

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan kualitas diri seseorang di dalam lingkungan masyarakat. Dengan pendidikan manusia dapat lebih dihargai, dihormati dan disegani dalam lingkungannya, karena manusia yang berpendidikan akan lebih mempunyai sikap tolong-menolong, tanggung jawab, toleransi dan cinta kasih terhadap sesamanya.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan watak pada diri seseorang karena orang yang cerdas saja tidak akan berkembang kecerdasannya jika tidak diarahkan dan dikembangkan sesuai dengan karakter pendidikan. Maka dari itu, setiap individu dituntut untuk melaksanakan pendidikan agar menjadi manusia yang berkarakter sesuai harapan.

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

Aktif belajar merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa diantaranya adalah guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Selama ini, pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mencatat materi yang sekiranya penting. Pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa merasa jenuh dan kurang bergairah untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk berperan aktif akan membuat pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bermakna, karena siswa mendapatkan pengalaman yang lebih mengenai materi yang dipelajari. Pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran juga menjadi lebih baik. Dalam hal ini peran guru untuk menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil survei proses pembelajaran di kelas XI manajemen pemasaran di SMK Pasundan 4 Bandung, terlihat masih banyak permasalahan yang terjadi pada saat proses belajar mengajar diantaranya : 1) siswa jarang mengajukan pertanyaan meskipun guru sudah sering memberikan kesempatan untuk bertanya, 2) kurangnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya, 3) kurangnya keberanian siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya, 4) kurangnya kreatifitas guru untuk

menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan cara belajar 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.

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. Wina Sanjaya (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. Hal demikian akan menuntut kemampuan siswa agar lebih bisa berpikir logis, kritis, dan kreatif.”

Penerapan model pembelajaran yang baik adalah yang mampu mengantarkan siswa dalam berbagai macam kegiatan. Darsono (dalam Sumantri, 2015, h. 50) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan pada mata pelajaran pengetahuan produk adalah tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada

kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lainnya . Menurut Suyatno (dalam Ridwan 2013, h. 90), Pembelajaran Two Stay Two Stray adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. 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 KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENGETAHUAN PRODUK.”

Dengan diterapkan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga berpengaruh pula dengan tercapainya tujuan pendidikan.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif
2. Adanya rasa segan dan malu untuk bertanya baik kepada guru maupun teman untuk memecahkan permasalahan pada mata pelajaran pengetahuan produk.

3. Kurangnya keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan mengemukakan pendapatnya.

1.3.Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka permasalahan yang diteliti dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada pokok bahasan karakteristik jasa dalam mata pelajaran pengetahuan produk di kelas XI MP 2 di SMK Pasundan 4 Bandung?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pokok bahasan karakteristik jasa dalam mata pelajaran pengetahuan produk di kelas XI MP 2 di SMK Pasundan 4 Bandung?
3. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap keaktifan belajar siswa pada pokok bahasan karakteristik jasa dalam mata pelajaran pengetahuan produk di kelas XI MP 2 di SMK Pasundan 4 Bandung?

1.4.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. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran pengetahuan produk materi karakteristik jasa.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI MP 2 di SMK Pasundan 4 Bandung.

1.5. 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) dalam pelajaran pengetahuan produk.
2. Untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam pembelajaran pengetahuan produk.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap keaktifan belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis
 1. Dapat menemukan teori atau pengetahuan baru tentang peningkatan kualitas pembelajaran pengetahuan produk melalui penggunaan metode *Two Stay Two Stray* (TSTS).
 2. Sebagai bahan pemikiran untuk penelitian yang lebih mendalam tentang keaktifan belajar.

b. Secara Praktis

1. Bagi Guru

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

2. Bagi siswa

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

3. Bagi sekolah

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

1.7.Kerangka Pemikiran

1.7.1.Kerangka Pemikiran

Pendidikan sebagai upaya memanusiakan manusia pada dasarnya mengembangkan kemampuan/potensi individu sehingga bisa hidup optimal baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat serta nilai-nilai moral dan social sebagai pedoman hidupnya. Pendidikan juga dipandang sebagai usaha sadar yang bertujuan, dan mendewasakan anak. Kedewasaan sebagai asumsi dasar pendidikan mencakup kedewasaan intelektual, sosial, dan moral tidak semata-mata kedewasaan dalam arti fisik. Pendidikan adalah proses sosialisasi untuk mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya.

Dalam prosesnya pembelajaran merupakan kegiatan yang didasari oleh aktivitas siswa. Dalam proses belajar mengajar siswa berinteraksi dengan guru yang memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir, mentalnya dan tindak mengajar yaitu membelajarkan siswa. Guru menjadi pembimbing muridnya dan menjadi fasilitator bagi muridnya untuk mendapatkan pengetahuan

Pembelajaran di sekolah selama ini masih di dominasi oleh guru, dimana proses belajar dan penyebaran pengetahuan ditentukan oleh guru. Guru menjadi satu-satunya sumber informasi yang diperoleh siswa sehingga semua pengetahuan yang dipelajari siswa berasal dari guru saja. Guru cenderung meminimalkan peran dan keterlibatan siswa, sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan malu untuk bertanya mengenai pelajaran yang belum dipahami. Selain itu, siswa lebih cenderung menunggu informasi dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mereka butuhkan. Padahal tugas utama guru diantaranya adalah menciptakan suasana belajar yang dapat memotivasi siswa untuk bersemangat dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

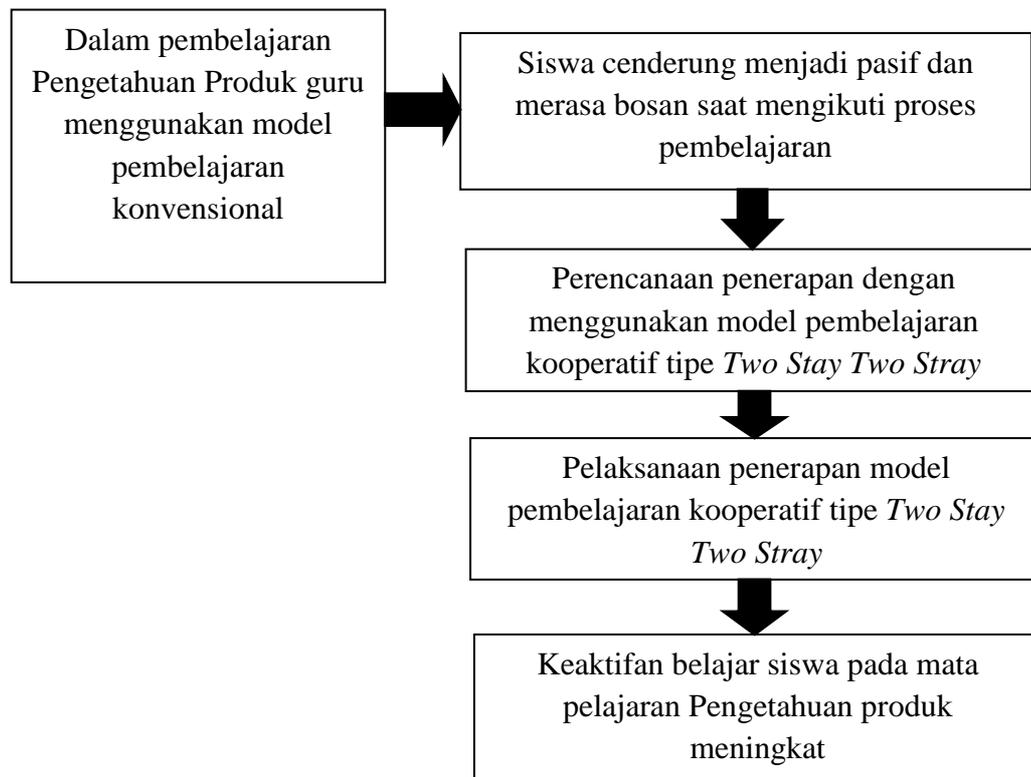
Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktifitas belajar muridnya terutama dalam mata pelajaran pengetahuan produk, seperti belajar dengan tanya jawab dan diskusi, memberikan bahan ajar yang bersifat pemecahan masalah dan juga bisa membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil untuk belajar berkelompok dan diberikan soal-soal yang harus

dijawab oleh siswa. Cara yang bisa dilakukan oleh guru diantaranya menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar. Usaha kerja sama masing-masing anggota kelompok mengakibatkan manfaat timbal balik sehingga semua anggota kelompok memperoleh prestasi, kegagalan maupun keberhasilan ditanggung bersama.

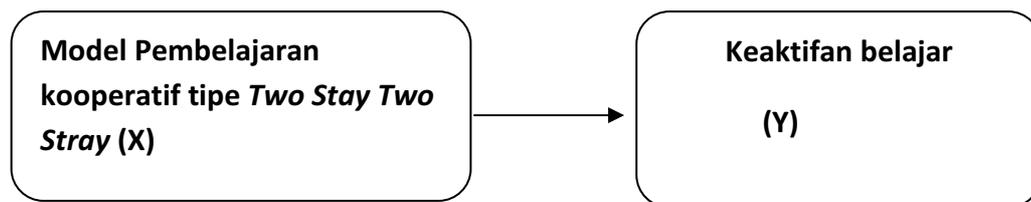
Salah satu pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan pada mata pelajaran pengetahuan produk adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*. *Two Stay Two Stray* merupakan model kooperatif yang memberikan kesempatan bagi kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Dengan adanya model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Model ini juga membiasakan siswa untuk bertanggung jawab kepada kelompoknya.

Adapun peta konsep kerangka pemikiran yang digunakan peneliti sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Pemikiran

Dari uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut



Gambar 1.2

Struktur Hubungan Variabel

Keterangan :

Variabel X = Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Variabel Y = Keaktifan Belajar

—————▶ = Menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap peningkatan keaktifan belajar.

1.7.2. Asumsi dan Hipotesis

1.7.2.1. Asumsi

Suharsimi Arikunto (dalam Diana, 2014 h. 36) menyatakan bahwa asumsi adalah sesuatu yang dianggap tidak mempengaruhi atau konstan. Asumsi menetapkan faktor-faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi-kondisi, dan tujuan-tujuan. Asumsi memberi hakekat, bentuk dan arah argumentasi.

Sehubungan dengan hal di atas maka penulis menggambarkan asumsi sebagai berikut:

1. Guru sebagai tenaga pengajar harus mensiasati penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Guru sebagai tenaga pendidik sudah sesuai dengan bidang keahlian khususnya untuk mata pelajaran pengetahuan produk.
3. Pembelajaran di SMK Pasundan 4 Bandung dapat menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two stray*.

1.7.2.2 Hipotesis

Suharsimi Arikunto (dalam Diana 2014, h. 37) menyatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara

terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pengertian tersebut penulis mengajukan hipotesis, yaitu:

Hi : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran pengetahuan produk sub pokok bahasan karakteristik jasa kelas XI MP 2 di SMK Pasundan 4 Bandung.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran pengetahuan produk sub pokok bahasan karakteristik jasa kelas XI MP 2 di SMK Pasundan 4 Bandung.

1.8. Definisi Operasional

Sugiyono (2008, 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. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

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” (lie, 2008, h. 61). 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.

2. Keaktifan Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006, h. 23),”Aktif adalah giat (bekerja,berusaha)”. Keaktifan dalam pembahasan ini adalah kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dan berpartisipasi dalam setiap tahapan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* Terhadap keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Pengetahuan Produk sub pokok bahasan karakteristik jasa Kelas XI MP 2 di SMK Pasundan 4 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 keaktifan belajar yang lebih baik dari proses belajar mengajar sebelumnya yang biasa digunakan.

1.9.Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran umum mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

- a. Latar belakang masalah
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan masalah dan pertanyaan penelitian
- d. Batasan skripsi
- e. Tujuan penelitian
- f. Manfaat penelitian
- g. Kerangka pemikiran
- h. Definisi operasional
- i. Struktur organisasi skripsi

2.Bab II Kajian Teoritis

- a. Kajian teori
- b. Hasil-hasil penelitian yang relevan

3.Bab III Metode Penelitian

- a. Metode penelitian
- b. Desain penelitian
- c. Partisipan
- d. Instrumen penelitian

e. Prosedur penelitian

f. Rancangan analisis data

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Deskripsi hasil dan temuan penelitian

b. Pembahasan penelitian

5. Bab V Simpulan dan Saran

a. Simpulan

b. Saran