

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini adapun hal-hal yang dibahas seperti: latar belakang, hasil wawancara, hasil observasi, identifikasi masalah penelitian, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat berpengaruh dalam membentuk sikap dan kepribadian manusia (Aziza Hasibuan, n.d.). Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan di suatu bangsa atau negara (Maulidia et al., 2018). Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial (Made & Sukmayasa, 2022) Melalui pendidikan yang maju, maka kemajuan suatu bangsa dapat tercapai. Manusia dapat mengembangkan potensi dirinya serta membangun kepribadian yang baik dalam dirinya melalui pendidikan. Menurut (Noviyanti, 2019) pendidikan bukanlah proses memaksa kehendak orang dewasa (pendidik) kepada peserta didik, melainkan upaya menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan peserta didik yaitu kondisi yang memberi kemudahan kepada peserta didik untuk mengembangkan dirinya secara optimal Proses

pendidikan yang ditempuh sejak lahir sampai dewasa akan memengaruhi kehidupan masing-masing individu. Pendidikan yang baik akan mampu menghasilkan peserta didik yang terampil, cerdas serta berakhlak mulia. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Sejalan dengan fungsi tersebut, tujuan dari pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk keberlangsungan hidup manusia itu sendiri. Seseorang dapat memperoleh pendidikan baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat. Proses pendidikan secara formal dapat diperoleh melalui sekolah. Terdapat beberapa jenjang dalam pendidikan formal yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (UU No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1 Ayat 8). Kegiatan utama dalam setiap jenjang pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah kegiatan yang secara sadar dan sengaja dilakukan guru, sehingga tingkah laku siswa yang meliputi aktivitas dan pola pikir siswa berubah ke arah yang lebih baik, proses ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memperoleh berbagai pengalaman dan dari pengalaman

tersebut kualitas tingkah laku siswa akan meningkat (Darsono 2000). Pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat kompleks yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu guru, siswa, media, sarana, serta lingkungan. Agar pembelajaran berlangsung efektif, guru memiliki peran yang sangat penting. Guru tidak hanya berfungsi sebagai sumber ilmu, tetapi juga harus mampu berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mengembangkan minat peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuannya secara mandiri. Sesuai dengan kurikulum saat ini, proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas yaitu berpusat pada siswa, oleh karena itu siswa diharapkan mampu mengkonstruksi ilmu pengetahuannya sendiri.

Namun pada kenyataannya guru masih kesulitan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran belum memenuhi standar sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut salah satunya dapat dilihat pada saat pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan (Murda & Yudiana, 2015). IPS merupakan kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi dan politik. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar identik dengan mata pelajaran yang mengupas secara mendalam mengenai sejarah Indonesia atau yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Pembelajaran IPS sangat penting diberikan di Sekolah Dasar (SD) karena melalui pembelajaran IPS siswa mampu menjadi pribadi yang peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu mengatasi permasalahan yang terjadi

sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat sekitarnya. Pembelajaran IPS SD saat ini masih didominasi oleh peran guru sebagai pemberi materi. Guru kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif. Hal tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS menjadi kurang maksimal.

Setelah melakukan kegiatan wawancara dengan guru wali kelas V SD Gugus II Kecamatan Bangli terkait pembelajaran IPS diperoleh hasil sebagai berikut: 1) guru kesulitan menerapkan model lain dalam pembelajaran karena kurang pengetahuan tentang model-model pembelajaran yang efektif untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran IPS, 2) siswa kurang berpartisipasi baik secara individu ataupun kelompok dalam proses pembelajaran, 3) Penggunaan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. 4) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran IPS. 5). Siswa kurang fokus dalam pembelajaran berlangsung dikarenakan minat belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi di Gugus II Kecamatan Bangli ditemukan beberapa permasalahan selama proses pembelajaran IPS. Pertama, proses pembelajaran terlalu berpusat kepada guru. Kedua, Pengelolaan kelas kurang dilakukan dengan optimal. Guru kurang memberikan variasi dan motivasi kepada siswa dalam menggunakan metode belajar sambil bermain dan berdiskusi dalam proses pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan saat mengikuti proses

pembelajaran. Ketiga, kurangnya penggunaan media belajar yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi hanya menggunakan media yang sudah disediakan dan tidak kurang menggunakan media yang menarik. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan untuk siswa. Keempat, kurangnya motivasi dan minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan ada beberapa siswa terlihat kurang fokus dan bercanda dengan temannya saat mengikuti pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen yang dilakukan diperoleh hasil data jumlah siswa, Hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus II Kecamatan Bangli masih banyak nilainya yang kurang dari KKM dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai UTS IPS Kelas V SD di Gugus II Kecamatan Bangli

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
				Siswa	%	Siswa	%
1.	SD N 2 Kawan	27	75	11	40,74	16	59,25
2.	SD N 3 Kawan	38	75	15	39,47	23	60,52
3.	SD N 5 Kawan	35	75	14	40	21	60
4.	SD N 1 Bebalang	26	70	11	42,30	15	57,69
5.	SD N 2 Bebalang	24	70	9	37,5	15	62,5
6.	SD N 3 Bebalang	14	72	5	35,71	9	64,8

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, terlihat pada tabel bahwa angka tuntas lebih kecil dengan angka tidak tuntas nilai UTS siswa, maka dilakukan sebuah solusi dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang menarik yaitu *mind mapping* supaya dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Dengan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

(TSTS) Berbantuan Media *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Gugus II Kecamatan Bangli diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru.
2. Siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran
3. Pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi
4. Minat Belajar siswa masih rendah saat pembelajaran IPS.
5. Kebanyakan siswa kurang aktif saat pembelajaran IPS hanya siswa yang pintar saja yang mau menyampaikan pendapat.
6. Minimnya media belajar yang membuat siswa mengalami kesulitan belajar dan kurangnya media yang inovatif.
7. Hasil belajar siswa rendah dilihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah penelitian yang dipaparkan di atas, masalah yang ada dapat dikatakan cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang berkaitan dengan penelitian yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM pada mata pelajaran IPS,

kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif. maka hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Sehingga permasalahan yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus II Kecamatan Bangli.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus II Kecamatan Bangli tahun pelajaran 2022/2023 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus II Kecamatan Bangli tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini berkontribusi terhadap penyumbang teori belajar pembelajaran, salah satunya yaitu teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, pembentukan pengetahuan yang terjadi pada manusia berasal dari pengalaman-pengalaman yang telah dilewatinya. Dengan model pembelajaran pada penelitian ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan siswa berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah dilewatinya. manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *Mind Mapping* yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) diharapkan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga dapat memahami materi yang diberikan. Bagi pengembang teori pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar IPS, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan bantuan dalam memperkaya penelitian yang telah ada dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar baru dan berfikir kritis dengan bantuan belajar menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru saat proses pembelajaran serta menambah pengalaman guru dan wawasan guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS dengan menggunakan media yang inovatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dan Inovatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi para peneliti di bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang sejenis.

