

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan. Proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Tujuan utama proses pembelajaran adalah mengarahkan perkembangan tingkah laku sebagai cerminan dari hasil belajar yang dicapai seseorang.

Belajar adalah upaya untuk memperoleh suatu ilmu. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku seseorang yang terjadi akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Segala sesuatu yang dipelajari oleh seseorang dapat dilihat dari pola-pola perubahan perilakunya. Perubahan perilaku tersebut sebagai perbandingan antara perilaku sebelum dan sesudah mengalami belajar. Belajar membuat seseorang yang belum tahu menjadi tahu.

Secara etimologis, hasil belajar merupakan gabungan dari kata hasil dan belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia “hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) akibat usaha.” Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman.

Sudjana (2009) Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, baik dilihat dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Adapun perubahan yang terjadi dengan suasana belajar yang membuat siswa bebas untuk melakukan eksperimen sendiri; yakni untuk secara mandiri mengerti apa yang sedang terjadi, ingin memberikan respons, menemukan cara untuk mendapat jawaban atau solusi atas masalah yang sedang terjadi dengan menggunakan simbol-simbol atau petunjuk-petunjuk yang ada, menghubungkan hasil penemuan dengan hasil penemuan yang lain, dan membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan orang lain.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi (Suprihatiningrum 2016). Dengan hasil belajar peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu guru dan siswa di SMP Negeri 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut masih memakai metode ceramah, dimana komunikasi yang terjadi cenderung hanya ke guru saja. Kurangnya pemahaman sebagian siswa pada saat proses belajar mengajar akibatnya mereka tidak dapat menyelesaikan masalah atau soal-soal yang diberikan oleh guru serta kurangnya partisipasi sebagian siswa dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran di dalam kelas tidak kondusif karena siswa tidak memperhatikan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru. Adapun kurang tersedianya sarana penunjang proses pembelajaran mengakibatkan siswa tidak termotivasi untuk belajar. Rendahnya waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa tidak mampu mendeskripsikan

materi pembelajaran. Akibatnya banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar sesuai dengan harapan.

Pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 2 Suwawa menetapkan standar ketuntasan minimal 75 untuk mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, data yang diperoleh menunjukkan ketuntasan belajar siswa kelas VIII hanya 30 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan sebesar 25% dan 90 siswa memperoleh nilai dibawah rata-rata sebesar 75%. Sehingga ketuntasan belajar siswa masih rendah atau hampir setengah lebih siswa kelas VIII IPS tidak tuntas dalam pembelajaran ekonomi.

Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif seharusnya guru itu lebih menguasai strategi pengelolaan kelas karena keberhasilan guru dalam mengelola kelas akan berdampak positif pada hasil belajar siswa, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Jika situasi dalam kelas itu hanya menoton pada guru saja maka akan sulit untuk mengukur hasil belajar siswa. Siswa yang kreatif hasil belajarnya bisa dilihat dari diri siswa itu sendiri. Contohnya seperti pada saat proses pembelajaran siswa tersebut dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran seperti *Two Stay Two Stray*.

Sesuai dengan hasil observasi awal di lapangan mata pelajaran IPS Terpadu, bahwa model pembelajaran kurang diterapkan, diantaranya model *Two Stay Two Stray*. Dengan kurangnya penerapan model pembelajaran

Two Stay Two Stray sangat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa menurun. Dimana hanya guru yang berperan aktif dalam proses belajar mengajar sedangkan siswa sendiri hanya berpatokan kepada guru saja. Artinya ada umpan balik atau *feedback* antara siswa dan guru.

Adapun upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar ekonomi adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang merupakan tipe pembelajaran berklompok, dengan harapan siswa belajar bekerja sama dan saling membantu untuk memecahkan masalah. Berkelompok akan dapat melatih siswa untuk tetap fokus dalam proses pembelajaran karena aktivitas dari siswa lebih diutamakan. Siswa akan saling bertukar informasi dengan siswa yang lain untuk memecahkan masalah. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, secara langsung akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena siswa memiliki tanggung jawab yang besar untuk diri sendiri ataupun kelompoknya.

Dengan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pembelajaran tidak berpusat pada guru, sehingga siswa harus berfikir untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang diberikan baik untuk mencapai tujuan individu maupun kelompok sehingga dapat menjadi solusi untuk mengatasi siswa yang kurang aktif. Selain itu, siswa termotivasi untuk berani berpendapat dan saling menerima pendapat dari

siswa yang lain, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti memilih dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Penggunaan Model Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Informasi materi pembelajaran belum disiapkan dalam bentuk langkah-langkah *Two Stay Two Stray*
2. Rendahnya waktu yang digunakan dalam menggunakan *Two Stay Two Stray*
3. Hasil tindakan kelompok *Two Stay Two Stray* tidak dapat dipresentasikan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Pokok-pokok pikiran dari indentifikasi masalah diatas dapat dijadikan acuan untuk merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, maka masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :“ Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yakni untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model *Two Stay Two Stray Terhadap* Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat teoritis**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya mengenai pengembangan teori model pembelajaran dan hasil belajar bagi mahasiswa yang menekuni bidang ilmu pendidikan ekonomi dan juga untuk memperbaiki sistem pembelajaran siswa di SMP Negeri 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

##### **1.5.2 Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan deskripsi atau gambaran tentang Pengaruh Penggunaan Model *Two Stay Two Stray Terhadap* Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

Selanjutnya dapat pula dijadikan bahan pemikiran untuk menetapkan tindak lanjut dalam upaya perbaikan yang kontinyu terhadap kegiatan proses belajar mengajar.