

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) dikemukakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas beberapa mata pelajaran dan salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Permendiknas No. 41 Tahun 2007 menyatakan bahwa dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik, maka proses pembelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai

dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, salah satu cara strategis dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPS di SD pada saat ini belum optimal. Para guru kebanyakan belum memahami bagaimana mengajar IPS dengan tepat dan bagaimana agar belajar dilakukan dalam suasana menyenangkan sehingga siswa aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Berbagai macam keluhan dalam pembelajaran IPS di SD seperti, malas belajar, membosankan (jenuh), kurang bergairah, tidak menarik, dan keluhan-keluhan lain dari para siswa berdampak pada redahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 17), secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. Aktif mendapat awalan *ke-* dan *-an*, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Keaktifan siswa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa berkerja atau berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengetahuan, pengalaman, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang ia lakukan.

Menurut Sriyono, (1992:75) keaktifan adalah pada saat guru mengajar ia harus mengusahakan agar muridnya aktif, jasmani maupun rohani. Keaktifan

jasmani maupun rohani meliputi keaktifan indera: murid harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin, keaktifan akal: akal anak-anak aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah, keaktifan ingatan: pada waktu mengajar anak harus aktif menerima bahan pengajaran yang disampaikan oleh guru dan menyimpannya dalam otak dan keaktifan emosi: anak hendaklah senantiasa mencintai pelajarannya.

Didalam pembelajaran, ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, misalnya dengan meminta siswa menjawab pertanyaan atau meminta siswa membuat pertanyaan dan menjawab sendiri yang mempunyai makna yang sangat besar dalam interaksi belajar mengajar. Selain itu dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa setiap kali mengajar yang lebih baik dari pada sekedar memberi pelajaran lisan saja. Sebab, hal tersebut akan mendorong siswa memecahkan masalah dan mendorong guru lebih kreatif dan berinisiatif (Sriyono, 1992:77-78).

Menurut Irpan (2011). Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat atau sibuk. Yang dimaksud keaktifan disini bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani. Keaktifan jasmani dan rohani itu meliputi: keaktifan panca indra, keaktifan akal, keaktifan emosi.

Keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa. Keaktifan tersebut tidak hanya keaktifan jasmani saja melainkan juga keaktifan jasmani (Bakhrul, 2013).

Indikator yang menunjukkan keaktifan siswa rendah antara lain, perhatian siswa terhadap penjelasan guru kurang, kerjasamanya dalam kelompok kurang, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli masih rendah, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal kurang, tidak memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok, tidak mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, tidak memberi gagasan yang cemerlang, tidak membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, keputusan tidak mempertimbangkan anggota yang lain, kurang memanfaatkan potensi anggota kelompok dan kurang saling membantu dan menyelesaikan masalah.

Permasalahan dalam pembelajaran IPS seperti yang dikemukakan tersebut terjadi di Kelas V SD Negeri 3 Jambon pada Tahun Pelajaran 2013/2014. Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Dari hasil pengamatan, dari 24 siswa sebanyak 10 siswa aktif belajar, sedangkan sisanya sebanyak 14 siswa masih pasif.

Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Dari faktor guru antara lain, guru terlalu dominan menggunakan metode ceramah, guru dalam mengajar tidak memanfaatkan media pembelajaran dan guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dari faktor siswa antara lain rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran, perhatian siswa belum terfokus pada pembelajaran, masih banyak siswa yang bicara sendiri dengan temannya saat guru menjelaskan, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan hanya beberapa siswa saja yang mempunyai inisiatif dalam bertanya atau mengemukakan ide.

Dari beberapa faktor yang dikemukakan, ternyata akar permasalahan terletak pada guru, yang berakibat terhadap kurangnya keaktifan siswa. Dalam pembelajaran, siswa jarang bertanya, serta kurang berani dalam mengemukakan pendapatnya. Hal ini disebabkan oleh gaya mengajar lama seperti ceramah, mencatat, dan langsung evaluasi sehingga berdampak rendahnya keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran IPS di kelas. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar-mengajar yang terjadi di kelas. Selain itu, dengan PTK diharapkan nantinya akan dapat mengetahui penyebab munculnya berbagai masalah.

Dengan mengetahui penyebab-penyebab tersebut, guru akan dapat menentukan strategi yang tepat dalam pembelajaran IPS agar para siswa tidak mengalami berbagai macam keluhan seperti yang telah dikemukakan. Dengan strategi yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sehingga keaktifan siswa meningkat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS akan meningkat pula.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain.

Menurut Anitah (2010:62) bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) ada enam langkah yaitu: (a) persiapan, (b) pembentukan kelompok, (c) diskusi masalah, (d) bertamu kekelompok lain, (e) berbagi informasi dengan kelompok lain, (f) kembali ke kelompok asal dan mencocokkan hasil kerja. Kelebihan dalam metode kooperatif tipe TSTS adalah siswa cenderung akan aktif dalam pembelajaran karena siswa mendapatkan peranan dalam pembelajaran, pemahaman siswa akan senantiasa bertambah karena adanya pertukaran informasi dalam satu kelompok ke kelompok lain, pembelajaran yang dilakukan di kelas cenderung mengasyikkan.

Selain meningkatnya keaktifan siswa, dari penelitian ini diharapkan akan dapat meningkatkan pula kinerja guru, khususnya kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Dengan kemampuan menerapkan model ini secara baik, maka akan bermanfaat bagi guru sendiri pada gilirannya nanti untuk mengelola proses pembelajaran pada materi-materi lain yang relevan.

B. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, supaya diperoleh kedalaman pada penarikan kesimpulan maka perlu adanya batasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran IPS yang akan diteliti melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS).
2. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Jambon dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu Tahun Pelajaran 2013/2014?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Khusus:

Menerapkan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Jambon dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Tujuan Umum:

1. Untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan pengetahuan dan referensi bagi pengembangan ilmu, khususnya tentang penerapan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*.
2. Sebagai bahan acuan yang dapat digunakan untuk mengkaji permasalahan yang sama dalam lingkup yang lebih luas.
3. Memberikan penguatan dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat praktis

1. Bagi Siswa

- a. Dapat melaksanakan pembelajaran aktif.
- b. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS.

2. Bagi Guru

- a. Dapat mengembangkan dan memperbaharui cara mengajarnya untuk meningkatkan perhatian siswa dan hasil belajar siswa.
- b. Memperkaya guru dalam memilih strategi pembelajaran sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.
- c. Mengetahui cara yang tepat dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPS.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai masukan untuk mendukung inovasi pembelajaran bagi para guru yang lain.
- b. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para guru dan peningkatan keaktifan belajar siswa.