

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membangun manusia seutuhnya yang berkualitas sesuai yang diinginkan. Pencapaian yang berkualitas tersebut antara lain bisa ditempuh melalui proses pembelajaran. Susanto (2014:85). Menyatakan “pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana, dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia puripurna, dewasa dan berbudaya”. Pada dasarnya pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri. Mulyasa, (2013:20).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan:

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

Berkaitan dengan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia, proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang sangat fundamental. Hal yang menunjukkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran itu tergantung pada

proses yang dilaksanakan oleh guru. Menurut Susanto (2014:4) “belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”.

Salah satu pendidikan di SD adalah melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik.

Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Pembelajaran IPA di SD terdiri dari empat aspek yakni: makhluk hidup dan proses kehidupannya, benda/materi, sifat dan kegunaannya, energi dan perubahannya, serta bumi dan alam semesta. Keempat aspek ini merupakan fokus tujuan pembelajaran IPA di SD. Menurut Depdiknas (2006:484) pembelajaran IPA bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah, serta mengkomunikasikan sebagai aspek penting kecakapan hidup.

Pembelajaran IPA di SD terdiri dari empat aspek yakni: makhluk hidup dan proses kehidupannya, benda/materi, sifat dan kegunaannya, energi dan perubahannya, serta bumi dan alam semesta. Keempat aspek ini merupakan fokus tujuan pembelajaran IPA di SD. Menurut Depdiknas (2006:484) pembelajaran IPA bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah, serta mengkomunikasikan sebagai aspek penting kecakapan hidup.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti laksanakan pada tanggal 15, 16, dan 17 November 2018 di SDN 05 Timbulun, Kecamatan Sutera, Kabupaten Pesisir Selatan, pada kelas III-A dan kelas III-B, diperoleh gambaran bahwa aktivitas lisan siswa kelas III seperti bertanya, dan menjawab pertanyaan masih rendah. Hasil observasi dari peneliti menunjukkan bahwa dari 21 orang siswa, hanya 4 orang siswa yang terlihat mampu melaksanakan aktivitas lisan dalam pembelajaran. Rendahnya aktivitas lisan siswa tersebut disebabkan karena siswa kurang percaya diri dan masih terlihat malu-malu serta masih ragu dalam bertanya, menjawab pertanyaan. Siswa menganggap bahwa pertanyaan atau pendapat yang akan dilontarkan pada guru akan salah.

Selanjutnya itu terlihat dalam proses pembelajarannya guru cenderung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung monoton. Hal ini terlihat dari setelah guru menyampaikan beberapa materi pokok pembelajaran, guru menyuruh siswa untuk membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri tanpa memberikan bimbingan kepada siswa. Selanjutnya, guru langsung memberikan penugasan

kepada siswa dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKS). Kenyataan seperti itulah yang peneliti temukan saat melakukan kegiatan observasi di kelas tersebut.

Berkaitan dengan metode konvensional yang dilakukan oleh guru, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi sedikit berkurang. Peneliti melihat bahwa sebagian siswa terkesan mengabaikan kegiatan pembelajarannya dan lebih memilih untuk melakukan kegiatannya masing-masing yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran. Peneliti melihat siswa yang duduk di bagian sudut kiri kelas deretan paling belakang tidak melakukan arahan yang diperintahkan oleh guru. Ketika guru menyuruh semua siswa untuk membaca dan memahami materi pembelajaran, siswa tersebut tidak mengindahkannya melainkan melakukan kegiatan lain yaitu membuat pesawat dan kapal-kapalan dari kertas serta bermain karet gelang bersama teman sebangkunya.

Permasalahan pembelajaran yang monoton oleh guru serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara tidak langsung akan berakibat pada Aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas tersebut. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 yang telah ditentukan oleh sekolah, masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM pada Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPA Semester 1. Adapun paparan nilai hasil ujian siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai UTS IPA Semester 1 Siswa Kelas III-A dan III-B

| No | Kelas | Jumlah Siswa | Persentase Nilai | | |
|----|-------|--------------|------------------------|---------------------|------------------------|
| | | | Jumlah nilai rata-rata | ≥ 70 Tuntas | < 70 Tidak Tuntas |
| 1. | III-A | 25 | 50,62 | 2 orang (8,33%) | 23 orang (91,67%) |
| 2. | III-B | 25 | 58,73 | 8 orang (30,76%) | 17 orang (69,24%) |

Sumber: Data Nilai UTS IPA Semester 1 Siswa Kelas III-A dan III-B

SDN 05 Timbulun Pesisir Selatan

Berdasarkan tabel 1 di atas terlihat bahwa hasil belajar IPA siswa tergolong rendah, dengan rata-rata kelas III A 50,62 dan kelas III B dengan rata-rata 58,73. Hasil ujian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan KKM yaitu 70 seperti pada kelas III A dan III B belum mencapai ketuntasan 90 % dari jumlah siswa dari kedua kelas tersebut dan hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran dan cara pengajaran yang masih belum bisa memicu untuk melakukan yang lebih baik dalam pencapaian hasil belajar siswa. Agar perubahan ini dapat terjadi, peneliti memberikan salah satu pemecahan masalah selama melakukan kegiatan observasi, peneliti mencoba melakukan eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam proses pembelajaran IPA di kelas tersebut.

Salah satu model yang dianggap sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah model *Two Stay Two Stray*. Dengan adanya model *Two Stay Two Stray* siswa akan tertarik perhatiannya pada pembelajaran karena metode ini merupakan metode yang membiasakan belajar menyenangkan dalam proses pembelajaran. Model *Two Stay Two Stray* adalah suatu tipe pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana dalam kelompok tersebut terdiri dari beberapa siswa yang bertanggung jawab untuk menguasai bagian dari materi ajar, dua siswa yang tinggal dalam kelompok yang bertugas membagikan hasil kerja dan informasi kepada tamu mereka.

Two Stay Two Stray (Shoimin (2014:222)) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Aris Shoimin, model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka harus juga siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dalam Pelajaran IPA Kelas III SDN 05 Timbulun Pesisir Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, setelah melakukan observasi di kelas III SDN 05 Timbulun Pesisir Selatan, masih banyak permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas lisan siswa kelas III seperti bertanya dan menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPA masih rendah.
2. Guru cenderung menggunakan metode konvensional
3. Proses pembelajaran bersifat monoton
4. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran
5. Hasil UTS Semester 1 mata pelajaran IPA siswa kelas III-A sebanyak 91,67% yang belum mencapai ketuntasan dan kelas III-B sebanyak 69,24% yang belum mencapai ketuntasan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta kemampuan yang terbatas, maka peneliti mencoba membatasi permasalahan pada tingkat aktivitas lisan siswa kelas III seperti bertanya dan menjawab pertanyaan serta peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPA semester 2 siswa kelas III dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas lisan siswa kelas III seperti bertanya dan menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPA melalui model *Two Stay Two Stray* di SDN 05 Timbulun Pesisir Selatan?
2. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan pembelajaran konvensional kelas III SDN 05 Timbulun Pesisir selatan?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui aktivitas lisan siswa seperti bertanya dan menjawab pertanyaan.
2. Melihat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan pembelajaran konvensional kelas III SDN 05 Timbulun Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, seperti manfaat teoritis, praktis, dan akademis.

1. Manfaat Secara Teoritis

a. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Memberikan rasa percaya diri pada siswa
- 4) Sebagai bahan introspeksi diri untuk meningkatkan kemampuan belajar secara optimal

b. Bagi Guru:

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan
- 3) Sebagai sumber informasi bagi guru tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

2. Manfaat Secara Praktik

Memberikan pengetahuan, pengalaman, dan juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap faktor-faktor penyebab timbulnya masalah belajar yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah tersebut terutama dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

3. Manfaat Akademis

Manfaat dari segi akademis yaitu berguna untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model *Two Stay Two Stray*. Selain itu menggunakan model *Two Stay Two Stray*, peneliti bisa membandingkan dengan model lain dan menerapkannya di sekolah dasar khususnya, serta sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk meraih gelar sarjana pendidikan.