

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan tempat awal seorang anak menjalankan proses pendidikan formal. Pendidikan di SD ini berlangsung selama 6 tahun yaitu, dari kelas 1 sampai kelas 6 di seluruh Indonesia. Pendidikan sekolah dasar berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya, baik dari segi karakteristik siswa, proses belajar, maupun metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Disinilah proses pembelajaran siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari ilmu yang sebelumnya masih abstrak menjadi konkrit. Di sekolah dasar siswa dituntut mempelajari lima bidang ilmu pokok yaitu: Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, serta ditambah dengan mata pelajaran yang ber sifat muatan lokal pilihan yang disesuaikan dengan daerah masing-masing.

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat, Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik menurut Susanto (2014:6) “Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu –ilmu sosial dan

humaniora, yaitu: sosial, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya”. Selanjutnya, Susanto (2013:137) menyatakan “IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada 11 Februari 2019 di kelas III.A dan Kelas III.B SD N 03 Bungo Tanjung kota Pariaman, pada bulan Februari pukul 07.45-09.30 di kelas III.A dengan ibu Desi Susanti S.Pd dan kelas III.B Zeniharisa Musfita S.Pd. kurikulum yang dipakai di kelas III.A dan III.B adalah KTSP. Sesuai dengan definisi oleh Badan Nasional pendidikan (2006), bahwa yang dimaksudkan dengan KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Dengan ini KTSP merupakan strategi kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi

Dalam proses pembelajaran peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran dan pengelolaan kelas. dalam proses pembelajaran IPS diantaranya, pembelajarannya masih berpusat kepada guru, guru mengajar menggunakan metode ceramah (konvensional), guru kurang melibatkan siswa dalam menyampaikan pendapat mereka masing-masing, dalam belajar guru jarang menggunakan kelompok belajar untuk berdiskusi. Selain itu, peneliti melihat siswa banyak yang keluar masuk, antara siswa dengan siswi dalam

proses belajar sering mengobrol, konsentrasi siswa kurang dalam belajar, semangat belajar siswa juga tidak terlihat dan aktivitas siswa dalam belajar juga tidak terlihat.

Sehubungan dengan bergantinya tahun ajaran baru 2019/2020 maka siswa yang kelas III sudah naik ke kelas berikutnya yaitu ke kelas IV. Untuk itu pada observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 Februari 2019. Peneliti melakukan observasi pada saat siswa kelas III dan masih melakukan kegiatan belajar mengajar. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran IPS yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran IPS ini, dapat dilihat pada hasil perolehan Ulangan harian Semester 2 di SD N 03 Bungo Tanjung, Pariaman.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian IPS Semester 2 Siswa Kelas III SD N 03 Bungo Tanjung Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
1	III-A	24	81,46	18	6
2	III-B	20	73	10	9

Sumber : Guru Kelas III SD N 03 Bungo Tanjung, Pariaman Tahun Ajaran 2018/2019.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dalam hal ini permasalahan siswa tidak boleh dibiarkan begitu saja, bagaimana cara yang diterapkan untuk membangkitkan minat belajar oleh siswa itu sendiri. Disinilah peran guru dibutuhkan untuk supaya siswa minat dalam belajar. Guru harus memikirkan bagaimana siswa itu bisa mengerti dan tertarik untuk belajar, sehingga minat siswa belajar akan

menjadi tinggi. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menciptakan dan menerapkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan membuat siswa untuk lebih aktif dalam berfikir. Sehingga dengan siswa aktif berfikir disini siswa dituntut untuk lebih banyak memikirkan dan mengeluarkan pendapatnya untuk materi belajar.

Untuk mengatasi hal ini, maka guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk memancing aktivitas belajar siswa sehingga dengan peningkatan aktivitas belajar tersebut juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Susanto (2013:5) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, psikomotor “untuk mengetahui apakah hasil belajar yang telah tercapai sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui penilaian agar perubahan ini dapat terjadi, menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah dengan model *Two Stay Two Stray*, karena metode ini merupakan metode yang membiasakan belajar menyenangkan dalam proses pembelajaran”.

Dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* ini siswa terlibat bekerja secara kelompok. Model ini menuntut siswa berpartisipasi serta memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama Siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran ini siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa dan sebagai guru.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* ini diharapkan mampu membantu dan mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS secara cepat dan menyenangkan. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainya. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi.

Bedasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk mengajukan penelitian dengan judul Pengaruh model pembelajaran kooperatif TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap siswa kelas IV SDN 03 Bungo Tanjung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah (konvensional) dalam belajar.
2. Guru belum pernah menggunakan model *Two Stay Two Stray*
3. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat.
4. Guru belum membiasakan berdiskusi dalam kelompok.
5. Kosentrasi siswa dalam belajar kurang.
6. Siswa juga kurang semangat dalam belajar.

7. Hasil belajar siswa kelas IV SD N 03 Bungo Tanjung, Pariaman pada mata pelajaran IPS rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas IV SD 03 Bungo Tanjung, Pariaman dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dimukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD 03 Bungo Tanjung, Pariaman”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah “mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD N 03 Bungo Tanjung, Pariaman”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, yaitu berupa manfaat teoritis dan praktis Berikut penjelasannya:

1. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar.

Memberikan rasa percaya diri kepada siswa.

- 2) Membuat siswa lebih antusias dalam proses belajar mengajar dan dapat memotivasi siswa untuk belajar

b. Bagi Guru

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

2. Manfaat Secara Teoritis

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 IPS 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*, pada saat menerapkan model *Two Stay Two Stray*, peneliti bisa membandingkannya dengan model lain dan menerapkannya di Sekolah Dasar khususnya, serta sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk meraih gelar sarjana S1.