

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia begitu luas dengan berbagai macam kearifan yang dimiliki, seperti dibidang pertanian, bidang kesehatan, bidang teknologi, bidang pendidikan dan masih banyak lagi. Pada bidang pendidikan kita bisa mengetahui permasalahan apa saja yang ada diluar sana khususnya di sekolah dasar. Pendidikan merupakan tingkatan jenjang dimana seseorang harus mendapat suatu pengetahuan untuk menambah pengalaman serta memberi kesan yang bermakna dan berguna dimasa yang akan datang. Wijana, dkk (2014) menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu bentuk perubahan atau perkembangan kebudayaan manusia yang seharusnya terjadi sejalan dengan adanya perubahan budaya kehidupan. Tujuan adanya pendidikan di setiap jenjang adalah meningkatkan pengetahuan siswa dari jenjang sekolah dasar untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi atau perguruan tinggi. Siswa dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan dan perubahan jaman dari waktu ke waktu seperti teknologi, kesenian, dan ilmu pengetahuan yang melatih kemampuan peserta didik agar menjadi warga masyarakat yang memiliki hubungan interaksi sosial baik dan sekitarnya.

Pendidikan tidak akan terlepas dengan yang namanya proses pembelajaran khususnya di SD. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat hubungan sosialisasi antara guru dan peserta didik demi mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa tidak dapat dipisahkan karena mereka adalah komponen yang sangat penting dalam sekolah dasar. Seorang guru harus siap mengenal berbagai karakteristik peserta didik saat proses pembelajaran sebagai indikator suksesnya proses pembelajaran dan menjadi modal awal dari penyampaian bahan ajar (Sagala, 2008). Jika interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran terjalin dengan baik, maka keberhasilan belajar siswa bisa terjangkau dengan baik pula. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah mengerjakan sesuatu yang disebabkan oleh pengalaman siswa tersebut. Nasution (dalam Supardi, 2015) menyatakan bahwa keberhasilan belajar didapat dari perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terjadi pada individu setelah belajar melalui pengalaman yang diterimanya sehingga menunjukkan perubahan tertentu.

Hal tersebut sejalan dengan Slameto (dalam Supardi, 2015) menyatakan bahwa prinsip-prinsip suatu keberhasilan belajar yang didapat adalah adanya perubahan dalam belajar yang terjadi secara sadar, perubahan saat belajar yang mempunyai sebuah tujuan, perubahan belajar yang sifatnya positif, dan perubahan dalam belajar yang bersifat permanen atau tetap. Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan seperti di Indonesia membawa dampak dari perubahan global, perkembangan IPTEK, dan kebudayaan menuntut perlu adanya suatu perbaikan pada sistem pendidikan nasional. Hal inilah yang menjadi salah

satu dasar pertimbangan pemerintah melakukan penyempurnaan kurikulum lama menjadi kurikulum yang baru. Kebijakan kurikulum baru untuk pendidikan dasar melalui Kurikulum 2013 (K13) sebagai pengganti dan penyempurnaan dari Kurikulum 2006 (KTSP). Pada kurikulum 2013, pembelajaran di SD ada perubahan yaitu menggunakan sebuah tema pada mata pelajaran inti seperti PKn, IPA, Matematika, IPS, dan Bahasa Indonesia. Di kelas rendah semua mata pelajaran inti dijadikan satu tema sedangkan di kelas tinggi hanya mata pelajaran matematika saja yang dipisahkan. K13 memiliki beberapa aspek untuk penilaian dalam setiap tema, yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan.

Supriyadi (1995) menyatakan bahwa mencapai tujuan pembelajaran hendaknya memerlukan suatu metode pembelajaran yang kiranya cocok diterapkan. Pembelajaran IPA di sekolah terutama pada sekolah dasar diharapkan dapat menjadi acuan bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar dan menerapkan manfaatnya lebih lanjut di kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan ciri khas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sangat berkaitan untuk cara mencari tahu tentang alam yang ada disekitar secara sistematis, sehingga IPA bukan lagi hanya penguasaan tentang materi pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja, tetapi melainkan juga suatu proses penemuan atau praktik. Demi mencapai kualitas hasil belajar yang lebih baik disetiap mata pelajaran terutama dimata pelajaran IPA, mesti diikutsertakan dengan menerapkan metode dan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, bervariasi, dan menyenangkan. Mata pelajaran IPA di SD masih termasuk ke dalam konsep terpadu, karena IPA belum dipisahkan secara mandiri, seperti

mata pelajaran fisika, kimia, dan biologi. Secara umum, tujuan dari pembelajaran IPA di SD adalah penguasaan siswa untuk memahami dan mengerti sains dalam konteks yang lebih luas, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Secara khusus, tujuan dari pembelajaran IPA di SD adalah untuk menguasai konsep-konsep sains yang komplekatif dan bermakna bagi peserta didik melalui kegiatan eksperimen dalam proses pembelajaran.

Rendahnya hasil akhir belajar siswa tidak terlepas dari seorang peran guru pada mata pelajaran IPA dalam merancang atau menyusun dan mengimplementasikan model, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran agar berjalan dengan baik. Jika dalam pembelajaran IPA, guru hanya menggunakan ceramah dan tanya jawab saja maka akan menyebabkan siswa menjadi cepat jenuh saat proses pembelajaran serta mengakibatkan siswa kurang fokus dan membuat hasil belajarnya menjadi rendah. Jika hal tersebut dilakukan, maka siswa akan mengalami penurunan hasil belajar pada saat proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 01, 04, 05, dan 06 November 2019 di Gugus V Kecamatan Sukasada menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru sehingga siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki secara mandiri. Siswa jarang melakukan interaksi diskusi bersama temannya, dikarenakan guru sudah terbiasa menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran. Pada saat guru memberikan pertanyaan hanya 3-5 orang yang mampu menjawab, siswa yang lain hanya duduk mendengarkan pertanyaan serta jawaban dari teman-temannya dan memilih untuk bermain bersama teman

sebangkunya. Dalam pembelajaran siswa masih pasif dan menunggu informasi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menghafal dan memberikan konsep semata kepada siswa masih diberikan guru dalam pembelajaran IPA.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru-guru kelas V di Gugus V Kecamatan Sukasada didapatkan informasi bahwa (1) siswa dirasa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih sangat kurang, (3) penggunaan model pembelajaran sangat jarang diterapkann oleh guru dan bahkan ada yang tidak pernah menggunakan model pembelajaran, (4) hasil belajar yang didapat siswa selama proses pembelajaran mengalami penurunan. Pada saat observasi dan wanwancara, peneliti juga melakukan studi dokumen terkait nilai hasil ulangan tengah semester (UTS) siswa yang diketahui rata-rata nilai dan KKM hasil belajar IPA seperti yang disajikan pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai UTS Siswa Kelas V di Gugus V Kecamatan Sukasada

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM IPA	Jumlah				Rata-rata
			Tuntas	Persentase	Belum Tuntas	Persentase	
SD Negeri 1 Panji	22	65	8	36%	14	64%	63,18
SD Negeri 2 Panji	26	69	9	35%	17	65%	64,81
SD Negeri 3 Panji	25	60	11	46%	13	54%	61,88
SD Negeri 4 Panji	28	60	12	43%	16	57%	60,14
SD Negeri 5 Panji	27	60	11	41%	16	59%	61,00
SD Negeri 6 Panji	14	66	4	29%	10	71%	65,93
SD Negeri 1 Sambangan	13	70	5	38%	8	62%	65,69
SD Negeri 2 Sambangan	19	75	7	35%	13	65%	65,75
SD Negeri 3 Sambangan	37	69	11	30%	26	70%	62,05

(Sumber: Guru-guru Kelas V di Gugus V Kecamatan Sukasada 2019/2020)

Pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa di Gugus V Kecamatan Sukasada masih rendah, dikarenakan guru-guru lebih sering menerapkan model pembelajaran biasa atau konvensional seperti metode tanya jawab, penugasan, dan ceramah kepada siswa yang menyebabkan pembelajaran tersebut termasuk ke dalam *teacher center* atau berpusat pada guru. Hal tersebut yang menyebabkan hasil akhir siswa saat mengikuti proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA 63% lebih banyak berada di bawah KKM dan 37% berada di atas KKM. Mayoritas guru tidak menggunakan media saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran.

Alternatif pemecahan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang kiranya tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan strategi dalam proses pembelajaran melalui kelompok-kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama untuk memaksimalkan kondisi belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Depdiknas, 2003:5). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dimaksud adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Lie (dalam Wijana, dkk., 2014) menyatakan bahwa, model TSTS ini memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi dan informasi yang didapat dari kelompok yang telah dikunjungi. Kegiatan tersebut dilakukan agar siswa tidak mengerjakan kegiatan sesuatu hanya seorang diri atau individual saja tetapi juga bisa belajar bekerjasama dalam kelompok dengan baik. Karena realita

dikehidupan nyata manusia harus bisa saling bekerja sama dan tolong menolong dan bergantung dari yang satu dengan yang lainnya sebab manusia adalah makhluk sosial. Model TSTS ini memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk saling membantu bekerja sama, berinteraksi, bertanya, maupun menjawab dengan teman-temannya. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut siswa dan kelompoknya akan memperoleh suatu informasi yang lebih lengkap mengenai apa yang dibahas oleh temannya di kelompok lain dari sekedar yang mereka ketahui.

Penelitian dengan model pembelajaran TSTS ini telah diteliti juga oleh Wijana, dkk (2014) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TSTS Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Desa Kaliasem Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng, yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa di mata pelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran TSTS lebih baik dibandingkan yang hanya menggunakan metode ceramah atau model pembelajaran konvensional. Sehingga penelitian tersebut signifikan karena terdapat pengaruh model pembelajaran TSTS terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran IPA. Jika hanya diberikan suatu model pembelajaran, maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Media yang sesuai pada permasalahan di kelas V, yaitu dengan berbantuan media konkret. Sesuai dengan namanya, media konkret merupakan media belajar yang asalnya dari alat atau benda sungguhan dan banyak dikenali oleh peserta didik serta mudah untuk ditemukan. Hamalik (dalam Risanti, 2013) menyatakan, media konkret merupakan media atau benda nyata yang bisa digunakan menjadi pengantar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang berawal dari guru ke

siswa demi tercapainya suatu tujuan pada akhir pembelajaran. Secara umum, peserta didik lebih tertarik kepada benda yang konkret atau benda nyata, sehingga benda konkret bisa memacu ingatan siswa untuk menangkap materi yang telah diberikan oleh guru. Jadi model TSTS perlu berbantuan media konkret agar dapat lebih menarik perhatian maupun minat siswa dalam proses pembelajaran, agar hasil belajar siswa meningkat, tidak timbulnya rasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan diatas, hasil belajar IPA yang sangat rendah dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Gugus V Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas, dapat didefinisikan temuan permasalahan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran masih terpaku *teacher center*
2. Guru-guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, penugasan, dan tanya jawab saja
3. Pemanfaatan dan penggunaan media masih sangat kurang dalam proses pembelajaran
4. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V
5. Kurangnya penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas serta banyaknya keterbatasan pengetahuan dan waktu yang dimiliki oleh peneliti, melihat penelitian ini mengenai rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret terhadap hasil belajar IPA kelas V Gugus V Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media konkret terhadap hasil belajar IPA kelas V Gugus V Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak. Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi dunia pendidikan terutama dalam memperbaiki kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar dan memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai model pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk membimbing guru di sekolah dalam upaya peningkatan SDM serta sebagai referensi variasi model pembelajaran sehingga peserta didik tertarik dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses siswa dengan baik terutama dimata pelajaran IPA.

3. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Konkret. Diharapkan siswa lebih fokus, serius, membangkitkan rasa ingin tahunya, dan tidak merasa bosan dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPA sehingga hasil belajar IPA siswa akan meningkat jika diberikan perlakuan yang baik pula.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu referensi untuk melaksanakan penelitian yang serupa dan sejenis ataupun variabel yang berbeda dan menambah wawasan serta pengayaan mengenai pembelajaran IPA khususnya hasil belajar IPA dari siswa.

