

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bersamaan dengan majunya zaman, ilmu pengetahuan harus lebih di optimalkan untuk melangkah menjadi lebih maju di bidang pendidikan. Bukan hanya pada bidang teknologi, akan tetapi ilmu pengetahuan perlu dikembangkan dan yang paling utama yaitu dalam jenjang pendidikan. majunya teknologi tidak bisa berjalan dengan baik bila tidak diselaraskan oleh majunya tingkat pendidikan suatu Negara . supaya tidak tertinggal jauh oleh lajunya perubahan dan perkembangan zaman di era digital ini, hingga dibutuhkan adanya kinerja pendidikan yang bermutu tinggi dan mampu menyokong terciptanya manusia yang cerdas serta dapat bersaing di era digital ini. Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar dalam membentuk kepribadian, perkembangan ilmu pengetahuan dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang mampu berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungan sekitarnya, baik itu secara individu ataupun sebagai makhluk sosial.

Pendidikan merupakan hal penting terhadap proses pembangunan suatu Negara atau Bangsa, dengan adanya pendidikan mampu mengasah kompetensi dan meningkatkan potensi sumber daya manusia di suatu bangsa. Hal tersebut sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-Undang Dasar 1945 Nomor 20 Tahun 2003 pasal

1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya dan terencana demi menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa secara aktif berperan meningkatkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang nantinya sangat diperlukan bagi dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.<sup>1</sup>

Permasalahan pendidikan memiliki hubungan yang sangat korelasi dengan proses belajar mengajar di sekolah serta keadaan seorang peserta didik. Kegiatan pembelajaran dikelas mampu mengembangkan kemampuan siswa serta memiliki wawasan luas akan segala hal. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik, apabila tidak adanya perubahan sistem dan metode yang digunakan guru di dalam kelas

Komponen penting suatu pendidikan adalah pendidik dan siswa. Pendidik menjadi aktor utama dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa adalah orang-orang yang menerima pengetahuan dari seorang pendidik. Pendidik diharuskan untuk menciptakan kondisi proses pembelajaran yang mendukung yaitu kegiatan belajar mengajar yang mengarah pada keaktifan, efektif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut tidaklah mudah, salah satu faktor penghambat yang terjadi bisa muncul dari siswa yang memiliki kondisi di dalam kelas cenderung pasif ataupun dari guru itu sendiri yang tidak inovatif, sehingga kegiatan

---

<sup>1</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 Ayat, (Jakarta, 2007), hlm. 2

pembelajaran di dalam kelas cenderung monoton dan tidak menyenangkan bagi peserta didik.<sup>2</sup>

keadaan yang terjadi saat proses pembelajaran IPS di SMP, masih menerapkan sistem pembelajaran yang bersifat konvensional dan tidak menyentuh pada ranah siswa itu sendiri, sehingga tidak bisa memberikan peluang untuk peserta didik untuk berkembang secara mandiri dalam proses berpikirnya.<sup>3</sup> Dalam proses pembelajaran ini cenderung *teacher centered* model pembelajaran yang berfokus pada guru, sehingga berdampak terhadap siswa yang menjadi pasif, siswa hanya dapat menghafal konsep dan tidak mampu menggunakan konsep tersebut apabila menemukan permasalahan dalam lingkungannya. Apabila hal ini berkelanjutan dalam waktu yang panjang, dampaknya akan mempengaruhi pada kinerja siswa.

Terdapat banyak penyebab mempengaruhi hasil proses pembelajaran di kelas, yakni ada faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal terdiri dari faktor dalam diri siswa itu sendiri seperti: faktor kemampuan siswa, bakat, minat, perhatian, motivasi, sikap, dan cara belajar siswa. Sedangkan Faktor eksternal meliputi faktor dari luar diri siswa seperti: kemampuan guru, suasana belajar, fasilitas belajar, metode pembelajaran yang digunakan didalam kelas masih bersifat klasikal, media pembelajaran dan lingkungan sekolah<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup>Fahmi Gunawan, *Senerai Penelitian Pendidikan, Hukum, dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 75-76

<sup>3</sup> Admila Rosada, *Menjadi Guru Kreatif*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2018), hlm. 76

<sup>4</sup> Ibid, hlm. 76

Berdasarkan hasil observasi Peneliti pada saat pelaksanaan Praktik Mengajar 2 (PM2) di MTsN 3 Pamekasan, ditemukan terdapat beberapa permasalahan yang sampai saat ini tidak secara tuntas dipecahkan, salah satunya adalah IPS masih dianggap sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan, di karenakan di dalam mata pelajaran IPS dianggap terlalu sulit, hal tersebut terjadi karena sistem model pembelajaran yang dipakai adalah metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, sehingga mengakibatkan tidak ada timbal balik antar pendidik dan peserta didik.<sup>5</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran pra tindakan, hasil belajar IPS siswa kelas VII SBD dapat dikategorikan rendah. Fenomena ini dilihat pada jumlah peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan dari pelajaran IPS minimal 74. Hal ini ditunjukkan dari 20 peserta didik yang berhasil berjumlah sebanyak 5 siswa dengan persentase 25%. Siswa yang tidak tuntas sebesar 15 siswa. Salah satu cara agar siswa bisa mencapai hasil belajar yang diharapkan, maka guru perlu merancang inovasi atau kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Guru sebagai fasilitator mampu mengatur kegiatan pembelajaran yang terjadi dengan melibatkan semua siswa menjadi aktif dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan. serta seorang guru dituntut untuk bisa menyesuaikan aspek kognitif, afektif maupun aspek psikomotorik pada siswa dalam kegiatan pembelajaran<sup>6</sup>. Untuk itu guru secara tidak langsung harus memiliki inovasi pendidikan yang kreatif dan

---

<sup>5</sup>Observasi di MTsN 3 Pamekasan

<sup>6</sup> Said Hasan, *Profesi dan Profesionalisme Guru*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), hlm. 14

menyenangkan yang nantinya akan bermanfaat pada kegiatan saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk menanggulangi hal tersebut dengan mengubah model pembelajaran yang dilaksanakan. Model Pembelajaran adalah bagian dari pembelajaran yang menjadi tolak ukur dalam menerapkan prosedur kegiatan. Dalam mengimplementasikan ada beberapa langkah yang digunakan, seperti pendekatan, strategi, tata cara, teknik, dan langkah yang akan diterapkan oleh pendidik untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah wadah untuk menerapkan seluruh prosedur kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>7</sup>

Terdapat cara yang mampu dilakukan guru untuk memajukan kualitas pendidikan dengan memajukan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan beraneka macam model pembelajaran terbaru yang saat ini banyak digunakan oleh guru-guru kreatif, yaitu model pembelajaran kooperatif yang sangat efektif dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif itu sendiri memprioritaskan aktivitas siswa di kelas. Dengan menggunakan metode tersebut kondisi belajar siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak kaku. Siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya untuk berkompetisi dengan kelompok yang lain untuk menjadi kelompok yang terbaik. Model pembelajaran yang menyenangkan mampu mengembangkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan baik dan benar, seperti model *two stay two stray*.

---

<sup>7</sup> Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hlm. 26.

Model *two stay two stray* adalah pembelajaran yang berpusat pada kelompok dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota setiap kelompok terdiri dari empat orang siswa. Semua anggota kelompok saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Setiap anggota kelompok diberikan peran, dua orang ditempatkan untuk menerima tamu dari kelompok lain, dan dua orang lainnya bertamu ke kelompok lain untuk menukar informasi yang di dapat dari hasil permasalahan yang di diskusikan dengan kelompoknya. Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan membantu siswa dalam mengatasi permasalahan yang terjadi didalam kelas khususnya terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS ( *Two Stay Two Stray* ) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SBD di MTsN 3 Pamekasan”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memiliki rumusan masalah sebagaimana berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SBD di MTsN 3 Pamekasan?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model kooperatif tipe TSTS(*Two Stay Two Stray*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas VII SBD di MTsN 3 Pamekasan

### D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini nantinya akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian tindakan kelas ini bisa memberikan partisipasi terhadap pemikiran agar dapat memperkaya teori-teori dalam ilmu pengetahuan kedepannya dan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur yang dapat dijadikan referensi atau bahan tinjauan bagi para akademisi untuk melaksanakan penelitian dan untuk mempelajari tentang pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai model pembelajaran

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini sebagai sarana pengalaman belajar dan menambah serta memperluas wawasan dan skill ilmu pengetahuan yang dapat memecahkan permasalahan secara kritis dan objektif

b. Bagi Guru

Model pembelajaran *two stay two stray* bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi IAIN Madura

Dapat memberikan tambahan ataupun memperkaya isian perpustakaan agar dapat mengembangkan pola pikir mahasiswa atau mahasiswi civitas akademika dalam melakukan suatu penelitian yang sesuai dengan konteks permasalahan tersebut maupun dalam mengerjakan tugas

d. Bagi Lembaga MTsN 3 Pamekasan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam rangka pendukung pelaksanaan proses pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan siswa

e. Bagi Siswa

Adanya model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik di dalam kelas

## **E. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SBD setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*
2. Ada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SBD setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*

#### **F. Definisi Istilah**

Untuk meminimalisir kesalahan terkait penelitian ini, peneliti menyusun istilah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan model pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa bisa saling membantu memecahkan permasalahan dan mendorong siswa satu sama lain untuk berprestasi
2. Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial, seperti Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya.
3. Hasil belajar siswa merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Peneliti melakukan pencarian literasi terdahulu yang berfungsi sebagai pendukung dalam pemaparan materi yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti sebagai bentuk analisis pembeda atau persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan model pembelajaran

kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa. Diantaranya sebagai berikut:

1. Yulia Ismi Aziz dengan judul skripsi. "*Penerapan Model Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII SBDI-1 Pada Materi Adab Terhadap Orang Tua Dan Guru Mtsn 7 Aceh Besar*" dalam penelitian ini menjelaskan tentang fakta yang terjadi dilapangan bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran Aqidah Akhlak, dikarenakan model pembelajaran yang digunakan masih variatif. Setelah model pembelajaran *two stay two stray* diterapkan dapat meningkatkan aktivitas guru. Hal tersebut pada saat penerapan siklus 1 nilai persentase aktivitas guru mencapai 80,355% dan pada siklus II kembali mengalami peningkatan sebesar 89,28%.<sup>8</sup>

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian milik Yulia Ismi Aziz tersebut. Persamaannya adalah sama-sama meneliti model pembelajaran *two stay two stray* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaannya terletak pada: Objek penelitian atau lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Ismi Aziz adalah Kelas VII SBDI-1

---

<sup>8</sup>Yulia Ismi Aziz, Penerapan Model *Two Stay Two Stray* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Pada Materi Adab Terhadap Orang Tua Dan Guru Mtsn 7 Aceh Besar", ( Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2020), hlm. 64

MTsN 7 Aceh Besar, sedangkan peneliti melakukan penelitian Kelas VII SBD di MTsN 3 Pamekasan

Fokus Kajian Penelitian. Yulia Ismi Aziz meneliti tentang hasil belajar aqidah akhlak siswa terhadap orang tua dan guru, sedangkan peneliti fokus terhadap hasil belajar siswa saja

2. Muhammad Mushfi El Iq Bali, dengan jurnal yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika*”. Adapun hasil penelitian ini menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar matematika masih terbilang rendah, hal tersebut terbukti dengan banyaknya kondisi pelajar yang pasif ketika pembelajaran dimulai. Model yang digunakan dalam memecahkan permasalahan tersebut menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika dan menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya<sup>9</sup>

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian milik Muhammad Mushfi El Iq Bal tersebut.

Persamaannya adalah sama-sama meneliti model pembelajaran *two stay two stray*. Sedangkan perbedaanya, diantaranya sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Muhammad Mushfi El Iq Bal, “Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, Nomor 1. (Maret, 2020), hlm. 35

- a. Objek penelitian dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Mushfi El Iq Bal adalah meningkatkan keaktifan belajar matematika di MIN 1 Probolinggo, sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa di MTsN 3 Pamekasan
  - b. Fokus Kajian. Muhammad El Iq Bal melakukan penelitian fokus penelitian terhadap keaktifan belajar matematika, sedangkan peneliti melakukan penelitian mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa
3. Anita Lisdiana, dengan jurnal yang berjudul. “*Memantik Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray*” adapun hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap keterampilan siswa dapat meningkatkan hasil keterampilan sosial siswa dalam setiap siklus. Pada siklus I masih belum ada indikator keterampilan sosial siswa yang mencapai 70%. Sedangkan pada siklus II keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan baik secara personal maupun kelompok, dengan indikator pencapaian 70%. Pada siklus III keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan secara signifikan dengan indikator pencapaian 80%.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Anita Lisdiana, “Memantik Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* (TS-TS)”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 03, Nomor 2, (Desember, 2019), hlm. 78-181

