

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang paling penting bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan tidak akan pernah selesai sampai kapanpun dan akan terus berlangsung sepanjang ada kehidupan di dunia ini. Pendidikan sepanjang hidup atau dikenal dengan *long life education* merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang dinamis dan selalu berkembang. Hal ini sejalan dengan sifat dasar manusia yang mempunyai potensi aktif, kreatif dan inovatif. Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikanpun terus dilakukan dan seakan tidak pernah berhenti. Banyak agenda perubahan yang selalu dilakukan untuk memajukan tingkat pendidikan yang ada di Indonesia ini. Salah satu komponen penting yang dapat menentukan kualitas pendidikan adalah guru, karena peran mereka sangat sentral terutama sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran, hal tersebut sesuai yang tertera dalam UU RI No.19 tahun 2005 tentang guru dan dosen bab 1 pasal 1 ayat 1 yang menegaskan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Untuk mengoptimalkan peran guru tersebut, peningkatan kualitas guru itu sendiri menjadi sebuah keharusan. Diantara tanda-tanda guru yang berkualitas, apabila dapat menunjukkan kemampuan pengelolaan pembelajaran yang bermutu (Surtikanti dan Joko Santoso, 2008: 2). Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Sesuai dengan bunyi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 di atas guru sebagai pendidik harus selalu berusaha menciptakan suasana belajar yang bermakna sehingga siswa mampu menyerap materi yang dipelajari dan tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

Selama ini guru selalu berusaha meningkatkan mutu pembelajaran dikelas dengan melakukan berbagai inovasi mulai dari penggunaan model, metode, strategi dan teknik pembelajaran yang akan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Namun pada kenyataannya tidak sedikit guru yang merasa pembelajarannya kurang berhasil dan kurang dipahami siswa sehingga menuntutnya untuk selalu berusaha menciptakan pembelajaran yang menarik di setiap pembelajaran. Salah satunya di SD Negeri 1 Tegalsumur dan SD Negeri 2 Tegalsumur, pembelajaran yang masih menggunakan ceramah membuat para siswa menjadi kurang memahami dan bersemangat dalam belajar. Padahal dalam kurikulum sekarang ini pendidikan lebih menekankan pada keaktifan siswa. Maka peneliti tertarik untuk menerapkan beberapa strategi pembelajaran aktif dan membandingkan strategi yang paling cocok digunakan di SD tersebut.

Salah satu strategi yang digunakan untuk memenuhi tuntutan tersebut yaitu *Course Review Horay*. Strategi ini digunakan sebagai penguji pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Gambaran dari strategi ini adalah siswa diberi soal dan jawaban dari soal dituliskan pada kartu atau kotak. Kotak tersebut telah dilengkapi nomor dan siswa atau kelompok yang mendapatkan jawaban benar harus berteriak “horay” dan menyanyikan yel-yel yang telah dibuat sebelumnya. Pembelajaran dengan menerapkan strategi ini membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga berdampak positif pada perolehan hasil belajarnya. Strategi ini juga

mengikutsertakan siswa dalam penilaian soal sehingga dapat menumbuhkan karakter jujur dalam diri siswa.

Selain Strategi *Course Review Horay* ada juga strategi lain yang digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi yang menarik tersebut adalah *Two Stay Two Stray*. Strategi ini dapat digunakan pada semua tingkat usia siswa. Caranya dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dan dalam satu kelompok tersebut terdiri dari siswa yang heterogen. Pengelompokan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anggota kelompoknya untuk memperluas wawasan, karena dalam kelompok homogen tidak terdapat banyak perbedaan yang bisa mengasah proses berfikir, berorganisasi dan berargumentasi. Dalam strategi ini setelah kelompok tersebut selesai berdiskusi dilakukan pemutaran posisi, dua siswa keluar kelompok dan dua siswa yang lain masih tetap dikelompok tersebut. Dua siswa yang keluar dari kelompok awal masuk ke dalam kelompok teman yang lain dan saling bertukar informasi yang telah dilakukan dengan kelompok sebelumnya.

Kedua strategi diatas digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Kedua strategi ini mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing dan tidak dapat dikatakan mana yang paling baik, karena kedua strategi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, berdasarkan konsep perbandingan kedua strategi tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian untuk membandingkan penggunaan strategi *Course Review Horay* dengan *Two Stay Two Stray*. sehingga dari perbandingan penggunaan strategi pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kelas 4 SD Negeri Tegalsumur 1 dan SD Negeri 2 Tegalsumur Brati antara yang menggunakan strategi pembelajaran *Course Review Horay* dengan *Two Stay Two Stray*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka akan

dilakukan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Strategi Pembelajaran *Course Review Horay* dengan *Two Stay Two Stray* pada Tema Indahnya Negeriku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri Tegalsumur Brati Tahun Pelajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Berdasarkan wawancara dengan guru, hasil belajar siswa cenderung rendah.
2. Guru mengalami kesulitan dalam menentukan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar.
3. Siswa merasa bingung dan tidak berani bertanya ketika menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan strategi pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
5. Banyak strategi yang dapat digunakan untuk pembelajaran namun belum diketahui keefektifan masing-masing strategi dalam meningkatkan hasil belajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, efektif, dapat dikaji dan fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penerapan strategi pada pembelajaran ini dibatasi hanya dua strategi yaitu strategi *Course Review Horay* dan *Two Stay Two Stray*.
2. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas 4 SD Negeri 1 Tegalsumur dan SD Negeri 2 Tegalsumur Brati, Grobogan.

3. Masalah pembelajaran yang diteliti sebatas pada hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan strategi *Course Review Horay* dan *Two Stay Two Stray*.
4. Materi pelajaran pada tema Indahnya Negeriku sub tema satu, pembelajaran satu.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara yang menerapkan strategi *Course Review Horay* dengan *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas 4 SD Negeri Tegalsumur Brati tahun pelajaran 2014/2015?
2. Manakah yang lebih baik, hasil belajar siswa yang menerapkan strategi pembelajaran *Course Review Horay* dibandingkan dengan yang menerapkan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas 4 SD Negeri Tegalsumur Brati Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini didasari atas latar belakang diatas, yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara penerapan strategi pembelajaran *Course Review Horay* dengan *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas 4 SD Negeri Tegalsumur Brati tahun pelajaran 2014/2015.
2. Untuk mengetahui hasil belajar yang lebih baik antara menerapkan strategi *Course Review Horay* dengan yang menerapkan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas 4 SD Negeri Tegalsumur Brati tahun pelajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi para pengembang pengetahuan, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, khususnya dalam penggunaan strategi pembelajaran di SD. Meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi *Course Review Horay* dengan *Two Stay Two Stray* yang menekankan komunikasi dan kerjasama antar siswa sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, terdapat pula manfaat praktis yang bisa diperoleh dari penelitian ini yaitu antara lain:

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman langsung pada siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan strategi *Course Review Horay* dan *Two Stay Two Stray*.
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan untuk memvariasikan strategi pembelajaran dan pendekatan dalam pembelajaran.
- 2) Mengasah kemampuan guru dalam menerapkan efektivitas strategi pembelajaran *Course Review Horay* dengan *Two Stay Two Stray*.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama untuk meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Penulis

- 1) Memberikan pengalaman langsung kepada penulis dalam menerapkan strategi pembelajaran.
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada penulis untuk melakukan penelitian.