

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran penting dalam pembangunan suatu Negara karena pendidikan dianggap sebagai sebuah langkah yang tepat untuk membentuk dan menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas sehingga mampu mendukung terciptanya pembangunan nasional yang maju. Negara Indonesia merumuskan sebuah tujuan mulia pendidikan yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea IV yang berbunyi mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses untuk menuju kehidupan bangsa yang cerdas dan maju membutuhkan sebuah pendidikan sebagai sarana mewujudkan tujuan mulia tersebut. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 menyebutkan 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 dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.

Kegiatan pendidikan pada umumnya dilaksanakan disetiap jenjang pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Peserta didik dan guru memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu penentu apakah hasil yang didapatkan seperti apa yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran atau masih belum. Peserta didik diharapkan mengalami suatu perubahan baik dalam nilai, pemahaman, sikap maupun keterampilan. Agar proses belajar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya maka diperlukan suatu strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.

Guru memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran yang berkaitan erat dengan kemampuannya dalam memilih model pembelajaran yang dapat memberi motivasi kepada siswa. Adapun siswa merupakan sasaran dari proses pembelajaran sehingga memiliki motivasi dalam belajar, sikap yang baik terhadap pembelajaran, dapat menimbulkan kemampuan berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, serta hasil pencapaian yang lebih baik. Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Cropper dalam Hamruni(2011, hlm. 3) mengatakan, “Strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai”. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.

Menurut tujuan dan karakteristik kurikulum 2013 yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Dimana dalam salah satu tujuan tersebut menyebutkan rasa ingin tahu yang dimana rasa ingin tahu ini di sokong oleh adanya suatu model pembelajaran yang membuat rasa ingin tahu siswa terus meningkat. Model pembelajaran yang harus digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang ditemui model pembelajaran yang diterapkan saat ini oleh sebagian besar guru yang tercakup di dalamnya adalah guru SMK Nasional Bandung pada umumnya guru-guru menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hanya mengejar target yang telah direncanakan dalam kurikulum tanpa memperhatikan bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

Dengan melihat permasalahan diatas, sebenarnya usaha untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan model pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi pada saat pembelajaran di kelas. Hamruni (2011, hlm. 121) mengatakan, “pembelajaran kooperatif merupakan strategi

pembelajaran yang menerapkan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (*heterogen*)”.

Penulis tertarik untuk mengambil judul melalui model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray ini, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas serta meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar dari berbagai sumber dan media pembelajaran.

Atas dasar pemikiran diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran Pokok Bahasan Biaya Produksi Di SMK Nasional Bandung)”**.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu dari latar belakang yang telah diajukan diatas, maka fokus penelitian ini didasari oleh beberapa permasalahan. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru kurang bervariasi dan monoton dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga terkesan dalam kelas bahwa guru adalah sosok paling pintar. Akibatnya, kegiatan di kelas menjadi searah dan terasa sangat membosankan sehingga daya serap siswa terhadap materi yang diberikan akan rendah.
3. Rendahnya aktivitas belajar siswa yang aktif ditunjukkan dengan kurangnya antusias siswa ketika guru menjelaskan, sebagian besar siswa tidak bertanya

tentang materi pelajaran, dan siswa masih banyak yang menyalin jawaban teman ketika diberikan soal-soal yang ada.

4. Masih jarang guru yang menerapkan model pembelajaran kooperatif khususnya tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan masalah

Atas dasar latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Adakah perbedaan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* menggunakan media power point?
- b. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* menggunakan media power point pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Bandung?
- c. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* terhadap aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas X Administrasi Perkantoran SMK Nasional Bandung?

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Bandung.
- b. Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* terhadap aktivitas belajar siswa mata pelajaran ekonomi pokok bahasan biaya produksi.

- c. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media power point.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan untuk memperoleh data sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* menggunakan media power point.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* menggunakan media power point pada siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Bandung.
3. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* terhadap aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas X Administrasi Perkantoran SMK Nasional Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* dengan menggunakan powerpoint terhadap aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Apabila penelitian ini dapat diterima kebenarannya oleh guru, kepala sekolah, para tenaga kependidikan dan peneliti lainnya, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dalam dunia pendidikan selanjutnya dan menambah khasanah pustaka kependidikan dan memberikan sumbangan sejenis guna penyempurnaan penelitian ini. Serta mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* ini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti, mengetahui aktivitas belajar siswa dan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray terhadap aktivitas belajar mengajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Bandung.
- b. Bagi Lembaga, sebagai bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran yang baik supaya menarik minat dan semangat siswa yang berpengaruh pada aktivitas belajar nantinya.
- c. Bagi Guru, dapat memberikan acuan bagi guru dalam melakukan pembelajaran untuk dapat menentukan model yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- d. Bagi Siswa, meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif lagi. Serta membuat siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang akan berakibat pada pemahaman siswa.

F. Definisi Operasional

Isjoni (2011, h. 15) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerjasama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan”.

Lie (2007, hlm. 60) mengatakan “model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray (TSTS) atau dalam bahasa Indonesia dua tinggal dua tamu adalah suatu jenis model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok yang lainnya”.

Menurut Abdur Razaq dengan Microsoft Power Point ini “kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional”. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidikan maupun

peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang akan diberikan (dalam Sukiman, 2012, h. 213).

Rusman, dkk (2011, hlm. 295) mengatakan, Microsoft Office Power Point merupakan “program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokarya dan sebagainya”.

Menurut Sardiman dalam Saminanto (2010, h. 97) yang dimaksud aktivitas belajar adalah “keaktifan yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus saling menunjang agar diperoleh hasil yang maksimal”.

G. Sistematika Skripsi

Dalam skripsi ini penulis membagi dalam lima bab. Bab 1 akan memaparkan mengenai latar belakang masalah beserta permasalahannya. Disini penulis mengangkat mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray* terhadap aktivitas siswa. Model kooperatif tipe *two stay-two stray* digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa.

Bab 2 akan memaparkan mengenai kajian teori dan kerangka pemikiran. Yang didalamnya berisi definisi operasional variabel yang diambil dari teori-teori menurut para ahli. Kajian teori mengungkap alur pemikiran tentang model pembelajaran terhadap aktivitas siswa yang dibangun oleh teori-teori dan konsep yang ada.

Kemudian dalam bab 3 penulis memaparkan mengenai metode apa yang akan penulis gunakan untuk menunjang dilakukannya penelitian mengenai aktivitas siswa, serta subjek dan objek yang akan penulis gunakan dalam penelitian yang dibutuhkan untuk suatu pengumpulan data yang nantinya dianalisis.

Selanjutnya bab 4 memaparkan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari pengumpulan data dari bab

sebelumnya. Dalam bab ini kemudian diketahui hasilnya setelah dilakukan suatu pengolahan data apakah berpengaruh atau tidak.

Terakhir bab 5 yaitu kesimpulan, penulis menyimpulkan dari hasil-hasil pengkajian seluruh bab yang kemudian ditariklah suatu kesimpulan. Sebagai penjelasan apakah yang terjadi setelah penelitian.