

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia yang beriman, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi untuk bangsa dan negara. Berlakunya Kurikulum 2013 diharapkan akan menciptakan peserta didik yang berkarakter sesuai dengan nilai luhur bangsa, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Karakter peserta didik yang diharapkan adalah karakter yang sesuai dengan norma-norma yang ada, salah satunya adalah kerjasama.

Kerjasama sangat penting dilakukan oleh peserta didik agar peserta didik dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik. Samani & Hariyanto (2012: 118) menyatakan bahwa kerjasama adalah tindakan dan sikap mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dan keuntungan bersama. Kerjasama bertujuan untuk saling bertukar pikiran sehingga memperoleh pengetahuan secara bersama-sama. Bertambahnya pengetahuan yang diperoleh dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar merupakan hasil yang di peroleh setelah seseorang memperoleh pembelajaran. Menurut Mulyasa (2013:189) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Hasil yang diperoleh dari belajar dapat di lihat dari prestasi belajar peserta didik.

Observasi awal dilakukan melalui dua cara yaitu wawancara dan observasi. Hasil wawancara guru SD N Karangturi, guru kelas IV mengatakan terdapat permasalahan dalam pembelajaran. Guru kelas mengatakan bahwa peserta didik belum dapat bekerjasama dengan baik, pada saat bekerja secara kelompok hanya satu atau dua orang saja yang mengerjakan tugas. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik karena materi yang disampaikan melalui tugas kelompok belum tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan terhadap kelas IV pada saat proses pembelajaran, peneliti menemukan kerjasama peserta didik yang masih rendah. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru. Pada saat kegiatan diskusi antar kelompok berlangsung terdapat peserta didik yang tidak mau mengerjakan tugas dan memilih bermain sendiri. Pada saat diskusi kelompok berlangsung yang mengerjakan tugas hanya satu atau dua orang saja sehingga yang paham terhadap materi hanya peserta didik yang mengerjakan tugas saja.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri Karangturi sudah baik, namun belum sesuai dengan karakter peserta didik sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai-nilai yang diperoleh peserta didik belum sesuai dengan indeks keberhasilan atau ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Hal ini dilihat dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas IV pada Tema 5 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai PAS peserta didik kelas IV SD N Karangturi

Mata Pelajaran	Jumlah Peserta Didik	KKM Mapel	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas KKM	
					Angka	Presentase
Bahasa Indonesia	26	70	91	47	14	54%
PPKn	26	70	91	48	13	50%
IPA	26	70	80	45	12	46%
IPS	26	70	85	50	14	54%
SBdP	26	70	90	46	16	62%

Berdasarkan data pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik yang mengikuti ujian PAS, presentase yang diperoleh muatan Bahasa Indonesia pelajaran sebesar 54%, muatan pelajaran PPKn sebesar 50%, muatan pelajaran IPA sebesar 46%, muatan pelajaran IPS sebesar 54%, dan muatan pembelajaran SBdP sebesar 62%. Hal tersebut menunjukkan nilai PAS yang didapatkan kelas IV SD N Karangturi, menunjukkan nilai prestasi belajar peserta didik masih belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru dan peneliti sepakat melakukan sebuah upaya perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan bantuan media video berbasis *Powtoon*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Isjoni (2011:16) menyatakan bahwa model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain.

Model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan bantuan video berbasis *Powtoon*. Hanafiah & Suhana (2012:56) menyatakan bahwa model dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*) memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lainnya. Setiap kelompok bekerja sama membantu memecahkan masalah kemudian membagikan hasil kepada kelompok lainnya. Model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stay* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk mengaktifkan kerjasama dan prestasi peserta didik. Model Pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan peserta didik. Model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* diharapkan peserta didik bekerjasama, saling menghargai orang lain, dapat bertindak mandiri maupun kelompok, penuh tanggung jawab, saling mengeluarkan pendapat, memiliki kemampuan mengambil keputusan, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stay* mempunyai peran positif pada pembelajaran. Sofian (2017:264) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan prestasi belajar pada setiap siklusnya. Hasil siklus pertama yaitu 54,17% dan meningkat pada siklus kedua yaitu 91.67%. metode pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat menjadikan peserta didik merasa dirinya mendapat perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide, dan pertanyaan.

Model *Two Stay Two Stray* dalam pelaksanaannya dilaksanakan dengan bantuan media video berbasis *Powtoon*. Media video berbasis *Powtoon* merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Fajar (2017: 105) mengatakan media video berbasis *Powtoon* memberikan tampilan visual secara keseluruhan yang lebih baik dan menarik. Penggunaan media video berbasis *Powtoon* dapat membantu meningkatkan keaktifkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Media video berbasis *Powtoon* menjadikan tampilan presentasi media pembelajaran di ruang kelas menjadi lebih menarik, sehingga berbagai macam gangguan yang biasa muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti rasa bosan dan jenuh dapat diminimalisir.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijadikan landasan bagi peneliti untuk meneliti kerjasama dan prestasi belajar peserta didik. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk melakukan perbaikan dari permasalahan terjadi. Hal inilah yang membuat peneliti menentukan judul sesuai dengan latar belakang yaitu, “Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Dengan Bantuan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di SD Negeri Karangturi”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang tersebut, adalah:

1. Apakah penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan bantuan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku dapat meningkatkan kerjasama peserta didik kelas IV di SD N Karangturi?
2. Apakah penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan bantuan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV di SD N Karangturi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah tersebut, adalah:

1. Mengetahui peningkatan kerjasama peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan bantuan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku untuk peserta didik kelas IV di SD N Karangturi.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan bantuan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku untuk peserta didik kelas IV di SD N Karangturi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas IV SD N 1 Karangturi khususnya yang berhubungan langsung dengan peningkatan prestasi belajar dan kerjasama peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stay* dengan bantuan media video berbasis *Powtoon*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat menjadikan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran tema 8 sehingga kerjasama dan prestasi belajar peserta didik dapat meningkat menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stay*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stay*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai sarana untuk pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama berada dibangku perkuliahan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan seperti mengetahui secara langsung suasana kelas saat proses pembelajaran, sikap guru dalam menghadapi peserta didik yang mempunyai banyak karakter.

