

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses interaksi belajar mengajar dalam bentuk formal yang dikenal sebagai pengajaran. Usaha pendidikan dimulai sejak manusia lahir sampai tutup usia, sepanjang ia mampu untuk menerima pengaruh dan dapat mengembangkannya. Pendidikan dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup yang lebih tinggi. Dikarenakan hal tersebut, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menghasilkan manusia yang berkualitas. Pengertian pendidikan dirumuskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI. Ilmu pengetahuan sosial memiliki cangkupan materi yang sangat banyak dan luas, sehingga diperlukan sikap rasa ingin tahu yang tinggi pada diri siswa untuk mendorong siswa tertarik untuk

mempelajari materi IPS, mencoba mencari tahu apa, mengapa dan bagaimana sesuatu yang ada disekitarnya. Jika rasa ingin tahu siswa rendah maka tidak ada keinginan siswa untuk mempelajari, memahami, dan mencari informasi dari apa yang ditemui. Hal itu akan menyebabkan prestasi belajar siswa rendah. Permasalahan yang sering muncul pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu kurang tertariknya siswa terhadap materi yang terlalu banyak dan siswa menganggap materi IPS itu hafalan. Seperti yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri Gedang Kulon masih banyak siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran IPS, karena terlihat dari kondisi kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa lebih memilih bermain sendiri daripada mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD Negeri Gedang Kulon diperoleh permasalahan yaitu, rendahnya rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada kelas V di SD tersebut. Hal tersebut dibuktikan dari data nilai tes yang telah dilaksanakan sebelumnya. Banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 35 siswa hanya 15 siswa atau 42% yang mendapat nilai diatas KKM dan 20 siswa atau 58% belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya prestasi belajar di sekolah tersebut.

Peneliti memandang harus ada upaya untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai

KKM yang sudah ditentukan pihak sekolah untuk mapel IPS yaitu 70. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran yang bersifat inovatif. Salah satu model alternatif yang dapat membantu siswa mengkonstruksikan pengalaman belajarnya sendiri adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model *Two Stay Two Stray* ini diharapkan akan menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dan rasa ingin tahu siswa akan muncul sehingga prestasi belajar siswa juga akan meningkat. Peneliti dan guru telah sepakat untuk mengatasi permasalahan rendahnya rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray*, karena model ini menuntut siswa untuk aktif belajar, bekerja sama dan saling membantu di dalam kelompok kecil.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Apakah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SD Negeri Gedang Kulon Kecamatan Tambak Banyumas?
2. Apakah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gedang Kulon Kecamatan Tambak Banyumas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SD Negeri Gedang Kulon Kecamatan Tambak Banyumas
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gedang Kulon Kecamatan Tambak Banyumas

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan bisa meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa akan mendapatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang lebih menyenangkan, dan menarik. Sehingga antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat.
- 2) Rasa ingin tahu akan materi IPS lebih meningkat.
- 3) Prestasi belajar siswa akan meningkat.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang inovatif.

- 2) Guru mengetahui prosedur penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sehingga lebih variatif dalam melaksanakan model pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada sekolah tersebut.
- 2) Dapat tambahan teknik pengajaran untuk mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti akan mendapatkan bekal sebagai calon guru sehingga siap melakukan tugas di lapangan.
- 2) Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.