

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan manusia yang menjadi salah satu faktor penentu kemajuan suatu bangsa dan negara. Tanpa pendidikan bangsa dan negara akan menjadi lemah. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas maka akan tercipta sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas pula sehingga output yang diperoleh juga baik. Pendidikan yang diharapkan mampu menjadikan suatu bangsa yang dapat berkembang dan memiliki kemajuan yang pesat. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran.

Dalam hal yang lebih spesifik, pendidikan merupakan aktivitas pembelajaran dalam bentuk interaksi edukatif (penyampaian ilmu pengetahuan dan afektif) dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek pendidikan. Sekolah memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda yang di masa depan akan memimpin sebuah bangsa dan Negara. Di mana sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh peserta didik dan guru.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi pembelajaran saja melainkan sebagai sutradara pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tentu saja akan

dapat tercapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan peserta didik di sini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik anak yang aktif tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ketika tujuan pembelajaran tidak tercapai maka secara otomatis keberhasilan belajar juga tidak akan tercapai. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan dengan mengetahui hasil belajar siswa maka akan diketahui pula seberapa besar pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian terhadap sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi ajar yang telah disampaikan oleh guru (Arikunto dalam Samino dan Saring Marsudi , 2012: 48). Hasil belajar masih menjadi alat ukur tingkat keberhasilan mengajar seorang guru. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan guru.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran IPS yang materinya sangat banyak, dapat menyebabkan siswa merasa bosan apabila hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada kegiatan yang dilakukan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Hidayati (2002: 22), tujuan utama pembelajaran IPS adalah memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Oleh karena itu, guru harus pintar memilih strategi pembelajaran agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS dan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai.

Realita yang sering ditemui di lapangan menunjukkan bahwa guru dalam menyampaikan materi IPS masih banyak yang menerapkan *teacher centered*, sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran dan peserta didik hanya berperan sebagai pendengar. Guru sering menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran juga kurang optimal, sehingga pembelajaran IPS menjadi membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal tersebut menjadi penyebab rendahnya motivasi peserta didik yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah tidak tercapai.

Penggunaan metode pembelajaran konvensional dirasa kurang tepat untuk menyampaikan mata pelajaran IPS, maka perlu alternatif penggunaan strategi yang lebih inovatif dan efektif. Alternatif strategi yang dapat digunakan adalah menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Peer Lesson*. Strategi *Two Stay Two Stray* atau Dua Tinggal Dua Tamu merupakan strategi untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya sehingga peserta didik berperan aktif untuk memberikan informasi kepada kelompok-kelompok lain. Hal tersebut dapat membentuk karakter peserta didik untuk saling bekerjasama, bertanggung jawab dan saling membantu untuk memecahkan masalah. Menurut Lie (2008:61) teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia peserta didik. Teknik belajar dalam strategi ini dapat menciptakan pembelajaran kooperatif yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas perolehan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif lain yang dapat dikembangkan adalah *Peer Lesson* atau Mengajar Sesama Teman merupakan strategi untuk menggairahkan peserta didik untuk mengajarkan materi kepada temannya. Jika selama ini ada pameo yang mengatakan bahwa metode belajar yang paling baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain, maka strategi ini akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh temannya.

Kedua strategi ini dinilai cocok diberikan di kelas tinggi yang memerlukan pemahaman dan penguasaan materi yang lebih daripada di kelas rendah dan tentunya masing-masing strategi memiliki kelemahan dan keunggulan. Berpedoman dari uraian diatas, untuk mengetahui apakah ada perbedaan pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Antara Strategi *Two Stay Two Stray* dengan Strategi *Peer Lesson* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di SD Negeri 1 Ngawonggo dan SD Negeri 2 Ngawonggo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran tematik sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik.
2. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran IPS.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah pada penelitian ini hanya berkaitan dengan perbedaan penggunaan strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Peer Lesson* terhadap hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 1 Ngawonggo dan SD Negeri 2 Ngawonggo.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan pengaruh antara strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Peer Lesson* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Ngawonggo dan SD Negeri 2 Ngawonggo tahun ajaran 2014/2015?
2. Strategi manakah yang memiliki pengaruh lebih besar antara strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Peer Lesson* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Ngawonggo dan SD Negeri 2 Ngawonggo tahun ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh antara strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Peer Lesson* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Ngawonggo dan SD Negeri 2 Ngawonggo tahun ajaran 2014/2015.
2. Untuk mengetahui pengaruh mana yang lebih besar antara strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Peer Lesson* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Ngawonggo dan SD Negeri 2 Ngawonggo tahun ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam dunia pendidikan, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS bahwa strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Peer Lesson* mampu meningkatkan rasa saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik.

Kedua strategi ini merupakan pembelajaran aktif yang diperlukan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar IPS secara optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan kepada guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang diharapkan dapat membuat peserta didik aktif dan lebih mudah dalam penanaman konsep pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Sebagai masukan pada sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah dengan strategi yang menarik perhatian peserta didik.
- c. Sebagai bahan referensi bagi peneliti apabila mengadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan bekal untuk menghadapi tantangan yang nyata pada saat terjun langsung dalam dunia pendidikan.