

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat penting dan mendasar bagi pembangunan suatu bangsa dan negara. Dengan adanya pendidikan maka akan tercipta suatu masyarakat yang cerdas, intelek, dan berkemampuan berfikir tinggi. Disamping itu dengan adanya pendidikan akan tercipta pula suatu sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sehingga output yang diperoleh juga baik. Pendidikan yang baik diharapkan mampu menjadikan suatu bangsa dapat berkembang dan memiliki kemajuan yang pesat.

Pengertian pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pernyataan tersebut dapat di artikan bahwa peserta didik yang berpendidikanlah yang mampu bersaing di era globalisasi. Seperti halnya diatas, Sekolah memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat penting dalam mempersiapkan warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Upaya yang dapat dilakukan adalah menyelenggarakan program pendidikan yang memberikan berbagai kemampuan sebagai seorang warga negara melalui berbagai mata pelajaran termasuk salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kemampuan dasar, materi pokok, dan indikator pencapaian hasil belajar yang dicantumkan dalam Standar Nasional merupakan bahan minimal yang harus dikuasai siswa. Realitanya hasil belajar siswa dalam materi IPA belum menunjukkan hasil yang diinginkan.

Oleh karena itu, pembaruan pendidikan penting dilakukan untuk meningkatkan sistem kualitas pendidikan nasional. Kemajuan suatu bangsa dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik adalah dimana pendidikan tersebut dapat menghasilkan suatu peserta didik yang berdaya saing tinggi dan juga dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan kreatif. Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan pendidikan, dapat kita lihat melalui hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang sifatnya adalah kerja sama. Teori Darwin (Lie, 2007: 28) menekankan sebuah falsafah bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Sehubungan dengan hal ini, model pembelajaran yang dapat membuat siswa bekerjasama dan mendiskusikan masalah-masalah yang dihadapi bersama teman-temannya adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Etin dan Raharjo (2007: 5) bahwa model belajar *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang

membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Melalui *cooperative learning*, diharapkan siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang dipelajari. Pembelajaran kooperatif juga dapat membangkitkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, membantu menyesuaikan diri, meningkatkan ketrampilan sosial, mengurangi perbedaan etnis dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Keberhasilan pembelajaran kooperatif tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, melainkan juga cara kerja kelompok yang disusun dengan baik. Selain itu disebabkan adanya penghargaan bagi kelompok yang berprestasi, sehingga akan membuat siswa termotivasi untuk giat belajar.

Dalam pelaksanaannya, guru perlu melatih siswa menguasai ketrampilan-ketrampilan kooperatif, seperti ketrampilan menyampaikan pendapat, bekerjasama dengan teman lain, dan terampil dalam memberikan kritik maupun tanggapan. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran kooperatif, karena dalam pembelajaran ini siswa akan mendapatkan lebih banyak pengetahuan dari teman lain.

Seperti yang kita tahu, apabila dalam pelaksanaan pembelajaran belum dapat berjalan dengan optimal, maka akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan efektivitas bagi perolehan

hasil belajar siswa, baik itu dari penguasaan materi maupun ketrampilan sosial.

Student Teams Achievement Division merupakan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi belajar yang maksimal. Menurut Slavin ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif metode *Student Teams Achievement Division*, yaitu a) Penyajian Kelas , b) Menetapkan siswa dalam kelompok, c) Tes dan Kuis, d) Skor peningkatan individual, e) Pengakuan kelompok. Noornia dalam (http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com/2012/08/student-teamachievement-division-Student-Teams Achievement Division_3721.html, diakses pada tanggal 19 Oktober 2013)

Model pembelajaran kooperatif lain yang dapat dikembangkan adalah *Two Stay Two Stray* atau Dua Tinggal Dua Tamu merupakan model untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya sehingga siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi. Menurut Lie (2007: 60) teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. Teknik belajar dalam strategi ini dapat menciptakan pembelajaran kooperatif yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas perolehan hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajar IPA. Menurut Leo Sutrisno, dkk dalam

Muslim, Robi (2012: 22) mata pelajaran IPA di SD bertujuan untuk a)mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, b)keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan teknologi dan masyarakat, c) mengembangkan dan membuat keputusan, d) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Dari penjelasan tersebut tujuan dari IPA adalah untuk menjelaskan dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga pelajaran IPA lebih mementingkan kemampuan berfikir daripada kemampuan menghafal.

Uraian diatas menyebutkan bahwa salah satu keberhasilan pembelajaran IPA ditentukan oleh kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil observasi dan wawancara dengan guru di lapangan, ditemukan bahwa dalam penyampaian materi IPA masih menggunakan menggunakan metode konvensional. Metode ceramah misalnya. Metode ini masih difungsikan sebagai strategi utama dalam penyampaian materi pembelajaran IPA, sehingga membuat pemikiran siswa kurang berkembang. Pemikiran siswa yang kurang bisa berkembang dikarenakan dominasi guru dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Padahal sejatinya peserta didik senang dengan pembelajaran yang bersifat kelompok. Sehingga dalam hal ini perlu diadakan

penelitian mengenai metode pembelajaran yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran IPA. Latar belakang diatas yang mendasari peneliti melakukan penelitian di MI Al Islam Program Khusus Kartasura dengan judul, “**Studi Komparasi *Student Teams Achievement Division* dengan *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV di MI Al Islam Program Khusus Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014**”.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan usaha peningkatan hasil belajar telah diungkapkan pada latar belakang masalah. Adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya penerapan model pembelajaran kooperatif di kelas.
3. Strategi *Student Teams Achievement Division* dan *Two Stay Two Stray* sebagai alternatif strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan strategi *Student Teams Achievement Division* dan *Two Stay Two Stray*

2. Masalah hasil belajar yang diteliti terbatas pada hasil belajar IPA pada siswa kelas IV MI Al Islam Program Khusus Kartasura

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan penerapan antara strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dengan *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Al Islam Program Khusus Kartasura?
2. Strategi manakah yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA antara strategi *Student Teams Achievement Division* dengan *Two Stay Two Stray* pada kelas IV di MI Al Islam Program Khusus Kartasura?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui perbedaan penerapan antara strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dengan *Two Stay Two Stray*
2. Mengetahui manakah yang memiliki pengaruh lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar IPA antara strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dan strategi *Two Stay Two Stray*

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi segenap pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan nilai IPA siswa dengan strategi kooperatif *Student Teams Achievement Division* dan *Two Stay Two Stray* serta dapat memberikan sumbangan informasi bagi yang ingin meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai pertimbangan guru dalam memilih strategi apa yang akan digunakan dalam memberikan materi pelajaran.
- 2) Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* dan *Two Stay Two Stray* sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa untuk menyerap materi yang diberikan.

- 2) Memperbaiki persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPA yang semula dianggap sulit, tetapi ternyata mata pelajaran IPA mudah dipahami, menyenangkan dengan pembelajaran antar teman serta dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sebagai inovasi dalam memilih strategi pembelajaran yang tidak monoton serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan sekolah agar lebih baik lagi.