

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan yang ada, menuntut sekolah sebagai lembaga pendidikan formal untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat dan menghadapi era globalisasi yang penuh dengan kompetensi. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional 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 agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan agama. Dari paparan tersebut, hendaknya peserta didik aktif dalam pembelajaran guna mewujudkan tujuan pendidikan yang ada, namun pada kenyataannya belum semua peserta didik aktif dalam pembelajaran dan memiliki karakter yang kuat.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang menyeimbangkan ilmu pengetahuan dengan ilmu agama, sehingga individu memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik, dan mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Menurut Samani dan Hariyono (2014: 45) pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia

seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter harus berjalan secara baik dalam berbagai aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik untuk mempersiapkan generasi muda bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Persiapan dengan mewariskan budaya dan karakter bangsa yang telah menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Dengan kata lain, peserta didik akan selalu bertindak, bersikap dan berperilaku sesuai dengan budaya dan karakter bangsa. Pendidikan karakter merupakan inti dari suatu proses pendidikan. Dimana pendidikan karakter sangat berpengaruh besar pada proses pendidikan. Adapun karakter yang harus dimiliki setiap individu guna meningkatkan taraf prestasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Karakter yang harus dimiliki setiap siswa dalam peningkatan prestasi siswa adalah rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran, dimana rasa ingin tahu dapat menggugah siswa lebih aktif dalam belajar.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu bentuk karakter yang perlu ditanamkan kepada peserta didik. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik mampu menumbuhkan pemikiran peserta didik menjadi aktif. Tidak ada model pembelajaran yang dapat berhasil dalam proses pembelajaran tanpa adanya sikap atau rasa ingin tahu dari peserta didik. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik

mampu membuat peserta didik sebagai pengamat yang aktif, dimana sebagian besar pengetahuan didapat melalui pengamatan. Rasa ingin tahu mampu membuat peserta didik tertarik pada fenomena yang terjadi lingkungan sekitar. Setelah memuaskan rasa ingin tahunya, peserta didik akan merasakan betapa menyenangkan hal tersebut. Itulah beberapa hal yang membuat rasa ingin tahu dalam diri peserta didik perlu dibangun dan dikembangkan.

Karakter rasa ingin tahu siswa dapat pula di wujudkan dalam pembelajaran yang bersifat terpadu. Dimana Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Bidang pengajaran IPS terutama akan berperan dalam pembinaan kecerdasan keterampilan, pengetahuan, rasa tanggungjawab, dan demokrasi. Pokok-pokok persoalan yang dijadikan bahan pembahasan difokuskan pada masalah kemasyarakatan Indonesia yang aktual. IPS mengemban dua fungsi bermanfaat yaitu, membina pengetahuan, kecerdasan dan keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan dan kelanjutan pendidikan siswa dan membina sikap yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Hakikat pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial disekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakat, negara, maupun dunia (Susanto, 2015: 138). Pembelajaran IPS yang diharapkan saat ini adalah pembelajaran yang

berorientasi pada peserta didik, dimana peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

Selama ini fokus guru dalam membelajarkan IPS hanya sebatas pada pengenalan konsep masyarakat dan sosial (tujuan pertama). Tujuan yang lain, pengembangan kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, pengembangan komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial, serta pengembangan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan sebagainya hanya sepintas saja. Padahal hal tersebut sangat penting dilakukan agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal ikut serta dalam kehidupan masyarakat lingkungannya. Hal tersebut dapat menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pemberian pembelajaran hanya sebatas konsep sehingga sulit melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran sangat didominasi oleh guru, proses pembelajaran yang dilakukan lebih mementingkan pada menghafal bukan pada pemahaman. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan peserta didik menjadi pasif sehingga mudah jenuh.

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran salah satunya adalah peningkatan prestasi belajar. Menurut Hamdani (2011: 138) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Menurut Arifin (2013:12) prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat peretial dalam sejarah kehidupan manusia, karena

sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Berdasarkan wawancara (Zuhrotin, komunikasi pribadi, tanggal 17 Desember 2015) diperoleh informasi bahwa banyak peserta didik kurang memahami konsep-konsep IPS yang membuat kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Dimana hanya beberapa peserta didik yang mampu mengingat atau mengetahui tetapi tidak mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dipahami. Guru juga mengatakan bahwa sesungguhnya siswa dalam belajar masih kurang mengakibatkan rasa ingin tahu. Kurangnya rasa ingin tahu ditandai dengan apabila tidak ada perintah guru untuk mempelajari materi selanjutnya, maka siswa juga tidak akan belajar. Selain itu, pada saat proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang kurang aktif sehingga menjadikan pembelajaran kurang bermakna. Kurangnya keaktifan peserta didik terlihat ketika observasi, pada saat diskusi berlangsung tidak semua peserta didik aktif berdiskusi. Peserta didik juga segan untuk bertanya pada guru maupun teman ketika mengalami kesulitan dalam memahami pemecahan soal diskusi. Di samping itu guru juga masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan guru adalah ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Sehingga membuat peserta didik jenuh, pasif, dan susah memahami materi yang diajarkan.

Permasalahan yang dihadapi dari uraian di atas adalah keaktifan atau rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran IPS masih rendah. Sehingga menyebabkan prestasi belajar peserta didik secara umum masih rendah, yaitu 9

dari 24 siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM (KKM=60), hal ini menunjukkan presentase ketuntasan belajar siswa kelas IV yaitu 62%.

Melihat kondisi keaktifan peserta didik, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang tepat dan mampu membangun rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan kerjasama peserta didik dalam kelompok. Karena model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih bertanggung jawab.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikembangkan oleh Spencer Kagen pada tahun 1990. Metode ini digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia peserta didik. Menurut Huda (2013: 207) TS-TS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan peserta didik saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dalam diskusi, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi (berkomunikasi) baik dengan teman sebangkunya maupun teman dalam kelompok diskusi. Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* di Kelas IV SDI Darul Huda”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka permasalahan yang diteliti dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah rasa ingin tahu siswa di SDI Darul Huda dapat meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ?
2. Apakah prestasi belajar siswa di SDI Darul Huda dapat meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan, diantaranya sebagai berikut.

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS di SDI Darul Huda.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS di SDI Darul Huda.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis
  - a. Mengembangkan pengetahuan tentang ilmu pendidikan yang berhubungan dengan meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar.
  - b. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

## 2. Manfaat praktis

Penelitian ini akan memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut.

### a. Bagi guru

- 1) Mengembangkan kemampuan merencanakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Membantu guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengajar agar lebih profesional.

### b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga dapat mengubah perolehan peringkat prestasi belajar yang lebih baik.
- 3) Pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

### c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran terutama mata pelajaran IPS.
- 2) Memberikan perkembangan demi proses perbaikan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.