

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pembelajaran adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memudahkan dan mendukung siswa pada kegiatan belajarnya, yang telah disusun serta dirancang dengan runtut atau sistematis (Sutrisno, 2016). Berhasil tidaknya proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pengaruh faktor-faktor berikut, diantaranya yaitu siswa, pengajar/guru, sarana prasarana, media pembelajaran dan lingkungan. Diantara faktor-faktor tersebut, salah satu faktor pentingnya adalah guru yang berperan terhadap jalannya pendidikan. Terkait dengan bagaimana pembelajaran di kelas serta bagaimana siswa akan belajar, gurulah yang merancang dan mengatur hal tersebut. Selain itu, saat ini peran guru bukan hanya sebagai pemberi materi saja, melainkan juga memiliki peran sebagai fasilitator dan motivator. Berdasarkan kurikulum yang diterapkan sekarang ini, kegiatan pembelajaran dirancang agar siswa lebih mendominasi dalam kegiatan belajarnya maka siswa sendiri yang aktif dalam mengkonstruksi atau membangun ilmu pengetahuannya.

Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di kelas salah satunya yaitu pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang memuat beberapa ide atau persepsi dari bagian ilmu-ilmu sosial, humaniora dan ilmu-ilmu lain lalu digabungkan dan dirancang sedemikian rupa untuk dijadikan program

pembelajaran di sekolah (Murda & Yudiana, 2015). IPS merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran sosial dan humaniora seperti sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, dan lain sebagainya. Di sekolah dasar, mata pelajaran IPS lebih dikenal sebagai mata pelajaran yang membahas secara mendalam mengenai sejarah Indonesia serta masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.

Pembelajaran IPS yang diajarkan di jenjang sekolah dasar dapat dikatakan sebagai salah satu pelajaran yang penting di Sekolah Dasar karena dengan pembelajaran IPS siswa dapat menumbuhkembangkan kemampuan, potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya dengan baik sehingga bisa lebih peduli terhadap isu-isu atau permasalahan bidang sosial yang ada di lingkungannya (Susanto, 2014). Dengan begitu peserta didik akan dapat mengembangkan nilai dan sikap positif untuk bisa menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi serta menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh Kristin (2016), pelaksanaan proses pembelajaran IPS saat ini lebih dominan diisi oleh peran guru didalamnya. Guru memerankan posisi lebih aktif dalam menjelaskan materi kepada siswa. Hal tersebut akan menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi kurang maksimal yang akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa yang masih rendah pada materi yang telah dipelajarinya.

Setelah melakukan observasi di SD Gugus I Kecamatan Bangli pada tanggal 22 Oktober 2019 ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS. Adapun permasalahannya yaitu: 1) pembelajaran masih didominasi oleh peran guru yang lebih aktif sebagai pemberi materi dan sebagai sumber belajar, 2) saat proses diskusi kelompok, siswa yang pintar lebih aktif mendominasi sedangkan

siswa dengan kemampuan sedang atau kurang, tidak ikut berperan aktif dalam kelompok, 3) kurangnya media yang dipakai selama pembelajaran, media yang dipakai oleh guru hanya yang disediakan dari sekolah saja dengan jumlah yang terbatas sehingga siswa menjadi cepat bosan saat belajar, 4) siswa kurang fokus dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang mau menjawab bahkan ada pertanyaan guru yang tidak dijawab sama sekali oleh siswa, 5) pada proses penyampaian materi pembelajaran tidak diawali dengan penyampaian konsep-konsep penting dari materi yang akan dipelajari. Banyak siswa yang kurang memahami materi-materi pembelajaran yang disebabkan oleh adanya miskonsepsi antara materi yang disampaikan guru dengan apa yang dipahami oleh siswa. Sehingga saat diberikan pertanyaan, pertanyaan yang ditanyakan oleh guru dan yang dijawab oleh siswa tidak saling berhubungan.

Setelah dilakukan kegiatan observasi/pengamatan saat pembelajaran IPS, dilakukan pula kegiatan wawancara terhadap guru wali kelas V di SD Gugus I Kecamatan Bangli diperoleh beberapa data terkait proses pembelajaran IPS, yaitu:

- 1) Pembelajaran di kelas menggunakan model yang berpusat pada guru atau model pembelajaran langsung dikarenakan guru menganggap siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami materi pembelajaran serta proses pembelajaran akan dapat diselesaikan dengan cepat tanpa memerlukan waktu yang lama;
- 2) Guru merasa kesulitan dalam menentukan metode yang sesuai untuk meningkatkan peran aktif semua siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan guru kurang mengetahui metode-metode inovatif yang bisa diaplikasikan saat pembelajaran IPS;
- 3) Jarangnya guru memakai media dalam penyampaian materi pelajaran dikarenakan

kebanyakan guru memiliki kesibukan yang padat sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media tersebut, 4) Siswa kurang aktif dan kurang fokus selama pembelajaran karena kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang dibelajarkan serta kurangnya minat dan konsentrasi siswa saat mengikuti pembelajaran IPS, 5) Siswa kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan cakupan materi yang cukup luas dan padat, sehingga berdampak pada hasil belajar IPS siswa menjadi rendah.

Selain melakukan observasi dan wawancara, dilakukan pula pengumpulan data nilai hasil belajar siswa dengan pencatatan dokumen. Berdasarkan pencatatan dokumen yang dilakukan, diperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) yang masih tergolong rendah dikarenakan banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun nilai KKM dan rata-rata nilai UTS siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dapat dilihat pada Tabel 1.1

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

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
				Siswa	%	Siswa	%
1.	SD N 1 Tamanbali	30	73	10	33,33	20	66,67
2.	SD N 2 Tamanbali	20	70	6	30	14	70
3.	SD N 3 Tamanbali	19	65	8	42,11	11	57,89
4.	SD N 4 Tamanbali	14	70	6	42,86	8	57,14
5.	SD N 1 Bunutin	17	73	5	29,41	12	70,59
6.	SD N 2 Bunutin	22	70	7	31,82	15	68,18
7.	SD N 3 Bunutin	16	70	6	37,5	10	62,5
Jumlah		138	-	48	-	90	-

(Sumber: Guru Kelas V di Gugus I Kecamatan Bangli)

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa persentase siswa yang tuntas berkisar dari 29,41% - 42,86% sementara itu persentase siswa yang belum tuntas berkisar dari 57,14% - 70,59%. Hal tersebut menandakan sebagian besar siswa belum memenuhi KKM. Menyikapi permasalahan tersebut, perlu diupayakan usaha peningkatan pemahaman siswa terkait materi mata pelajaran IPS yang nantinya memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Upaya yang bisa diterapkan yaitu dengan mengaplikasikan model inovatif yang lebih berfokus untuk mengembangkan partisipasi dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Model pembelajaran inovatif salah satunya yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan serta mendorong siswa untuk aktif adalah model pembelajaran kooperatif (Slavin, 2009).

Riyanto (2012: 267) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang merancang terjadinya proses pembelajaran agar mampu mengembangkan keterampilan akademik serta keterampilan sosial termasuk juga didalamnya kemampuan interpersonal. Pada model pembelajaran kooperatif, dirancang agar siswa dalam suatu tim atau kelompok secara bersama belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Setiap anggota kelompok saling bekerjasama agar bisa meraih tujuan kelompoknya sehingga semua siswa dalam suatu kelompok sama-sama mempunyai tanggung jawab demi keberhasilan kelompoknya. Terdapat beragam jenis model pembelajaran kooperatif, salah satunya yang cocok serta efektif untuk menciptakan variasi kegiatan diskusi yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model dengan pembelajaran menggunakan sistem kerja kelompok kecil yang anggotanya empat orang, lalu dibagi lagi menjadi dua siswa

tetap berada di kelompoknya untuk menyampaikan informasi atau materi dan dua siswa lainnya ke kelompok lain bertamu untuk mendapatkan informasi atau materi (Paramita, dkk. 2016). Model ini memberikan peluang yang sama kepada semua kelompok untuk saling berbagi dan bertukar informasi terkait materi pelajaran.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menurut Kadiriandi dan Ruyadi (2017) memiliki kelebihan yaitu model ini lebih fleksibel dalam penerapannya karena bisa digunakan pada semua jenjang serta pada berbagai mata pelajaran termasuk IPS. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna karena siswa difasilitasi untuk mencoba menggali materi pembelajaran secara mendalam. Model pembelajaran TSTS juga lebih menekankan pada peran aktif siswa karena memang seharusnya siswalah yang aktif sebagai sumber belajar agar pembelajaran lebih bermakna. Siswa diharapkan aktif baik pada saat di kelompoknya sendiri ataupun saat berkunjung pada kelompok lain.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) akan lebih efektif dalam penerapannya apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Peran media sangatlah penting selama kegiatan belajar, yaitu menjadi alat yang bisa digunakan guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk dipadukan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam pembelajaran IPS adalah media *Mind Mapping* (peta pikiran). *Mind Mapping* adalah suatu cara yang dilakukan dengan memanfaatkan isi pikiran memanfaatkan penyimpulan visual serta alat-alat grafis demi menciptakan suatu kesan (Swadarma, 2013: 2). Dengan *Mind Mapping* siswa akan lebih mudah saat menyampaikan gagasan, ide, permasalahan atau apapun yang ada dipikirkannya melalui selembar kertas. Media *Mind Mapping* dapat

membantu siswa memperkuat ingatan tentang informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan media *Mind Mapping* siswa akan diarahkan untuk belajar mulai dari menemukan konsep-konsep penting dari materi yang diberikan, kemudian mampu untuk mengembangkannya berdasarkan daya nalar dan ide yang ada dipikirkannya. Hal tersebut akan lebih memudahkan siswa untuk menyerap informasi yang diterima sehingga materi yang telah dipelajari dapat diingat dan dipahami dengan baik oleh siswa sehingga tidak ada miskonsepsi antara materi yang disampaikan oleh guru dengan pemahaman yang diterima oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, maka dilakukan sebuah 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 I Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

- 1) Pembelajaran masih didominasi oleh peran guru yang lebih aktif sebagai pemberi materi dan sebagai sumber belajar.
- 2) Saat melakukan diskusi kelompok lebih didominasi oleh siswa yang pintar saja sedangkan siswa dengan kemampuan sedang atau kurang tidak ikut berperan aktif dalam kelompok.
- 3) Kurangnya penggunaan model dan metode pembelajaran yang inovatif.
- 4) Kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media yang disediakan oleh sekolah saja dengan jumlah yang

terbatas sehingga siswa menjadi bosan dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa.

- 5) Siswa kurang aktif dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Adanya miskonsepsi antara materi yang disampaikan oleh guru dengan materi yang dipahami oleh siswa.
- 7) Hasil belajar IPS 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 pada mata pelajaran IPS, kurangnya penggunaan model yang inovatif, dan minimnya media pembelajaran yang digunakan. 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 I Kecamatan Bangli tahun pelajaran 2019/2020.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah 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 I Kecamatan Bangli tahun pelajaran 2019/2020?

### **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 I Kecamatan Bangli tahun pelajaran 2019/2020.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Untuk pengembang teori pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar IPS, sehingga siswa bisa mendapat hasil belajar yang maksimal berdasarkan kemampuannya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan bantuan dalam menambah dan memperbanyak penelitian yang telah ada pada bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Dalam penelitian ini, siswa mendapat pengalaman belajar yang lebih menarik, yaitu siswa mendapat kesempatan lebih untuk aktif berpendapat sehingga

pembelajaran menjadi lebih bermakna serta akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Guru mendapat masukan yang positif untuk menambah wawasan mengenai penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat memberikan informasi dan masukan kepada kepala sekolah sebagai alternatif pengambilan kebijakan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif untuk mewujudkan pembelajaran menyenangkan agar kualitas pembelajaran di sekolah semakin meningkat.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi kepada para peneliti di bidang pendidikan sebagai bahan untuk memperdalam yang sejenis dalam penelitian.

