

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dapat mempengaruhi perkembangan dan segala aspek kepribadian dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Untuk mencapai peningkatan ini, harus diorientasikan pada seluruh aspek potensi peserta didik diantaranya aspek kognitif, efektif dan berimplikasi pada aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan pendapat Ananda (2016: 1-2), yang mengemukakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha memanusiakan manusia (*civilized human being*). Memanusiakan manusia mengandung pengertian yang sangat dalam dan mendasar. Manusia dengan kemanusiaannya harus dikembangkan secara berkelanjutan mulai dari lahir bahkan mungkin sejak dalam kandungan ibu sampai akhir hayat. Manusia pada hakikatnya memiliki dua unsur utama, yaitu tubuh fisik dan tubuh rohani. Kedua dimensi inilah yang dikembangkan secara optimal dalam suatu program pendidikan.

Didalam pendidikan terdapat kurikulum yang menjadi pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat M. Fadillah (2014: 13), yang mengemukakan bahwa “Kurikulum adalah sebuah wadah yang menentukan arah pendidikan yang diperlukan dalam rangka memajukan dan menyukseskan tujuan pendidikan agar berjalan dengan baik, efektif, dan efisien.

Keberhasilan pembelajaran di kelas bukan hanya terpusat pada siswa saja, guru dalam sistem pendidikan sangat memegang peranan penting dalam

meningkatkan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai suatu tujuan. Guru juga mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa dan di sini guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang dapat melibatkan siswa secara aktif, baik fisik maupun mental sehingga dapat memotivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 dan 27 Juli 2019 yaitu pada hari Jumat dan Sabtu di kelas V SDN 13 Pasar Kambang Kabupaten Pesisir Selatan. Peneliti melakukan observasi di kelas V A dan V B pada tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan, dengan Kompetensi Dasarnya 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi erta transportasi. 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung menyampaikan materi dengan cara ceramah dan tanya jawab, jarang menggunakan media atau alat peraga sehingga siswa belajar menjadi kurang bersemangat, dapat dilihat dari tabel di bawah ini dengan Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) 75.

Tabel 1. Jumlah, Persentase dan Rata-rata Siswa yang Mencapai Ketuntasan Belajar Minimal IPS Pada Ulangan Harian Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SD Negeri 13 Pasar Kambang Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2010

Kelas	Jumlah siswa	Persentase ketuntasan (%)				Rata-rata
		Jumlah siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang belum tuntas	Persentase siswa yang belum tuntas	
V.A	18	10	56 %	8	45 %	81,06
V.B	18	9	50 %	9	50 %	64,78

Sumber: Guru kelas VA dan VB SDN 13 Pasar Kambang Kabupaten Pesisir Selatan (2019)

Nilai rata-rata ulangan harian semester 1 pembelajaran IPS tahun ajaran 2019/2020 terlihat masih ada siswa yang tidak tuntas, jadi disini peneliti berusaha bagaimana cara agar nilai siswa bisa naik secara keseluruhan pada kelas V SDN 13 Pasar Kambang, dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*. Menurut Istarani (2012: 201) model *Two Stay Two Stray* adalah “metode dua tinggal dua tamu dengan pembagian kelompok yang heterogen”.

Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN 13 Pasar Kambang Kabupaten Pesisir Selatan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
2. Guru jarang menggunakan media atau alat peraga sehingga pelajaran menjadi kurang efektif.
3. Dalam proses pembelajaran terlihat kurangnya semangat siswa dalam belajar IPS.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, masih ada nilai siswa yang tidak tuntas dengan KBM 75. Jumlah siswa yang tuntas pada kelas V A sebanyak 10 orang dengan rata-rata 81,06, dengan persentase 56% sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada kelas IV B sebanyak 9 orang dengan rata-rata 64,78 persentase 50%.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu pada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pembelajaran IPStema 2 kelas V SDN 13 Pasar Kambang Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pembelajaran IPS kelas V SDN 13 Pasar Kambang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar IPS yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas V SDN 13 Pasar Kambang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, selain itu diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat terhadap proses pembelajaran IPS dan dapat membandingkan dengan model yang telah diajarkan sebelumnya.
2. Bagi guru, sebagai pertimbangan dan bahan masukan dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan, khususnya mata pelajaran IPS.
3. Bagi siswa untuk memperoleh suatu cara belajar IPS yang lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
4. Referensi bagi para pembaca untuk penelitian lebih lanjut.