

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seorang guru dalam pendidikan memegang peranan yang penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal tersebut sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata, tetapi juga harus berupaya agar materi pelajaran yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Apabila guru tidak dapat menyampaikan materi dengan tepat dan menarik, dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa sehingga siswa mengalami ketidaktuntasan dalam belajarnya.

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan komunikasi antara siswa dengan guru. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar yaitu materi pelajaran yang disajikan guru dapat diserap ke dalam struktur kognitif siswa. Siswa dapat mengetahui materi tersebut tidak hanya terbatas pada tahap ingatan saja tanpa pengertian (*rote learning*) tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna (*meaning learning*). Dalam proses pembelajaran hendaknya selalu melibatkan siswa secara aktif

untuk mengembangkan kemampuannya dalam berpikir rasional, kritis, dan kreatif.

Komunikasi dua arah secara timbal balik sangat diharapkan dalam proses pembelajaran, demi tercapainya interaksi belajar yang optimal, yang pada akhirnya membawa kepada pencapaian sasaran hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai kondisi yang demikian maka perlu adanya fasilitator yaitu guru, yang memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa secara aktif sekaligus membangun motivasi siswa. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan pembelajaran dengan berbagai strategi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Mojoroto, dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan strategi ceramah dan siswa diminta untuk membuat catatan materi yang diajarkan. Terkadang pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelompok jika keadaannya memungkinkan. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung kebanyakan siswa cenderung melamun dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Apabila diberi kesempatan untuk bertanya, hanya beberapa siswa saja yang aktif. Siswa yang aktif hanya 43,25% dan hasil belajar siswa masih sangat rendah, rata-rata nilai siswa hanya 63,25. Karena siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dari hasil wawancara tersebut dilakukan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Mojoroto.

Oleh karena itu perlu dilakukan langkah alternatif lain yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat dalam pembelajaran IPS. Untuk itu penulis mengajukan strategi *Two Stay Two Stray* sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa. Alasan dipilihnya strategi *Two Stay Two Stray* adalah karena strategi ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan strategi lainnya. Kelebihan strategi ini antara lain siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, karena setiap kelompok memiliki permasalahan yang berbeda dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Melalui strategi ini siswa dituntut untuk menyampaikan pendapatnya masing-masing terkait materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dapat meningkat. Sehingga dengan meningkatnya aktivitas siswa akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memilih judul penelitian : “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Strategi *Two Stay Two Stray* pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Mojoroto Tahun Pelajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah membaca latar belakang di atas, berbagai masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Mojoroto tergolong rendah.

2. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam belajar IPS terutama dalam menyelesaikan soal-soal latihan.
3. Dalam pembelajaran IPS diperlukan variasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari tujuan, serta untuk menghindari adanya kesalahan dalam pembahasan dan penafsiran judul maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Mojoroto semester gasal Tahun pelajaran 2013/2014.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Two Stay Two Stray*.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diajukan adalah: “Apakah strategi *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Mojoroto tahun pelajaran 2013/2014?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, meliputi keaktifan siswa dalam mempersiapkan bahan dan materi pelajaran , bertanya apabila ada materi yang belum dipahami, menjawab pertanyaan dari guru, bekerjasama dengan kelompoknya, berani mengemukakan pendapat dalam diskusi, berani menjawab pertanyaan selama diskusi, dan membuat hasil rangkuman hasil diskusi.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa memenuhi indikator peningkatan hasil belajar.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Mojoroto tahun pelajaran 2013/2014 melalui pembelajaran strategi *Two Stay Two Stray*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya memahami teori tentang penerapan

pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *Two Stay Two Stray*. Selanjutnya, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap sekolah berkenaan dengan penerapan pembelajaran menggunakan strategi *Two Stay Two Stray*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Bahan refleksi guru sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* terkait dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan variasi strategi pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Mojoroto.
- 2) Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

- 1) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, meliputi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok.
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memenuhi indikator peningkatan hasil belajar siswa yaitu tercapainya ketuntasan belajar siswa.