

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO*  
*STRAY* DENGAN MEDIA TEKA - TEKI SILANG  
TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SD N Kedungsari Kecamatan Bandongan  
Kabupaten Magelang)**

**SKRIPSI**



Oleh :

Eva Triyana

14.0305.055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA TEKA - TEKI SILANG TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**  
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SD N Kedungsari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**



Oleh :

**Eva Triyana**  
**14.0305.0055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA TEKA - TEKI SILANG TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**  
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SD N Kedungsari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

**Eva Triyana**  
**14.0305.0055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

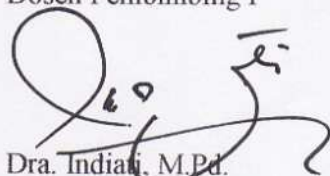
**PERSETUJUAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
DENGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG TERHADAP MINAT  
BELAJAR MATEMATIKA**  
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SD N Kedungsari Kecamatan Bandongan  
Kabupaten Magelang)



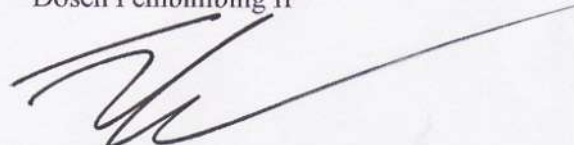
Magelang, 03 Agustus 2018

Dosen Pembimbing I



Dra. Indiah, M.Pd.  
NIP. 19600328 198811 2 001

Dosen Pembimbing II



Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi.  
NIK. 138706116



**PENGESAHAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
DENGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG TERHADAP MINAT  
BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SD N Kedungsari Kecamatan Bandongan  
Kabupaten Magelang)

Oleh :

Eva Triyana

Artikel Eva Triyana 14.0305.006555

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Kamis  
Tanggal : 24 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Indiaty, M.Pd. (Ketua/Anggota)
2. Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi (Sekretaris/Anggota)
3. Dr. Purwati, M.S.,Kons. (Anggota)
4. Agrissto Bintang AP, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.  
NIK. 19570108 198103 1 003

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Triyana

NPM : 14.0305.0055

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*  
dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Minat Belajar  
Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 03 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,



Eva Triyana  
14.0305.0055

## **MOTTO**

“ Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran”

(Qs Al-Maidah [5]: 2)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi,  
Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan ibuku yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga menjadikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
DENGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG TERHADAP MINAT  
BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SD N Kedungsari Kecamatan Bandongan  
Kabupaten Magelang)

Eva Triyana

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *two stay two stray* dengan teka-teki silang terhadap minat belajar matematika siswa kelas 3 of SDN Kedungsari Kabupaten Bandongan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan eksperimental semu yang menggunakan model desain pretest-posttest satu kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. 19 siswa menjadi sampel. Data dikumpulkan melalui kuisisioner. Pengujian hipotesis menggunakan Wilcoxon dengan bantuan program SPSS 22.00 untuk Windows.

Dibuktikan nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$ . Berdasarkan analisis dan diskusi terdapat perbedaan dalam skor rata-rata kuisisioner pretest pada minat siswa dalam belajar matematika dengan skor rata-rata posttest dari kuisisioner pada minat belajar siswa 31,84. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang memengaruhi minat belajar matematika

**Kata kunci : Minat Belajar, Media Teka-Teki Silang, *Two Stay Two Stray***

**THE EFFECT OF TWO STAY TWO STRAY MODEL WITH  
CROSSWORD PUZZLE ON THE LEARNING INTEREST  
IN MATHEMATICS**

(Research on the 3<sup>rd</sup> Grade Students of Kedungsari Primary School  
Bandongan Magelang District)

Eva Triyana

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of two stay two stray model with crossword puzzle on the learning interest in mathematics the 3<sup>rd</sup> grade Students of Kedungsari Primary School Bandongan Magelang District.

This is quasi experimental research that uses one group pretest-posttest design. The sampling technique used was saturated sampling. 19 students were assigned as the sample. The data were collected through questionnaire. The test of the hypothesis used Wilcoxon with the assistance of SPSS 22.00 for Windows program.

The statistic analysis showed the significance value of  $0.000 < 0.005$ . Based on the analysis and discussion there was a difference in the average score of the pretest questionnaire on students' interest in learning mathematics with an average score of posttest of the questionnaire on student learning interest of 31.84. The results showed that the two stay two stray model with crossword puzzle media influenced the learning interest in mathematics

Keywords: Learning Interest, Media Crossword Puzzle, Two Stay Two Stray

## **Kata pengantar**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah pada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, para pengabdian ilmu dan umat islam sebagai pengikut setia Rasulullah SAW. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Minat Belajar Matematika” (Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Kedungsari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang tahun ajaran 2017/2018). Disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Drs. Tawil, M.Pd., Kons Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang .
3. Ari Suryawan, M.Pd. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra Indiati, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing I dan Ela Minchah L.A M.Psi.Psi., Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan,

arahan, saran dan motivasi dengan penuh kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Jemari, S.Pd.SD Selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Kedungsari yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan doa dalam penyusunan skripsi ini, dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan

Magelang, 03 Agustus 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTACT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
A. Minat Belajar Matematika.....	6
B. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	17
C. Media Teka-teki Silang .....	21
D. Pengaruh Model <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Teka-teki Silang Terhadap Minat Belajar Matematika .....	25
E. Penelitian Relevan.....	28
F. Kerangka Berpikir.....	30
G. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Rancangan Penelitian .....	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	34
D. Subjek Penelitian dan Setting Penelitian.....	35
E. Metode Pengumpulan Data.....	37

F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Validitas dan Reabilitas.....	39
H. Prosedur Penelitian.....	43
I. Metode Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	49
A. Hasil Penelitian .....	49
1. Deskripsi pelaksanaan penelitian.....	49
2. Perbandingan pengukuran awal dan pengukuran akhir .....	53
3. Uji Hipotesis .....	54
B. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	64
LAMPIRAN.....	66



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desai Penelitian One Group Pretest Posttest Design .....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar .....	37
Tabel 3.3 Angket Minat Belajar Valid Dan Tidak Valid .....	41
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar.....	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	43
Tabel 4.1 Daftar Skor Pretest Minat Belajar Matematika.....	49
Tabel 4.2 Kategori Skor Angket Pengukuran Awal ( <i>Pretest</i> ).....	50
Tabel 4.3 Daftar Skor Posttest Minat Belajar Matematika .....	52
Tabel 4.4 Kategori Skor Angket Pengukuran Akhir ( <i>Posttest</i> ).....	52
Tabel 4.5 Data Perbandingan <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	54
Tabel 4.6 Hasil Analisis Skor Pretest dan Posttest Angket Minat Belajar.....	55
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji Beda Mean <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> .....	56
Tabel 4.8 Peningkatan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir .....	30
2. Diagram Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	58

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	67
Lampiran 2 Validasi Instrumen Penelitian.....	71
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	80
Lampiran 4 Silabus, RPP Dan Modul Pembelajaran .....	82
Lampiran 5 Dokumentasi (Foto Kegiatan Pembelajaran).....	116
Lampiran 6 Buku Bimbingan Skripsi .....	119

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan satu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana berpikir ilmiah Sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam diri peserta didik. Menunjang keberhasilan belajarnya dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Matematika sangat diperlukan oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari, tetapi sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika sebagai bidang studi yang paling sulit dan membingungkan. Kesulitan matematika harus diatasi sedini mungkin, karena matematika bisa diterapkan dalam semua bidang, sehingga menjadi penting belajar matematika karena semua yang dilakukan oleh manusia harus mempunyai ukuran. Apabila seseorang tidak belajar matematika, maka seseorang tersebut tidak akan bisa mengatur dan mengukur perencanaan hidupnya ke depan. Untuk itu agar peserta didik dapat memahami matematika dengan baik diperlukan penggunaan model dan media yang tepat dalam pembelajaran matematika.

Pemilihan media sebagai salah satu strategi pembelajaran merupakan hal yang dominan dalam pemahaman konsep, didalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan dalam menyampaikan materi dapat dibantu dengan media karena dengan media dapat mewakili apa yang kurang mampu dari guru dalam menyampaikan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran matematika di SD Negeri Kedungsari yaitu teka-teki silang sebagai media salah satu manfaat dari alat bantu untuk menyampaikan materi.

Pembelajaran Matematika di SD Negeri Kedungsari masih bersifat konvensional, dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas secara terus menerus. Hal ini berpengaruh pada minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kedungsari, mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar karena untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Kedungsari kelas III menemukan masalah pembelajaran matematika masih belum maksimal karena masih ada beberapa peserta didik yang kurang minat, merasa kebingungan dan kurang memahami soal yang diberikan dari guru walaupun sudah di jelaskan dan diberi latihan secara berulang-ulang. Apabila peserta didik diberi soal yang berbeda dengan yang dicontohkan oleh guru, peserta didik cenderung kebingungan dan merasa kesulitan dalam mengerjakannya. Guru sudah berupaya untuk menjelaskan dengan terinci, akan tetapi kekurangan sarana prasarana membuat kesulitan untuk menjelaskan dengan lebih terinci.

Hasil belajar matematika dalam materi perkalian dan pembagian masih rendah sehingga perlu ada peningkatan minat belajar peserta didik, salah satu upaya yang dapat digunakan oleh guru dengan cara menerapkan strategi,

model dan media pembelajaran yang dapat membangun dan memperkaya pemahaman yang mereka pelajari. Guru sebagai fasilitator perlu menciptakan kondisi dan juga menyediakan sarana bagi peserta didik untuk menemukan konsep matematika yang lebih mudah dipelajari. Pembelajaran matematika perlu adanya pembaharuan cara mengajar salah satunya model yang tepat untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika terutama materi perkalian dan pembagian, untuk itu peneliti akan melakukan penelitian model *two stay two stray* diharapkan dapat membuat pelajaran matematika mudah dipahami sehingga peserta didik mempunyai keterampilan dan ketangkasan dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran *two stay two stray* ini adalah dengan cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain, cara penggunaannya adalah kerja kelompok dua peserta didik bertamu kekelompok lain, dan peserta didik lainnya tetap dikelompok untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok kembali kekelompok asalnya dan mengerjakan laporan secara berkelompok (Ngalimun, Banjarmasin: 2012). Kegiatan pembelajaran melalui model *two stay two stray* akan lebih mudah untuk memahami konsep pembelajaran Matematika karena pembelajaran yang didapatkan peserta didik tidak hanya melalui buku saja akan tetapi juga dari alat peraga dan teman-temannya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Handayani & Radia, 2018). Diperoleh data hasil belajar siswa kelas 5 dari kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan *two stay two stray* dengan rata-rata 93.



Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran *two stay two stray* memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *two stay two stray* efektif hal ini ditunjukkan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menguji tentang pembelajaran matematika kelas III menggunakan model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang. Melalui pembelajaran bermodel *two stay two stray* diharapkan ada peningkatan minat belajar Matematika di SD Negeri Kedungsari.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran matematika yang digunakan guru kurang mendorong minat peserta didik.
2. Peserta didik dalam proses pembelajaran matematika kurang tertarik.
3. Penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dan media teka-teki silang masih belum banyak diterapkan dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Kedungsari kecamatan Bandongan kabupaten Magelang.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah yang berdasarkan identifikasi masalah tersebut yaitu pada pelaksanaan model pembelajaran *two stay two stray* dan media teka-teki silang dalam rangka meningkatkan minat belajar Matematika di kelas III SD Negeri Kedungsari.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang terhadap minat belajar Matematika pada peserta didik kelas III SD N Kedungsari?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap minat belajar Matematika.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan diskusi berupa wacana dengan kata lain bisa menjadi bahan diskusi dan kajian yang relevan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian sejenis.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, akan meningkatkan minat belajar matematika dalam materi perkalian dan pembagian untuk mencapai standar kompetensi, untuk hasil yang maksimal.
- b. Bagi Guru, memotivasi guru untuk mendapatkan bagaimana guru harus memilih model yang tepat dalam mengajar peserta didik dan mencari media baru untuk pembelajaran yang lebih mudah

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Minat Belajar Matematika**

##### **1. Pengertian Minat Belajar**

Menurut Hilgard dalam Slameto (2013: 57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Slameto (2013: 180) juga berpendapat bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat dengan hubungan tersebut, semakin besar minat seseorang. Sependapat dengan Slameto, Susanto (2013: 58) berpendapat bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat adalah kecenderungan yang agak menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu atau merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Perasaan merupakan faktor psikis yang non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap semangat atau gairah siswa dalam melakukan minat, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif.

Pada suatu proses pembelajaran siswa mampu dikatakan memiliki minat jika siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dilihat dari partisipasi siswa yang aktif saat mengikuti pembelajaran. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu (Abu & Widodo, 2013: 83).

**a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Bayi yang baru lahirpun telah membawa beberapa naluri dan potensi-potensi yang diperlukan untuk kelangsungan hidupnya. (Mustofa 2013: 16)

Menurut Winkle belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya.

Sedangkan pengertian belajar menurut Slameto (2010: 2) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan sehingga perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan atau dorongan seseorang tertarik dan mempunyai rasa suka terhadap sesuatu hal atau aktivitas yang ditandai dengan sebuah tindakan perubahan akibat tingkah laku seseorang berdasarkan keadaan atau situasi yang dialaminya secara berulang-ulang, sehingga ada perbedaan sebelum dan setelahnya.

#### **b. Aspek-aspek Minat Belajar**

Minat dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu obyek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari atau menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya. Minat yang diperoleh melalui adanya suatu proses belajar yang dikembangkan melalui proses menilai suatu obyek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian tertentu terhadap suatu obyek.

Menurut Hurlock (2004) mengemukakan bahwa minat memiliki tiga aspek yaitu:

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. misalnya, aspek kognitif dari minat anak terhadap sekolah, bila mereka menganggap sekolah sebagai tempat mereka dapat belajar tentang hal-hal yang telah menimbulkan rasa ingin tahu mereka dan tempat mereka akan mendapatkan kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya yang tidak didapat dimasa prasekolah. Minat mereka terhadap sekolah akan sangat berbeda dibandingkan bila minat itu didasarkan atas konsep sekolah dan kerja keras untuk menghafal pelajaran. Konsep minat didasarkan atas pengalaman pribadi dan apa yang dipelajari dirumah, sekolah, dan masyarakat serta dari berbagai jenis media massa. Sehingga dari sumber tersebut anak belajar apa saja yang akan memuaskan kebutuhan mereka.

2) Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya. Aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya. Serta penguatan respon dari orang tua, guru, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktifitas yang diminatinya.



### 3) Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor

#### **c. Indikator Minat Belajar**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa, indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan (Depdiknas, 2005 : 329). Hubungannya dengan minat siswa, maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah. Menurut Slameto (2010: 180) sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1) Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa keterpaksaan dalam belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak bosan mengikuti pelajaran, dan hadir saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

## 2) Ketertarikan

Hubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau berupa pengalaman. Contohnya memperhatikan guru ketika menjelaskan, antusias mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

## 3) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif bertanya, aktif berdiskusi, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

## 4) Perhatian

Perhatian dan minat merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain. Jika siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contohnya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi pelajaran.

### **d. Ciri-Ciri Minat Belajar**

Hurlock dalam susanto (2013: 62) mengemukakan ciri-ciri minat yaitu:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan.

Fisik dalam mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.

- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat minat seseorang.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 5) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi minat sebab jika budaya mulai luntur kemungkinan besar minat pun ikut luntur.
- 6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminati.

**e. Faktor-faktor Minat Belajar**

Menurut Sabri (2007: 85) faktor-faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar secara garis besar dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1) Internal

Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa meliputi kondisi fisik dan psikisnya. Kondisi fisik yang dimaksud

adalah kondisi yang berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari berbagai penyakit. Faktor internal lain yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor psikis, yaitu kondisi kejiwaan yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, inteligensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari.

## 2) Eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya minat belajar siswa yang berada di luar diri siswa. Faktor eksternal terbagi atas lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Adapun lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa.

## 2. Matematika di sekolah Dasar

### a. Pengertian Matematika

Menurut Abuddin, (2011: 85) mengemukakan Pembelajaran adalah sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi

siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang berinteraksi antara pendidik dan siswa dan sumber belajar dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada suatu lingkungan belajar.

Adapun pengertian matematika Menurut Tambunan dalam Karso (2004:1.42) adalah angka-angka perhitungan yang merupakan bagian hidup bagi manusia, membahas faktor-faktor dan hubungan-hubungannya, matematika juga sebagai ilmu bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional berkaitan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

Jadi dengan demikian disimpulkan bahwa, Pembelajaran Matematika adalah proses interaksi antara pendidik dan siswa yang saling mempengaruhi dalam mempelajari ilmu bilangan, hubungan antar bilangan untuk menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

#### **b. Karakteristik Pelajaran Matematika SD**

Menurut Johnson dan Rising dalam Karso (2004: 1.39) berpendapat tentang karakteristik atau ciri-ciri Matematika, diantaranya Pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat, atau teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak dapat didefinisikan, aksiom, sifat-sifat yang telah

dibuktikan kebenarannya, memiliki obyek kajian abstrak, bertumpuh pada kesepakatan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa memodelkan pembelajaran matematika di sekolah dasar hendaknya dimulai dengan hal-hal yang konkret.

**c. Sifat-sifat Proses Belajar Matematika**

Proses belajar mengajar matematik guru dan siswa hendaknya mengetahui sifat-sifat proses belajar matematika terlebih dahulu. Adapun sifat sifat proses belajar Matematika menurut Suwangsih (2006 : 18-20) diantaranya yaitu :

1) Belajar Matematika merupakan suatu interaksi antara anak dengan lingkungan. Dari lingkungan si anak memilih apa yang ia butuhkan dan apa yang dapat ia pergunakan untuk pertumbuhan dan perkembangannya.

2) Matematika berarti berbuat

Belajar matematika berarti berbuat yaitu suatu kegiatan, dengan bermain, berbuat, bekerja dengan alat-alat. Belajar berbuat anak menghayati sesuatu dengan seluruh indera dan jiwanya. Konsep-konsep matematika menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak sehingga konsep itu benar-benar tahan lama didalam ingatan siswa.

3) Belajar matematika berarti mengalami

Belajar matematika berarti mengalami yaitu menghayati suatu aktual penghayatan. Belajar dengan mengalami berulang-

ulang suatu perbuatan maka belajar matematika akan menjadi efektif, tehnik akan menjadi lancar, konsep makin lama makin jelas, dan generalisasi makin mudah disimpulkan.

#### 4) Belajar Matematika memerlukan motivasi

Belajar Matematika memerlukan motivasi yaitu motivasi dapat dirangsang melalui beberapa hal diantaranya yaitu : a). Merencanakan kegiatan belajar Matematika dengan memperhitungkan kebutuhan minat dan kesanggupan anak didik. b) Menggunakan perencanaan pembelajaran Matematika bersama dengan anak didik. c) Belajar Matematika memerlukan kesiapan anak didik. Kesiapan artinya bahwa anak sudah matang dan sudah menguasai apa yang diperlukan. d) Belajar Matematika harus menggunakan daya pikir. Berpikir konkrit pada prinsipnya hanya pada jenjang SD dan setelah itu akan beralih ke taraf berpikir abstrak. e) Belajar Matematika melalui latihan. Untuk memperoleh keterampilan dalam Matematika diperoleh latihan berkali-kali atau terus-menerus.

### 3. Pengertian Minat Belajar Matematika

Setelah melihat uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika adalah kecenderungan siswa tertarik terhadap pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru setelah selesai memberikan pelajaran sesuai dengan pokok bahasan dengan proses interaksi antara pendidik dan siswa yang saling mempengaruhi dalam

mempelajari ilmu bilangan, hubungan antar bilangan untuk menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

## **B. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Teka-Teki Silang**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas tutorial Suprijono (2012 : 46). Menurut Trianto (2011:142) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.(Fathurrohman 2016: 29)

#### **b. Pengertian *Two Stay Two Stray***

Depdiknas (2006: 44) mengemukakan bahwa ide penting dalam pembelajaran kooperatif adalah membelajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dikembangkan oleh Kagan (1990). Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk



semua tingkatan usia peserta didik. Model *two stay two stray* 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. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2014: 207).

Model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* menurut Berdiati (2010: 92) adalah model pembelajaran *two stay two stray* atau dua tinggal dua bertamu merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memberi pengalaman kepada siswa untuk berbagi pengetahuan baik di dalam kelompok maupun dalam kelompok lainnya. Dalam diskusi berkelompok siswa dituntut berperan aktif untuk memecahkan suatu masalah secara bersama-sama dengan teman sekelompoknya. Setelah itu hasil dari diskusi kelompok akan dicocokkan dengan jawaban dengan kelompok lain yang diperoleh dari dua teman mereka yang bertamu ke kelompok lain.

Menurut Lie (2004) model pembelajaran *two stay two stray* (dua tinggal dua tamu) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *two stay two stray* merupakan model yang dapat melatih siswa untuk

berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran *two stay two stray* diharapkan dapat mengupayakan peningkatan keterampilan berdiskusi siswa yaitu dengan adanya siswa yang bertamu ke kelompok lain, memacu siswa untuk berbicara dan bertanya. Begitu pula dengan siswa yang tinggal ditempat, terpacu untuk mengutarakan pendapatnya mengenai bahan diskusi yang sebelumnya telah didiskusikan dengan kelompoknya. Kegiatan tersebut akan mengharuskan terjadinya interaksi untuk saling bertukar pendapat antar siswa yang bertamu dengan siswa yang tinggal di tempat untuk menyelesaikan masalah yang didiskusikan.

**c. Langkah-Langkah *Two Stay Two Stray***

Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak usia didik. (Lie, 2007: 61).

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* yaitu:

- 1) siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi sedang dan rendah.
- 3) Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

Menurut Lie ( 2007) langkah-langkah pembelajaran *two stay two stray* dapat dilihat pada rincian tahap-tahap berikut ini.

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) 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 *two stay two stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
- 3) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
- 4) 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.
- 5) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- 6) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- 7) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- 8) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

9) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka

**d. Kelebihan Model *Two Stay Two Stray***

Menurut Eko (2011) suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari model *two stay two stray* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan
- 2) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
- 3) Lebih berorientasi pada keaktifan.
- 4) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
- 5) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
- 6) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan.
- 7) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Sedangkan kekurangan dari model *two stay two stray* adalah: (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 kesulitan dalam pengelolaan kelas.

**2. Media Teka-Teki Silang**

**a. Pengertian Teka-Teki Silang**

Menurut Munir (2005) merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan

menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Teka-teki silang adalah sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Novelinda, Arini, & Riastini, 2017).

**b. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Media Teka-Teki Silang**

Model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang adalah cara pembelajaran kelompok untuk berbagi pengetahuan di dalam kelompok maupun dalam kelompok lainnya agar saling bekerja sama, dan memecahkan masalah, dalam satu aspek pelajaran dengan bantuan teka-teki silang yang berupa ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata. Siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang lebih menarik siswa untuk menyenangi pembelajaran, karena dengan begitu siswa berlatih untuk saling bekerja sama antar kelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dibahas sehingga juga dapat melatih kemampuan otak siswa.

### **c. Manfaat Teka-Teki Silang**

Menurut Ngalimun manfaat penggunaan teka-teki silang sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan antusias belajar. Media yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi antusias belajar siswa.
- 2) Meningkatkan konsentrasi. Bertujuan untuk meningkatkan rekam jejak atau suatu analisa seketika dalam mengerjakan suatu kegiatan pembelajaran.
- 3) Pertanyaan bisa dibuat banyak dan mencakup semua materi
- 4) Memberikan rasa penasaran kepada siswa. Menjadikan motivasi internal yang sangat kuat dari siswa untuk mendapatkan dan mengetahui apa yang diinginkan juga menjadi satu cara untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa.

### **3. Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Teka-Teki Silang**

#### **a. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Pembelajaran matematika dengan materi perkalian dan pembagian dengan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru memotivasi siswa dengan memberikan semangat, dorongan dan selanjutnya guru menyampaikan materi perkalian dan pembagian.
- 2) Siswa diarahkan untuk mempelajari materi perkalian dan pembagian.

- 3) Guru membagi satu kelas menjadi lima kelompok.
- 4) Guru membagikan kepada siswa selembar kertas berupa kotak-kotak kosong dan soalnya terdapat menurun dan mendatar.
- 5) Guru memberikan pengarahan aturan permainan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang yaitu:
  - a) Guru memberikan waktu  $\pm$  15 menit untuk siswa berdiskusi bersama kelompok masing-masing dalam mengerjakan soal yang telah diberikan.
  - b) Setiap siswa dalam suatu kelompok harus saling bekerja sama antara satu dengan yang lainnya untuk menyelesaikan soal teka-teki silang.
  - c) Jika waktu habis siswa berhenti mengerjakan, dan giliran dua dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kekelompok lain yang bertugas membagikan hasil kerja dari kelompok asal dan mendapatkan informasi hasil kerja dari kelompok lain.
  - d) Siswa menyelesaikan soal yang diberikan guru.
  - e) Siswa menjawab soal pada lembar jawab media teka-teki silang yang sudah disediakan.
  - f) Tiap kelompok menunjuk 1 siswa untuk menuliskan jawaban pada media teka-teki silang di depan kelas.
  - g) Setelah semua dijawab, seluruh kelompok mengumpulkan lembar kerja kepada guru.

**b. Keunggulan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Media Teka-Teki Silang**

Keunggulan model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang lebih simpel untuk diajarkan, kerjasama dalam kelompok dan dalam kelas lebih terlatih. Selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan juga untuk mengasah otak siswa. Model ini sangat sederhana dalam praktiknya, siswa akan lebih mengerti dan merasa senang saat mempelajari model dengan media tersebut.

**C. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap minat belajar Matematika**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Pembekalan dasar matematika dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kreatif dan kemampuan bekerja sama. Matematika masih dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi atau bahkan paling dibenci, masih melekat pada kebanyakan siswa yang mempelajarinya.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan batuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membentuk peserta didik agar dapat belajar dengan baik.



Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai notasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai pelajaran sehingga mencapai suatu objek yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) peserta didik.

Pengajaran memberi kesan sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja, sedangkan pengajaran juga mensyaratkan adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran di sekolah tidak selalu berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, namun ada hal yang sering mengakibatkan kegagalan ataupun menjadi gangguan. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan pengajaran dan pembelajaran, baik itu faktor internal ataupun eksternal, Begitu pula dalam belajar matematika, banyak siswa yang mengalami banyak kegagalan dalam mencapai tujuan belajar.

Siswa yang mengalami kegagalan dalam pembelajaran matematika sering mengatakan bahwa matematika itu sulit dipelajari. Banyak kendala yang sering dialami peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah. Banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam memecahkan soal. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dan kecerdasan yang berbeda-beda, sehingga tiap individu memiliki tingkat kesulitan dalam pembelajaran matematika yang berbeda pula.

Sering kali peserta didik tidak terbuka tentang kesulitan yang dialami, sehingga timbul masalah pembelajaran yang tidak mendapatkan solusi yang tepat dari permasalahan tersebut pendidik juga mempunyai peran penting dalam menyelesaikan masalah tersebut. Meningkatkan kepekaan pendidik terhadap masing-masing siswa, dapat memuat peserta didik terbuka dalam menyampaikan kesulitan yang dialami saat belajar, sehingga model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang diharapkan dapat membantu dan memecahkan masalah pada pembelajaran matematika.

Minat belajar siswa memiliki pengaruh terhadap pembelajaran matematika. Dimana minat dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap matematika. Minat dapat ditumbuhkan dalam diri siswa dan guru memiliki peran dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap matematika adalah dengan menanamkan pemikiran baru tentang matematika. Sering kali peserta didik memiliki pemikiran bahwa matematika adalah sebuah momok menakutkan dalam hal pembelajaran. Sebagai guru, mengubah pola pikir peserta didik merupakan cara yang paling dasar, supaya peserta didik dapat menerima matematika sebagai hal yang baru dan menyenangkan. Peran guru juga untuk meracik cara pengajaran dan pembelajaran matematika semenarik mungkin. Sehingga, peserta didik perlahan dapat menumbuhkan minat belajar terhadap matematika.

Model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang inilah yang akan membantu menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Ketika peserta didik mulai memiliki minat terhadap matematika maka, meskipun peserta didik mendapatkan kesulitan dalam pembelajaran mereka tidak akan lagi memiliki kecenderungan untuk menyerah dalam menyelesaikan soal tersebut. Karena ketika peserta didik memiliki minat maka, akan timbul rasa ingin tahu peserta didik untuk menemukan jawaban dari soal tersebut.

Selain dalam proses pemecahan masalah, minat juga dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap pelajaran matematika yang diberikan guru. Dimana pikirannya mulai terarah kepada pembelajaran dan dapat mengikuti alur pembelajaran tersebut, Hal ini mempunyai dampak besar bagi peserta didik. Hal ini karena, pembelajaran matematika yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik dengan baik dan tujuan dari pembelajaran pun dapat dicapai, baik oleh guru maupun peserta didik.

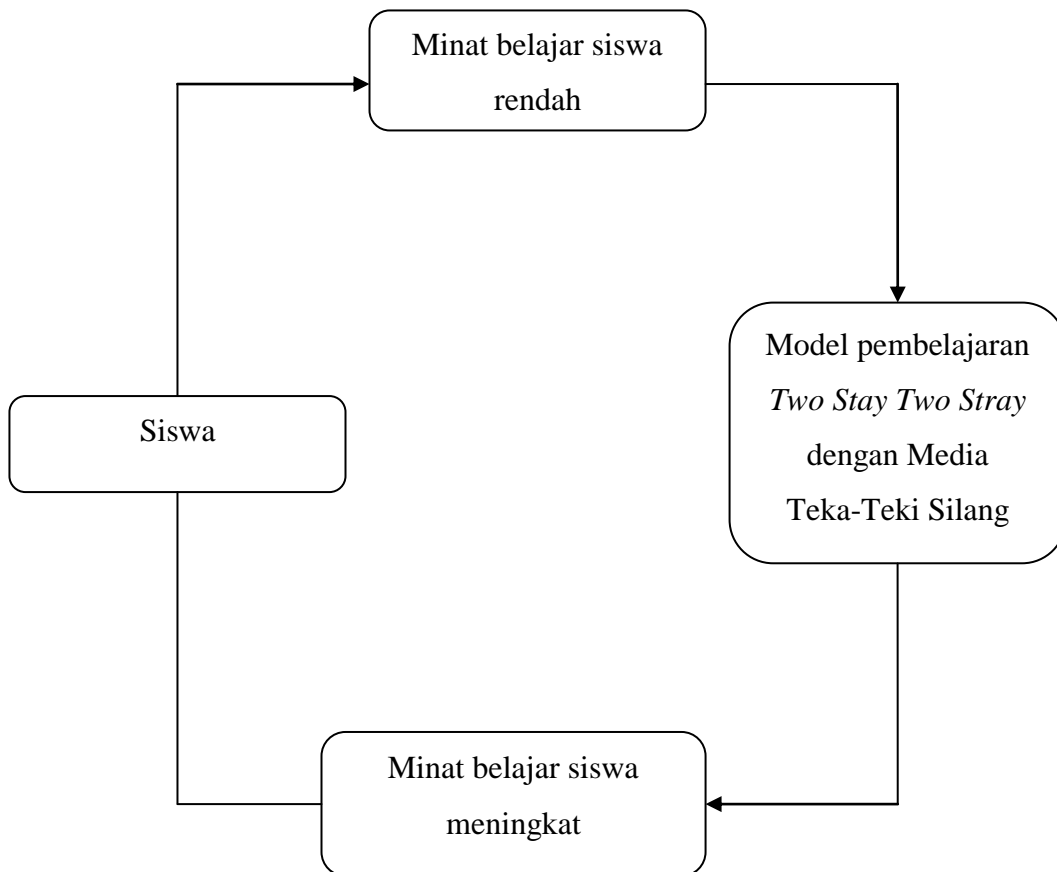
#### **D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nunuk dan Radia (2018) dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran Matematik, menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dikategorikan sangat baik dengan rata-rata hasil rating 90,8 %. Panduan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan pembelajaran.

2. Peneliti yang dilakukan oleh Astutik (2014) dengan judul Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD N 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun pelajaran 2013 / 2014, menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD N 3 Temulus, mengacu perhitungan uji- $t$  diperoleh hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -3,488. Oleh karena  $DK = \{t \mid -t_{0,05;22} \geq t \geq t_{0,05;22}\}$ , sehingga  $t_{hitung}$  berada pada daerah  $H_0$  ditolak. Jadi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dari sebelumnya diterapkannya strategi *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah selain peningkatan hasil belajar, minat siswa juga menjadi tujuan penelitian, diterapkan pada pembelajaran matematika, dan media teka-teki silang diterapkan pada mata pelajaran selain matematika. Peneliti mengharapkan dengan penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka teki silang terhadap minat belajar matematika”, dapat meningkatkan hasil dan minat belajar matematika pada siswa.

### E. Kerangka Pemikiran



Gambar 1: Kerangka Berpikir

Keterangan:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam melakukan pembelajaran matematika sehingga sebelum ada perlakuan minat belajar matematika masih rendah.
2. Peneliti memberikan perlakuan menggunakan model pembelajarann *two stay two stray* dengan media teka-teki silang, untuk mempengaruhi minat belajar siswa.
3. Diharapkan dari perlakuan tersebut minat belajar matematika meningkat.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  = Model pembelajaran *Two Stray Two Stray* dengan media teka-teki silang berpengaruh positif terhadap minat belajar Matematika.

$H_o$  = Model pembelajaran *Two Stray Two Stray* dengan media teka-teki silang tidak berpengaruh positif terhadap minat belajar Matematika.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model desain eksperimental semu atau sering juga dikenal dengan istilah *quasi experimental design*, peneliti ingin mengetahui apakah ada peningkatan minat belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang dan perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas III SD Negeri Kedungsari.

Bentuk desain *quasi experimental* yang dipilih adalah *one group pretest-posttest design* (desain kelompok tunggal dengan *pretest* dan *posttest*). Pelaksanaan eksperimen menggunakan *design* kelompok tunggal dengan *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan cara melakukan percobaan terhadap satu kelompok, tanpa menggunakan kelompok pembanding.

**Tabel 3.1**  
***One Group Pretest Posttest Design***

<i>Pretest</i>	<i>Variabel Teikat</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub>: Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X : Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Teka-Teki Silang

Pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan subyek tunggal dilakukan dengan memberikan tes kepada subyek yang belum diberi perlakuan disebut *pretest* (O1) untuk mengetahui seberapa besar minat siswa terhadap pelajaran matematika. Kemudian kelompok eksperimen diberikan *treatment* (X) berupa pembelajaran matematika dengan menggunakan media teka-teki silang, kemudian pada tahap akhir kelas eksperimen diberi *posttest* (O2) untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa dan sesudah diterapkan pembelajaran matematika dengan bantuan model dengan media teka-teki silang.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu:

1. Variabel bebas *Independent variable* (X) yaitu variabel yang menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel terikat, dan variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Teka-Teki Silang.
2. Variabel terikat *Dependent variable* (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas, dan variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar matematika siswa kelas III SD N Kedungsari Bandongan Magelang..



### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah spesifikasi kegiatan peneliti dalam mengukur atau memanipulasi suatu variabel. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang dan minat belajar matematika.

1. Model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang adalah cara pembelajaran kelompok untuk berbagi pengetahuan di dalam kelompok maupun dalam kelompok lainnya agar saling bekerja sama, dan memecahkan masalah, dalam satu aspek pelajaran dengan bantuan teka-teki silang yang berupa ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata.

2. Minat belajar Matematika

Minat belajar Matematika adalah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru setelah selesai memberikan pelajaran sesuai dengan pokok bahasan dengan proses interaksi antara pendidik dan siswa yang saling mempengaruhi dalam mempelajari ilmu bilangan, hubungan antar bilangan untuk menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

Indikator minat belajar matematika yaitu

1. Perasaan senang,
2. Ketertarikan siswa
3. Keterlibatan
4. Perhatian siswa

#### **D. Subjek Penelitian**

Subyek penelitian merupakan kelompok yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut:

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek untuk mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri Kedungsari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang dengan jumlah keseluruhan 19 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul mewakili (Sugiyono, 2013:62-63).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III sebagai kelas eksperimen dengan diterapkan pembelajaran menggunakan model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2014:85). Alasan penggunaan *total sampling* karena jumlah populasi kurang dari 30, sehingga semua dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah III di SD Negeri Kedungsari Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang yang berjumlah 19 siswa.

#### **E. Setting Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Kedungsari yang berlokasi di kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, yaitu dengan pertimbangan masih kurangnya minat belajar siswa kelas III SD Negeri Kedungsari.

##### 2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas III Semester 2 pada tahun ajaran 2017/2018 di SD Negeri Kedungsari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang pada tanggal 01 Mei - 31 Juli 2018.

## F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan

### 1. Angket

Lembar angket adalah instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur dan mengetahui tingkat minat belajar siswa dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, dan perhatian siswa.

Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket langsung tertutup. Berupa seperangkat pernyataan dengan jawaban yang tersedia yang harus dipilih oleh responden, dimana responden hanya memilih salah satu dari kemungkinan jawaban tersebut dengan memberi tanda *cek list* ( $\surd$ ) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan untuk dipilih. Angket yang digunakan berupa angket *pretest* yaitu angket yang diberikan sebelum diberi perlakuan dan angket *posttest* yaitu angket yang diberikan setelah memberi perlakuan.

Berikut kisi-kisi instrumen angket minat belajar, yaitu :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Matematika**

No	Indikator	Item	Nomor soal	
			Positif	Negatif
1	Perasaan Senang	a. Menyenangi pelajaran matematika dikelas	1, 33	3, 15
		b. Menyukai media teka-teki silang	7, 26, 32	29, 34
2	Ketertarikan	a. Menunjukkan rasa tertarik	4, 27	19, 35

	Siswa	mengikuti pelajaran matematika dengan model		
		b. Menunjukkan rasa tertarik terhadap model dan media.	10, 23	25
		c. Antusias selama mengikuti pembelajaran.	20, 9	16
3	Keterlibatan Siswa	a. Mengikuti pembelajaran matematika secara aktif	512	21
		b. Mampu terlibat secara aktif dalam penggunaan media dan model	2, 8, 13	14, 18
4	Perhatian Siswa	a. Memberikan perhatian terhadap pelajaran matematika.	6,17	22, 31
		b. Memberikan dan mengamati penggunaan media teka-teki silang	11,28	24,30

### G. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 265) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk meneliti dan mengumpulkan data-data dan disajikan dalam bentuk sistematis guna memecahkan atau menguji suatu hipotesis. Pengujian instrumen penelitian untuk siswa ini menggunakan uji instrumen non tes.

Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen non tes digunakan untuk mengukur aspek lain seperti sikap. Instrumen non tes seringkali digunakan tanpa menguji tapi digunakan dengan cara tertentu, tujuan utamanya untuk mendapatkan beragam informasi terkait kondisi yang sedang diteliti. Alat penilaian yang digunakan adalah lembar pengamatan dan instrumen tes sikap, minat dan sebagainya (Sudaryono, 2012: 122)

## H. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

#### a. Validitas Isi

Menurut Jakni (2016: 153) validitas isi yang sering disebut dengan validitas kurikuler, validitas instrinsik atau validitas kerepresentatifan, diartikan sebagai derajat keterwakilan aspek kemampuan yang hendak diukur di dalam butir-butir instrument. Untuk mengetahui validitas isi suatu instrument ialah dengan jalan membandingkan butir-butir instrument dengan spesifikasi (kisi-kisi) instrument yang merupakan deskripsi dari aspek yang hendak diukur.

Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan terdiri dari RPP, LKS, dan Materi Ajar. Hasil instrumen yang sudah tervalidasi menunjukkan bahwa instrumen layak untuk digunakan dilapangan dengan revisi sesuai saran. Validasi isi diajukan kepada ahli akademisi (dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang) dan praktisi (guru kelas III SD Negeri Kedungsari).

#### b. Validitas Konstruk

Validitas Konstruk menurut Jakni (2016: 153) merupakan hal yang paling sulit untuk diketahui, karena hal ini menunjuk pada seberapa jauh suatu instrument mampu mengukur secara akurat hal-hal yang berdimensi psikologis. Untuk keperluan ini biasanya

digunakan analisis faktor, suatu jenis teknik analisis statistik yang tergolong dalam statistik lanjut. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas angket berupa lembar yang berisi siswa minat dalam pembelajaran atau tidak. Untuk mengetahui validitas item pertanyaan pada angket dihitung menggunakan *SPSS 22.00 for Windows*, adapun hasil uji validitas item angket matematika berdasarkan  $r_{tabel}$ .

Pelaksanaan uji validitas instrumen angket minat belajar diberikan pada subyek yang bukan menjadi subyek penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci 1 berjumlah 36. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan uji validitas angket yaitu 2x35 menit dalam 1 kali pertemuan.

Pengujian validasi instrumen non tes dalam penelitian ini menggunakan analisis item. Jumlah item pertanyaan yang digunakan yaitu 35 item. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengorelasi jumlah skor dengan skor total. Kriteria uji validitas item pertanyaan adalah jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 maka item pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya bila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  untuk taraf signifikan 0,05 maka item pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Analisis butir menggunakan bantuan program *SPSS for Windows versi 22.00*. Item soal dikatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%. Hasil uji coba dari 35 item pernyataan yang diajukan terhadap 36 responden dengan nilai  $r_{tabel}$

0,329 diperoleh 25 item yang valid sedangkan item yang tidak valid berjumlah 10. Hasil item angket minat belajar yang valid dan tidak valid disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel. 3.3**  
**Angket Minat Belajar Valid dan Tidak Valid**

No	Indikator	Item	Nomor Item Valid		Nomor Item Tidak Valid	
			Positif	Negatif	Positif	Negatif
1	Perasaan Senang	a. Menyenangi pelajaran matematika dikelas	1,33	3,15	-	-
		b. Menyukai media teka-teki silang	7,32	34	26	29
2	Ketertarikan	a. Menunjukkan rasa tertarik mengikuti pelajaran matematika dengan model	4	19,35	27	-
		b. Menunjukkan rasa tertarik terhadap model dan media.	23	25	10	-
		c. Antusias selama mengikuti pembelajaran.	9	16	20	-
3	Keterlibatan	a. Mengikuti pembelajaran matematika secara aktif	12	21	5	-
		b. Mampu terlibat secara aktif dalam penggunaan media dan model	2,8	14,18	13	-
4	Perhatian	a. Memberikan perhatian terhadap pelajaran matematika.	6	31	17	22
		b. Memberikan dan mengamati penggunaan media teka-teki silang	11,28	24	-	30
Jumlah			35			

Berdasarkan hasil uji instrumen tersebut terdapat jumlah item valid dan tidak valid. Adapun uji validitas butir soal angket minat belajar matematika berdasarkan r tabel dapat dilihat dalam tabel berikut:



**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar**

No Item	r tabel	r hitung	Keterangan	No Item	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,329	0,683	Valid	19	0,329	0,529	Valid
2	0,329	0,493	Valid	20	0,329	0,281	Tidak Valid
3	0,329	0,726	Valid	21	0,329	0,495	Valid
4	0,329	0,718	Valid	22	0,329	-0,058	Tidak Valid
5	0,329	0,121	Tidak Valid	23	0,329	0,346	Valid
6	0,329	0,427	Valid	24	0,329	0,450	Valid
7	0,329	0,474	Valid	25	0,329	0,602	Valid
8	0,329	0,629	Valid	26	0,329	0,089	Tidak Valid
9	0,329	0,560	Valid	27	0,329	0,238	Tidak Valid
10	0,329	0,184	Tidak Valid	28	0,329	0,410	Valid
11	0,329	0,449	Valid	29	0,329	0,296	Tidak Valid
12	0,329	0,361	Valid	30	0,329	-0,090	Tidak Valid
13	0,329	-0,235	Tidak Valid	31	0,329	0,512	Valid
14	0,329	0,337	Valid	32	0,329	0,342	Valid
15	0,329	0,586	Valid	33	0,329	0,391	Valid
16	0,329	0,458	Valid	34	0,329	0,498	Valid
17	0,329	0,306	Tidak Valid	35	0,329	0,541	Valid
18	0,329	0,513	Valid				

Berdasarkan jumlah angket terdapat 35 item, setelah melakukan validitas angket yang valid berjumlah 25 item dan tidak valid berjumlah 10 item, maka 25 item angket minat belajar yang valid akan dipergunakan sebagai baahan *pretest* dan *posttest*, sedangkan 10 item angket minat belajar yang tidak valid tidak dipergunakan pada penelitian tersebut.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur suatu gejala yang sama. Uji reliabilitas ini dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menggunakan *SPSS for Windows versi 22.00*.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

<i>Case processing summary</i>			
		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0
	Total	36	100.0
Cronbach'alpha		0.874	

Berdasarkan uji reliabilitas tersebut dengan menggunakan rumus *alpha* dari 36 responden dengan taraf signifikansi 5% dapat diketahui bahwa instrumen angket minat belajar siswa sudah reliabel. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengujian reliabilitas bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0.874 > 0.329$ .

## I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

### 1. Tahap persiapan

Persiapan penelitian meliputi kegiatan observasi, penyusunan proposal penelitian, perijinan dan persiapan bahan dan materi juga waktu penelitian. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian. Sekolah pada penelitian ini adalah SD Negeri Kedungsari.

- b. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- c. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi yang telah ditentukan.
- d. Mempersiapkan bahan ajar dan materi ajar.
- e. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian berbentuk angket yang berisi pernyataan minat belajar matematika.
- f. Membuat instrumen penelitian berbentuk non tes.
- g. Melakukan uji coba instrumen penelitian disekolah lain.
- h. Menganalisis item soal minat dengan cara menguji validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan instrumen yang baik.

## 2. Pelaksanaan penelitian

### a. Pengukuran awal (*pretest*)

Pengukuran awal (*pretest*) diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal tentang minat belajar matematika sebelum diberikan perlakuan kegiatan dengan pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang. Pengukuran awal (*pretest*) diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri Kedungsari yang berjumlah 19 siswa sebagai objek penelitian. Pengukuran awal dilakukan satu kali pertemuan pada bulan Mei 2018 pada jam pertama pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.00 WIB. Pengukuran

awal dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket kepada siswa mengenai minat belajar yang berjumlah 35 item.

b. Pelaksanaan perlakuan (*treatment*)

Pelaksanaan perlakuan *treatment* kepada subjek penelitian kelas III SD Negeri Kedungsari yang berjumlah 19 siswa yaitu dengan menggunakan model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang. Pemberian *treatment* dilakukan selama satu minggu 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada 15 Mei 2018 dan 17 Mei 2018 pertemuan kedua dilaksanakan pada 06 Juni 2018 dan 07 Juni 2018 pertemuan ketiga dilaksanakan pada 17 dan 18 Juli 2018. Pemberian *treatment* guru menyampaikan materi secara jelas yang dikemas dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang.

Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) berjalan dengan lancar dan siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

c. Pengukuran akhir (*posttest*)

Pengukuran akhir (*posttest*) bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir mengenai minat belajar matematika setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang. Pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan satu kali pertemuan pada siswa kelas III di SD Negeri Kedungsari yang dilaksanakan hari Rabu, tanggal 18 Juli 2018 pada jam pelajaran terakhir pukul 11.30 WIB hingga pukul 12.30 WIB. Pengukuran

akhir (*posttest*) diberikan kepada siswa yang berjumlah 19 siswa dengan cara peneliti membagikan angket minat belajar matematika, skor *posttest* dianalisis untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang terhadap minat belajar matematika.

### 3. Tahap Laporan

- a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian. Setelah data yang diperoleh pada saat penelitian dirasa sudah cukup, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dan diolah menjadi sebuah laporan penelitian
- b. Pelaporan hasil penelitian

## J. Metode Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan atau data-data yang telah diperoleh terhadap hipotesis yang telah dikemukakan sehingga mendapatkan kesimpulan. Penelitian ini memiliki data kuantitatif, sehingga analisis datanya menggunakan analisis statistik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non parametik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang dan skor pengukuran akhir setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang. Kaidah yang digunakan untuk menerima dan menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Z hitung dengan taraf

signifikansi 5%. Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

1. Jika nilai signifikansi Z hitung  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima.
2. Jika nilai signifikansi Z hitung  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Teknik menganalisis data dengan *Wilcoxon Signet rank test*. Dengan alasan mengetahui adanya perbedaan antara pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Alasan menggunakan uji *Wilcoxon* diantaranya:

1. Jumlah sampel yang digunakan adalah sedikit.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang sesungguhnya antara pasangan data yang diambil dari satu atau dua sampel yang terkait.
3. Teknik analisis digunakan untuk menguji hipotesis model *two stay two stray* dengan media teka-teki silang berpengaruh atau tidak terhadap minat belajar siswa.

Alasan menggunakan statistik non parametik diantaranya:

1. Ukuran sampel yang digunakan sangat kecil, yaitu sebanyak 19 siswa dimana  $N < 30$ .
2. Statistik non parametik memiliki asumsi yang relatif sedikit, berkaitan dengan data statistik parametik.
3. Statistik non parametik, dapat digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk ranking atau ordinal, serta secara umum lebih bersifat sederhana dibandingkan statistik parametik.

4. Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji statistik non parametik dan uji *Wilcoxon* dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS versi 22.0*

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang berpengaruh terhadap minat belajar matematika. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang dan setelah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang. Peningkatan minat belajar siswa sebelum perlakuan skor rata-rata adalah 56,79. Sedangkan skor rata-rata setelah menggunakan model dan media tersebut adalah 88,53, jadi penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang berpengaruh terhadap minat belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata *pretest* dengan *posttest*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan tersebut, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kepala sekolah hendaknya memberikan penyuluhan terhadap guru yang lain, agar nantinya apabila menemui permasalahan siswa terhadap minat belajar yang masih rendah khususnya pada mata pelajaran matematika dapat menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.



2. Bagi Guru, diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang untuk kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan cara belajar yang menyenangkan, aktif, bekerja sama dalam satu kelompok, berfikir secara logis dan mandiri. Sebagai pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan dan bimbingan kepada para siswanya.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media teka-teki silang, dengan *true ekperimen* dan hendaknya penelitian selanjutnya memvalidasi angket kepada professional judgment agar validitas dan reabilitas angket terpercaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Ali, M. (2005). *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anita Lie. (2007). *Cooperative Learning Mempraktekan Kooperatif Learning diruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- E Suwaningsih. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Handayani, N., & Radia, E. H. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray ( TSTS ) Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran Matematika, 2(1), 15–21.
- Karso. (2014). *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Ni'amul Huda. (2014). Minat Belajar. Diambil 31 Maret 2016,
- Novelinda, P. I., Arini, N. wayan, & Riastini, P. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rienka Cipta.
- Spencer Kagan. (1990). Cooperative Learning Resource for Teacher. *Resource for Teacher*.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

\_\_\_\_\_. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Suharsimi Arikunta. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryabrata. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana.

Tykha, S. R. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TS-TS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V MIN Mergayu Bandung Tulungagung.

Wahyuni, D. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray ( Tsts ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–12. Diambil dari