

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat di era global yang harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya intelektual, sosial, dan personal. Pendidikan dasar merupakan jenjang awal dari pendidikan di sekolah sangat perlu ditingkatkan. Sekolah sebagai institusi pendidikan dan sebagai miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan di era global. Salah satu upaya yang dapat dikembangkan oleh sekolah adalah dengan menerapkan pembelajaran yang membuat siswa aktif.

Pembelajaran yang membuat siswa aktif adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Strategi pembelajaran terus berkembang sesuai dengan perkembangan jaman sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas pendidikan. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa merupakan salah satu kunci tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat banyak strategi pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah *Two Stay Two Stray* dan *Pictorial Riddle*.

Strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran terutama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini berperan memfungsionalkan dan merealisasikan ilmu-ilmu social yang bersifat teoritik ke dalam dunia nyata di masyarakat. Oleh karenanya secara substansi materinya, IPS mengintegrasikan dan mengorganisasikannya secara pedagogik dari berbagai ilmu sosial yang diperuntukkan untuk pembelajaran di tingkat persekolahan, sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata, melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori-teori kehidupan di masyarakat tapi mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial (Sapriya,dkk, 2006: 3).

Realita yang ditemui di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS masih kurang optimal dan tujuan pembelajarannya belum tercapai. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga hanya memperoleh informasi hanya satu arah, kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS, penggunaan media, penggunaan strategi pembelajaran yang masih konvensional atau ceramah serta sumber belajar yang kurang optimal, menjadi faktor penyebab pembelajaran IPS terkesan membosankan, tidak menarik perhatian siswa, dan menjenuhkan. Hal ini berdampak dalam pembelajaran IPS siswa sekolah dasar yang masih berpikir pada tahap konkret dan membutuhkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang masih

didominasi oleh strategi yang konvensional atau ceramah membuat siswa cenderung pasif dan mengantuk. Hal tersebut menjadi faktor penyebab rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS.

Untuk mengubah persepsi serta pandangan siswa tersebut maka perlu adanya suatu inovasi atau perubahan di dalam pembelajaran IPS. Strategi pembelajaran merupakan salah satu kunci dari optimal atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk menguji strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle* mana yang memberikan hasil belajar paling optimal.

Penelitian terhadap kedua strategi ini dilakukan pada kelas IVA dan IVB MI Negeri Tinawas Nogosari, Boyolali. Kompetensi pembelajaran IPS yang akan digunakan adalah materi tentang perkembangan teknologi di masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terpapar diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Peran guru yang masih dominan atau berpusat pada guru dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan cenderung bosan dan juga siswa hanya memperoleh informasi hanya satu arah.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal.
3. Strategi yang digunakan guru selama ini masih konvensional.

4. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS untuk menyampaikan materi pelajaran yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.
5. Sumber belajar yang kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Dengan melihat banyaknya permasalahan yang muncul, maka agar penelitian ini terarah perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalahnya yaitu:

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle* pada siswa kelas IV MI Negeri Tinawas Nogosari Boyolali.
2. Masalah hasil belajar yang diteliti terbatas pada hasil belajar IPS setelah mendapat pembelajaran dengan strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle* pada siswa kelas IV MI Negeri Tinawas Nogosari Boyolali.

D. Perumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan antara strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV MI Negeri Tinawas Nogosari Boyolali?

2. Manakah yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS antara strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Pictorial Riddle* pada siswa kelas IV MI Negeri Tinawas Nogosari Boyolali?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan antara strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV MI Negeri Tinawas Nogosari Boyolali.
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS antara strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Pictorial Riddle* pada siswa kelas IV MI Negeri Tinawas Nogosari Boyolali.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran IPS, terutama pada peningkatan hasil belajar siswa dan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang berlangsung di sekolah serta mampu mengoptimalkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

- 1) Dapat memberi inspirasi kepada guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik lagi.
- 2) Mampu meningkatkan kinerja guru.

- 3) Dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi sekolah
- 1) Dengan diadakan penelitian kuantitatif ini dapat memberikan kontribusi yang lebih baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya hasil belajar siswa.
 - 2) Sebagai masukan kepada sekolah agar selalu dapat memberikan suasana belajar yang aktif, inovatif serta menyenangkan kepada siswa.
- c. Bagi siswa
- 1) Memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran IPS melalui penerapan strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle*.
 - 2) Siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran IPS dengan strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle*.
- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi sebagai acuan penelitian berikutnya.