

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan kepribadian yang baik, spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri dan masyarakat.

Kesadaran tentang pentingnya peranan pendidikan ini telah memberikan dorongan kepada setiap lapisan masyarakat untuk berupaya dan memberikan perhatian yang lebih terhadap dunia pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan yang ada, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dituntut untuk dapat memperbaiki kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu cara untuk memperbaiki kualitas pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Pemerintah dari tahun ketahun selalu menyoroti dunia pendidikan bahkan selalu mengadakan perubahan perbaikan kurikulum, dimaksudkan agar pendidikan Indonesia ini semakin menuju kearah yang lebih baik dan menciptakan manusia-

manusia yang berkarakter dan kecerdasan yang tinggi, karena kemajuan bangsa ditentukan pada generasi-generasi yang hebat.

Salah satu upaya pemerintah untuk memperbaiki dunia pendidikan adalah merumuskan Kurikulum 2013 berbasis karakter, dimana kurikulum 2013 tersebut menuntut siswa lebih aktif, kreatif, inovatif, kerjasama dan mandiri dalam melaksanakan pembelajaran.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat , menyatakan 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.

Namun pada saat pelaksanaannya dilapangan, proses pembelajaran yang ada masih banyak menerapkan metode konvensional dengan menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi. Sehingga pada saat proses pembelajaran siswa cenderung menjadi individu yang pasif. Sedangkan dalam kurikulum 2013, siswa dituntut berperan aktif dalam membangun konsep diri.

Dalam proses pembelajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Inti dari kegiatan pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan siswa dalam mengikuti program pendidikan di sekolah dilihat berdasarkan hasil belajarnya.

Purwanto (2008, h.46) Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan Hasil belajar siswa mencerminkan kualitas pembelajaran yang terjadi di sekolah melalui keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dengan demikian berarti adanya interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa di sekolah. Siswa dianggap berhasil ketika mendapatkan nilai pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar yang tinggi dan sebaliknya belum berhasil ketika nilainya rendah.

Namun kenyataannya siswa tidak selalu mencapai nilai yang baik dalam ujiannya, hal ini terjadi di salah satu sekolah swasta yakni SMA PGRI 1 Bandung. Dimana hasil belajar siswa berdasarkan nilai-nilai ulangan pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS tahun ajaran 2015/2016 mengalami masalah, dimana masalah tersebut terjadi karena siswa tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah, KKM di setiap sekolah berbeda-beda begitupun di SMA PGRI 1 Bandung, dimana KKM yang harus dicapai oleh siswa dalam mata pelajaran ekonomi yaitu sebesar 68. Setelah dilakukan observasi diperoleh data hasil belajar siswa kelas X rata rata nilai ulangan harian dibawah standar KKM. Seperti tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai Harian Siswa

Kelas	Rata-Rata Nilai Harian Siswa
X IIS 1	6,7
X IIS 2	6,5

Sumber : Guru kelas X SMA PGRI 1 Bandung

Cara belajar mengasyikkan, menyenangkan dan menarik minat siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan

mengutamakan siswa lebih aktif di kelas dibandingkan dengan guru. Sanjaya, W (2012, h. 102) menyatakan:

“Jika pembelajaran lebih terpusat pada guru, maka siswa hanya akan mendapatkan hafalan bukanlah pemahaman yang didapatkan dalam pembelajaran. Namun dengan pembelajaran terpusat pada siswa, maka siswa akan menemukan pemahamannya sendiri dengan berbagai strategi yang mereka ciptakan.”

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan model pembelajaran kooperatif yang tepat untuk menarik dan memotivasi siswa agar lebih semangat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bisa membangkitkan keberanian siswa untuk tampil didepan kelas.

Sanjaya, W dalam Feni (2015, h. 6) Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu jenis khusus dari aktivitas kelompok yang berusaha untuk memajukan pembelajaran dan keterampilan sosial dengan kerjasama, tiga konsep ke dalam pengajaran, yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban pribadi dan peluang yang sama untuk berhasil. Pada pembelajaran kooperatif ditekankan bahwa untuk dapat menguasai struktur kognitif yang mendasari mata pelajaran tertentu, maka siswa harus bekerja.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi

kepada kelompok lain. Pembelajaran Two Stay Two Stray memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain Menurut Huda dalam Feni (2015 h.4) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA” (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dikelas X IIS SMA PGRI 1 Bandung)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum mampu menciptakan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan, menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga siswa merasa jenuh dan bosan serta belum dapat merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan mengenai konsep materi ekonomi baik secara lisan maupun tertulis agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar.
2. Siswa belum pernah mengenal proses pembelajaran dengan menggunakan metode *cooperatif* terutama tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

3. Kurangnya keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan mengemukakan pendapatnya di muka kelas.

C. Rumusan masalah dan Batasan

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka permasalahan yang diteliti dirumuskan sebagai berikut :

- a) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada pembelajaran ekonomi kelas X IIS di SMA PGRI 1 Bandung?
- b) Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran ekonomi kelas X IIS di SMA PGRI 1 Bandung?
- c) Berapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa kelas X IIS di SMA PGRI 1 Bandung?

2. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, sumber, dan lain sebagainya, agar penelitian ini lebih efektif, maka penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa kelas X IIS 1 di SMA PGRI 1 Bandung semester genap sebanyak 1 kelas.

2. Materi yang dijadikan penelitian yaitu pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan sistem dan alat pembayaran.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada pembelajaran ekonomi kelas X IIS di SMA PGRI 1 Bandung
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran ekonomi kelas X IIS di SMA PGRI 1 Bandung
3. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa kelas X IIS di SMA PGRI 1 Bandung

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a) Dapat menemukan teori atau pengetahuan baru tentang peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi melalui penggunaan metode *Two Stay Two Stray* (TSTS).
- b) Sebagai bahan pemikiran untuk penelitian yang lebih mendalam tentang hasil belajar.

2. Secara Praktis

a) Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data dalam merumuskan teknik pembelajaran terbaik untuk siswanya agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b) Bagi siswa

Diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dalam pembelajaran pengetahuan produk dan memberikan suasana baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

c) Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi metode pembelajaran guna untuk meningkatkan keaktifan siswa.

d) Bagi peneliti selanjutnya agar dapat dijadikan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut,serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.

F. Definisi Operasional

Sugiyono (2013, h. 38) mengemukakan bahwa definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan peneliti sendiri dan menjelaskan bagaimana peneliti itu mengukur variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian. Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan

makna serta penegasan istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam penelitian.

Maka penulis mendefinisikan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam penelitian sebagai berikut:

1. Belajar

Menurut Asep Sjamsulbachri (2006, h.6) belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Jadi tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan mengajar, menilai proses hasil belajar, merupakan bagian dari tanggung jawab guru. Untuk memahami kegiatan belajar itu perlulah dilakukan analisis untuk menemukan persoalan-persoalan apa yang terlibat dari kegiatan ini.

2. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,(2005, h. 849) “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”

3. Model Pembelajaran *Coopetative*

Menurut Solihatin (2008, h. 5) Model pembelajaran *cooperative* “ Merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara

sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar “

4. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Menurut lie dalam Feni (2015, h. 9) Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* atau dua tinggal dua tamu “Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain dan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk belajar dalam sebuah kelompok dengan teman sebayanya”. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

5. Hasil Belajar

Menurut Winkel dalam purwanto (2008, h.45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Dari definisi-definisi diatas model pembelajaran *cooperative* TSTS (*Two Stay Two Stray*) adalah tipe pembelajaran *cooperative* yang melibatkan siswa sejak perencanaan baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya. Model pembelajaran ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Kelompok yang heterogen baik jenis kelamin maupun kemampuannya. Setiap kelompok terdiri dari 4 orang, dimana 2 orang tinggal dan 2 orang tamu.

Disamping itu guru juga memperhatikan dan memeriksa setiap kelompok bahwa mereka mampu mengatur pekerjaannya serta menjelaskan kepada kelompok tinggal yang mereka kunjungi.

Berdasarkan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan Pengaruh Model pembelajaran *cooperatif* tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dikelas X IIS SMA PGRI 1 Bandung) dalam penelitian ini adalah suatu daya yang dapat membentuk suatu perbuatan pada hal ini yang dimaksud adalah model pembelajaran secara berkelompok sehingga mendapatkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dari proses belajar mengajar sebelumnya.