

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kemampuan, pengetahuan, serta kreativitas terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun dengan perkembangan manusia pada saat ini, pendidikan banyak memiliki hambatan dan rintangan. Salah satu hambatannya adalah mutu pendidikan di Negara ini, dengan adanya hambatan tersebut maka itu dapat menjadi tantangan bagi pengelola dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Peningkatan mutu pendidikan bisa dilakukan dengan pemilihan metode mengajar dengan tepat. Pada saat ini banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Metode mengajar yang digunakan dapat menarik minat belajar siswa. Di samping itu, guru tidak hanya cukup dengan memberikan ceramah di depan kelas. Hal ini tidak berarti bahwa metode ceramah tidak baik, akan tetapi pada suatu saat siswa akan merasa bosan apabila hanya duduk, diam, dan mendengarkan.

Dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan dan memilih metode mengajar. Banyak sekali metode mengajar yang dapat dipilih oleh guru. Setiap metode mengajar memiliki kelebihan serta kekurangan. Guru

harus bisa memilih metode yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Sehingga siswa dapat mengalihkan perhatian mereka menjadi bercanda dengan teman sebangkunya, atau bahkan hanya diam tanpa memahami materi yang disampaikan guru.

Dari pembelajaran tersebut ketuntasan hasil belajar IPS terlihat masih rendah. Itu dapat dilihat dari nilai IPS siswa yang masih di bawah KKM. KKM untuk pelajaran IPS ditetapkan 65. Hasil ulangan yang dicapai siswa rata-rata 60. dari jumlah 26 siswa kelas V, hanya ada 12 siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan yang berada dibawah KKM ada 14 siswa. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 73. Sementara 12 siswa memperoleh nilai kurang dari 65 dengan nilai terendah 55.

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar IPS siswa masih rendah. Untuk itu perlu diadakan perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1
 Nilai Ulangan Mata Pelajaran IPS kelas V SDN Banyurip 3
 Semester 1

No	Nama siswa	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Diana Setyorini	P	68	✓	
2	Andi Saputro	L	55		✓
3	Bambang Widodo	L	59		✓
4	Dea Gadis Aprilia	P	64		✓
5	Desi Wulandari	P	67	✓	
6	Dina Anjelika	P	64		✓
7	Dinda afrenia	P	69	✓	
8	Desta Fachrul G	L	65	✓	
9	Eko Warsono	L	60		✓
10	Febrian Risqi W	L	66	✓	
11	Frendi Saputro	L	55		✓
12	Gadik Krisdiana	P	60		✓
13	Johan Syahputra A	L	70	✓	
14	Kiki Setyawan	L	62		✓
15	Kristina	P	63		✓
16	Linda Ayu P	P	68	✓	
17	Mandar	P	62		✓
18	Maya Ayu S	P	69	✓	
19	Nita	P	55		✓
20	Nyadela Agustin	P	70	✓	
21	Puput Melati	P	60		✓
22	Putri Wulandari	P	55		✓
23	Triyana	P	59		✓
24	Widyasari	P	73	✓	
25	Danang Arif P	L	65	✓	
26	Aprilia Maulana	P	68	✓	
Nilai tertinggi				73	
Nilai terendah				55	
Rata-rata				63,5	
Tuntas				12	
Belum tuntas				14	

Oleh karena itu, guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dituntut untuk kreatif dalam memilih metode. Dengan pemilihan metode pembelajaran secara tepat akan membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Metode *Two Stay Two Stray* adalah salah satu metode yang

kreatif, aktif dan menyenangkan sehingga cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS. Dengan penggunaan metode tersebut, siswa akan lebih bersemangat dalam belajar, mudah memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Selain itu juga akan menambah kekompakan dalam pertemanan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Metode *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Banyurip 3 Tahun Pelajaran 2012/2013.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Guru masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah.
2. Siswa merasa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan. Dari identifikasi yang telah dilakukan sebagian besar siswa. Berikut daftar siswa yang merasa bosan :

Tabel 1.2
Siswa yang merasa bosan

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan
1	Andi Saputro	55
2	Bambang Widodo	59
3	Dea Gadis Aprilia	64
4	Dina Anjelika	64
5	Eko Warsono	60
6	Freni Saputro	55
7	Gadik Krisdiana	60
8	Kiki Setyawan	62
9	Kristina	63
10	Mandar	62
11	Nita	55
12	Puput Melati	60
13	Putri Wulandari	55
14	Triyana	59

3. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Banyurip 3.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Banyurip 3 tahun pelajaran 2012/2013?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada matapelajaran IPS melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas V SDN Banyurip 3 tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru atau calon guru agar dalam mengajar menggunakan metode-metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan pemahaman materi yang telah diajarkan guru.
- b. Berani bertanya dan mengungkapkan pendapatnya.
- c. Mendengarkan dan menghargai pendapat lain dari temannya.
- d. Membuat siswa dapat berpikir kritis dan aktif.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.