembicaraannya bilangan, maka simbol-simbol diartikan bilangan. Bila lingkup pembicaraannya transformasi, maka simbol-simbol itu diartikan transformasi. Lingkup pembicaraan itulah yang disebut semesta pembicaraan. Benar atau salah ataupun ada tidaknya penyelesaian suatu model matematika sangat ditentukan oleh semesta pembicaraannya.

E. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika

Dari kesimpulan hasil belajar matematika adalah penilaian akhir yang merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran matematika

setelah mengalami pengalaman belajar. Dan pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes siswa. Tes hasil belajar siswa dapat berperan penting bagi siswa maupun guru. Bagi guru, tes hasil belajar dapat mengukur sejauh mana materi pelajaran dalam proses belajar dapat diterima dan dipahami oleh siswa. Bagi siswa tes hasil belajar bermanfaat untuk mengetahui sebagaimana kelemahan dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.⁵⁷ Motivasi adalah suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya.⁵⁸ Motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.⁵⁹

Dengan pemilihan model maupun metode yang sesuai siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Digunakannya metode TSTS diharapkan siswa aktif, lebih berani

⁵⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hal. 207

⁵⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 9

⁵⁹ *Ibid.*, hal. 27-29

mengungkapkan pendapat, belajar siswa lebih bermakna dan diduga hasil belajar matematika siswa akan meningkat dan adanya motivasi yang dimiliki siswa, diduga hasil belajar matematika siswa juga akan meningkat.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan merupakan pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya. Sebagai bahan informasi dan untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan. yang membahas permasalahan yang sama. Adapun perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dan sekarang sebagai berikut

Tabel 2.2. penelitian terdahulu

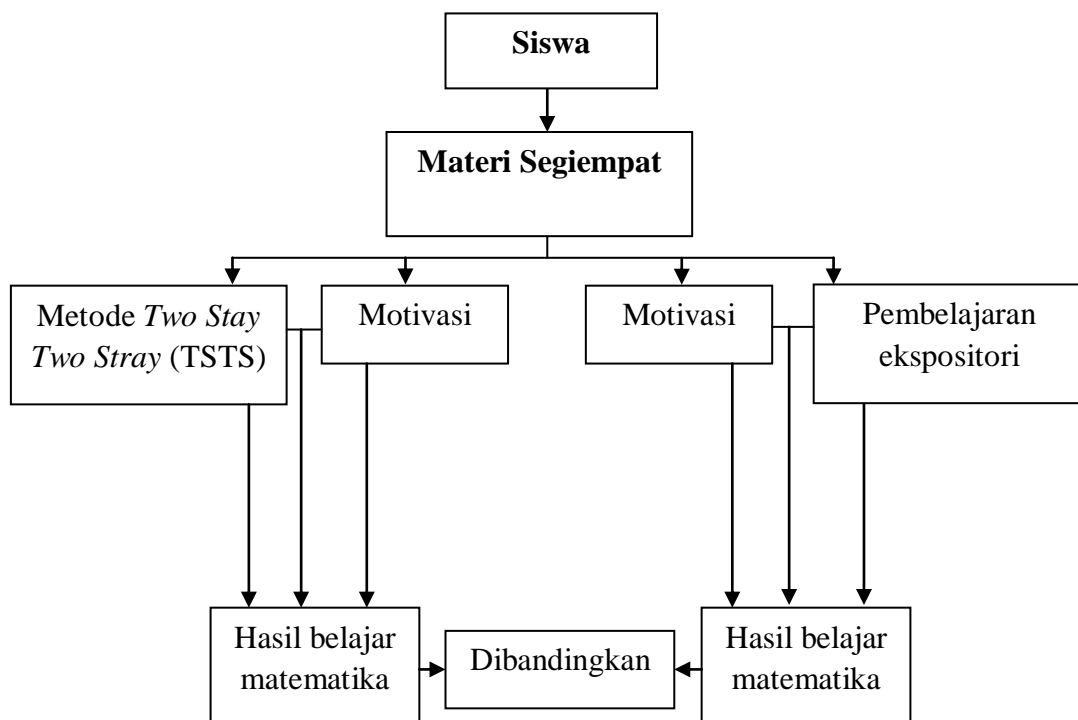
Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
		Terdahulu	Sekarang
Fajarudin, 2015 IAIN Tulungagung Dengan Judul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Two Stay Two Stray</i> Dan <i>jigsaw</i> Pada Kelas VIII MTsN Kunir Blitar”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian desain eksperimen semu 2. Menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> 3. Fokus penelitian hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti Perbedaan hasil Belajar matematika siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Two Stay Two Stray</i> Dan <i>jigsaw</i> 2. Pengolahan data menggunakan Uji t- test 3. Materi bangun Ruang Kubus dan Balok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> dan Motivasi terhadap hasil belajar 2. Uji yang digunakan adalah <i>Two Way Anova</i> . 3. Materi Bangun datar Segi empat
Lia Nur Awwalina, 2015, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknik <i>Mind Mapping</i> Dan Motivasi Terhadap Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dari tingkat motivasi yang diduga juga ada pengaruh terhadap hasil belajar 2. Pendekatan dan jenis penelitian dengan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan teknik <i>Mind Mapping</i> 2. Materi bangun ruang kubus dan balok 3. MTs Al Ma’arif Karangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan model kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> 2. Materi bangun datar segiempat 3. MTs Al

Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
		Terdahulu	Sekarang
Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Di Mts Ma'arif Karangn Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015"	kuantitatif desain eksperimen semu	Trenggalek 4. Analisis dengan Uji Regresi linier Ganda	Ma'arif Tulungagung 4. Uji Anava 2 jalur
Mamik Suharti, 2014, dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Posing</i> dan Motivasi Terhadap Kreativitas Berfikir Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergepol Tahun Ajaran 2013/2014"	<ol style="list-style-type: none"> Melihat dari tingkat motivasi siswa Pendekatan dan jenis penelitian dengan kuantitatif desain eksperimen semu Analisis data hipotesis menggunakan anava 2 jalur 	<ol style="list-style-type: none"> Melihat pengaruh motivasi terhadap kreativitas berfikir matematika Menggunakan model pembelajaran <i>prolem posing</i> Materi himpunan Sasaran penelitian SMP Negeri 1 Sumbergepol 	<ol style="list-style-type: none"> Melihat pengaruh motivasi terhadap hasil belajar Menggunakan model kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> materi segiempat sasaran penelitian MTs Al Ma'arif Tulungagung

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini untuk memperjelas arah dan maksud penelitian yang disusun berdasarkan variabel yang digunakan, yaitu Metode *Two Stay Two Stray* (TSTS), motivasi dan hasil belajar matematika. Variabel Metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan variabel bebas (X1) atau *independent variable*, Variabel motivasi merupakan variabel moderator (X2) dan hasil belajar matematika (Y1) merupakan variabel terikat atau *dependent variable*. Variabel yang diuji pengaruhnya terhadap variabel terikat adalah metode *Two Stay Two Stray* (TSTS). Variabel bebas digunakan untuk

melihat seberapa mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran yang bermakna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar matematika dan tingkat motivasi terhadap hasil belajar matematika. berikut gambar kerangka berfikir dalam penelitian ini:



Gambar. 2.2 Paradigma Penelitian