

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arah dan tujuan dari mata pelajaran IPA adalah memfokuskan pada pengenalan dan kepedulian terhadap gejala alam dan lingkungannya baik yang berkaitan dengan makhluk hidup maupun benda yang tak hidup di sekitar anak. Jadi dalam hal ini, fokus dari pendidikan bukan sekedar memiliki kemampuan kognitif saja, namun juga berfokus pada keterampilan siswa dan yang lebih penting untuk mewujudkan perubahan tingkah laku ke arah pembentukan sikap dan pembentukan perilaku siswa untuk dapat peduli dan memiliki tanggung jawab terhadap lingkungan siswa (Tim Diknas, 2009:35)

Untuk mencapai tujuan itu bukan suatu hal yang mudah, sehingga sangatlah dibutuhkan sebuah tekad dari berbagai pihak guna meraih kebersamaan tujuan dan visi yang sama dalam menciptakan keterpaduan pencapaian tujuan dalam pembelajaran IPA. Pihak yang sangat berkompeten dalam hal ini adalah pihak guru dan siswa. Keduanya merupakan komponen dalam pendidikan yang antara guru dan siswa menunjukkan sebuah sistem yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Pihak siswa akan lebih cepat menguasai materi yang disampaikan guru, jika guru menyajikan materi melalui strategi atau teknik pembelajaran yang mampu memberikan *feed back* oleh siswa.

Faktor strategi dan cara mengajar gurupun kadang belum bisa dijadikan indikator kepastian keberhasilan siswa, namun perlu juga diperhitungkan aspek kesulitan dan kejenuhan siswa sebagai akibat dari materi pembelajaran IPA yang

pada umumnya masih menghadapi berbagai macam kendala diantaranya kendala dari siswa yang terjadi adalah: merupakan pelajaran yang kurang diminati anak, motivasi yang rendah dan antusias kurang bahkan membosankan. Hal ini diperkuat dengan kurangnya guru menyajikan materi yang tidak menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan tidak menggunakan alat peraga. Kondisi umum ini sering dijumpai dan dikeluhkan oleh sebagian guru yang mengajar IPA.

Demikian pula yang terjadi di SD Negeri 03 Kuto, dari hasil observasi awal permasalahan yang muncul juga hampir sama seperti permasalahan yang dialami secara umum di sekolah lain. Pada siswa kelas IV sebagai contoh, ketika guru menyajikan materi IPA banyak temuan-temuan di kelas berkaitan dengan kondisi mengajar guru dan kondisi belajar siswa. Siswa saat menerima materi IPA memiliki antusias rendah yakni 50%, minat belajar rendah hanya 56%, siswa cenderung ramai 60%, kurang memperhatikan guru dan kecenderungan diam saat guru memberikan berbagai bentuk pertanyaan secara lisan hanya 40%. Selain rendahnya motivasi siswa, hasil belajar siswa juga rendah. Hal itu dapat dilihat dari indikator pencapaian ketuntasan siswa dalam penguasaan materi hanya 40% berdasarkan nilai KKM 70. Dari faktor guru diketahui juga bahwa kondisi guru saat mengajar, media pembelajaran kurang dioptimalkan penggunaannya, metode pembelajaran yang monoton, serta dominasi pembelajaran terpusat pada guru.

Untuk menghindari stagnasi dari proses pembelajaran sebagaimana yang digambarkan di atas, maka perlulah kiranya guru harus mampu bersikap dan berinisiatif guna membangkitkan pola-pola mengajar yang lebih pro aktif

mengedepankan kegiatan pada siswa. Diantaranya adalah perlunya guru memberikan formula dalam memperbaiki sistem pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pembelajaran PAIKEM, yaitu menerapkan metode *two stay two stray*, meskipun sebenarnya banyak model pembelajaran yang berorientasi PAIKEM dan lebih cenderung mengedepankan aktivitas belajar anak seperti halnya model kooperatif, CTL, Quantum.

Penerapan model pembelajaran ini menjadi alternatif untuk digunakan dengan alasan model pembelajaran ini lebih terbuka memberikan peluang seluas-luasnya terhadap siswa untuk melatih siswa saling memberikan informasi dan memperoleh informasi saat pembelajaran berlangsung yang kemudian diteruskan untuk dijelaskan kepada teman lainnya dalam kelompoknya. Jadi dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPA ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPA tentang gaya. Jadi pada penelitian ini akan mengaplikasikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPA siswa kelas IV di SD Negeri 03 Kuto, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di depan, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pada pembelajaran IPA, masih sering penyajian materi belum menerapkan metode yang inovatif dan belum menggunakan media pembelajaran, antusias

siswa rendah, dengan kondisi ril sebanyak 12 siswa atau 60% siswa kurang memperhatikan guru.

2. Pada pembelajaran IPA, masih adanya siswa yang memiliki kecenderungan menganggap pelajaran IPA sebagai pelajaran yang sulit, maka dalam kondisi ini rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari ketuntasan yang masih rendah, hanya 8 siswa atau 40% dari 20 siswa di kelas IV SD Negeri 03 Kuto yang telah mencapai ketuntasan, sedangkan yang belum tuntas 12 siswa atau 60% berdasarkan KKM 70 yang ditentukan sebelumnya.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu penerapan model pembelajaran yang kooperatif diantaranya adalah metode *Two Stay Two Stray* yang menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan rumusan masalah: "Apakah melalui metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Kuto Tahun Pelajaran 2012/2013 ?"

D. Tujuan Penelitian.

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray*.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Kuto kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru.
 - a. Sebagai pedoman guru dalam mewujudkan tugas guru yang profesional, sehingga mampu menerapkan metode *Two Stay Two Stray* sebagai upaya membangkitkan minat siswa dalam belajar.
 - b. Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan metode *Two Stay Two Stray*.
 - c. Memberi pedoman bagi guru untuk dapat menerapkan teori kependidikan pada siswa sesuai dengan permasalahan aktual yang berkembang dalam masyarakat, melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray*.
2. Bagi Sekolah
 - 1) Melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah.
 - 2) Sebagai bahan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran IPA melalui metode *Two Stay Two Stray*.
 - 3) Dapat mengoptimalkan kemampuan sekolah menyediakan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Meningkatkan kreativitas berfikir siswa, meningkatkan pemahaman siswa melalui pelaksanaan metode *Two Stay Two Stray*.
- c. Membantu siswa lebih memahamai materi pembelajaran.

4. Bagi peneliti

- a. Dapat membantu mengembangkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di sekolah yang berorientasi pada pembelajaran yang inovatif.
- b. Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode *two Stay two stray*.