

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Memasuki abad ke-21 arus globalisasi semakin berkembang pesat di berbagai negara termasuk di Indonesia. Globalisasi ditandai dengan semakin canggihnya teknologi baik komunikasi, informasi, dan transportasi. Globalisasi menyentuh seluruh aspek penting kehidupan sehingga dampaknya juga sangat kompleks terhadap kehidupan manusia.

Setiap manusia di era global dituntut memiliki keterampilan dan kreativitas yang tinggi sehingga mampu bersaing dengan manusia lain. Pendidikan sebagai salah satu aspek penting kehidupan memiliki tantangan untuk dapat mencetak sumber daya manusia berkualitas yang mampu menghadapi segala macam perubahan akibat globalisasi dan memiliki keunggulan kompetitif.

Salah satu tujuan pendidikan menurut Imam Suprayogo yaitu menjadikan siswa agar semakin kreatif. Namun pada kenyataannya, sampai saat ini lembaga pendidikan belum sepenuhnya berhasil mencetak lulusan yang kreatif. Buktinya, mereka belum semuanya mampu mengubah sesuatu yang kurang penting menjadi penting dan bernilai tinggi. Sekalipun seseorang telah dididik selama sembilan tahun di sekolah dasar, dan tiga tahun di sekolah menengah, bahkan ditambah empat tahun di perguruan tinggi, tetapi ternyata belum semua mampu mencukupi kebutuhan dirinya sendiri. Ini artinya, mereka belum kreatif sebagaimana yang

dikehendaki oleh penyelenggaraan pendidikan selama ini. Selain itu, beberapa tahun terakhir jumlah lulusan pendidikan bahkan hingga ke perguruan tinggi masih banyak yang menganggur. Masih banyak lulusan-lulusan dari sekolah menengah bahkan perguruan tinggi hanya bisa diterima menjadi karyawan-karyawan pabrik, sopir, buruh, dan sebagainya. Seolah-olah hasil pekerjaan lembaga pendidikan selama ini belum memiliki kemampuan yang sebanding dengan tenaga dan biaya yang dikeluarkan. Melihat kondisi demikian, maka perlu adanya usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar tujuan pendidikan dalam menyiapkan lulusan yang berkualitas dapat tercapai. (diakses dari <http://www.uin-malang.ac.id/r/131201/kreativitas-sebagai-bagian-tujuan-pendidikan.html> pada tanggal 17 Agustus 2014).

Usaha peningkatan kualitas pendidikan dapat dimulai dengan memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh para guru di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah berperan penting dalam mewujudkan siswa yang berkualitas. Proses pembelajaran akan mewujudkan siswa yang berkualitas manakala dari hasil kegiatan pembelajaran, siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman belajar yang bermakna akan diperoleh apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya menerima materi yang disajikan oleh guru melainkan diajak untuk berperan aktif menemukan dan memahami konsep melalui berbagai aktivitas atau kegiatan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Siswalah yang aktif dalam proses pembelajaran sementara guru berperan sebagai organisator dan fasilitator.

Aktivitas siswa merupakan salah satu syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan mendapat hasil yang optimal apabila dalam kegiatan belajar mengajar siswa terlibat aktif di dalamnya. Keterlibatan ini tidak terbatas pada fisiknya saja akan tetapi juga mental emosionalnya. Oleh karena itu, dalam menyelenggarakan proses pembelajaran di sekolah para guru diharapkan mampu menerapkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas siswa.

Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa akan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran karena siswa tidak sekedar menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru saja tetapi ikut terlibat aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka dapatkan. Hal ini tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa karena dengan mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya, maka pengetahuan yang mereka dapatkan akan lebih bermakna.

Realitas yang terjadi, sampai saat ini masih tampak kecenderungan proses pembelajaran yang terjadi satu arah. Artinya kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru. Peran guru sangat dominan, sementara siswa hanya mendengarkan dan menyimak materi atau pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan guru-lah yang aktif sementara siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran saat ini juga cenderung mengutamakan pada aspek pengetahuan saja. Proses pembelajaran yang hanya mengutamakan pada aspek

pengetahuan tidak mampu menghasilkan siswa yang aktif, kreatif dan inovatif. Siswa hanya berusaha menghafal materi sebanyak-banyaknya tanpa berusaha memahaminya. Hal ini menyebabkan pengetahuan yang diperoleh siswa terbatas pada ingatan saja dan kurang memberikan makna bagi pengalaman belajar siswa, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga tidak maksimal. Fenomena seperti ini terjadi hampir pada semua mata pelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Sampai saat ini, sebagian siswa masih menganggap Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang membosankan. Mereka menganggap IPS hanya pelajaran hafalan. Hal ini karena mata pelajaran IPS sarat akan materi. Selain itu, metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS juga kurang beragam dan belum melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Metode ini hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja. Guru hanya menyampaikan materi pelajaran tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya. Siswa masih menjadi objek yang pasif dalam proses pembelajaran, yang hanya duduk tenang mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa berusaha mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya. Hal ini tentu menyebabkan kebosanan pada siswa saat mengikuti pembelajaran IPS.

Realitas yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta, terlihat bahwa siswa cenderung kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS

sehingga aktivitas belajar siswa dapat dikatakan masih belum optimal. Guru juga belum menggunakan metode yang beragam dalam melaksanakan pembelajaran IPS. Metode pembelajaran yang sering digunakan guru yaitu ceramah bervariasi. Saat guru menggunakan metode ceramah, siswa cenderung pasif. Walaupun guru sudah menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik seperti slide *powerpoint*, video, dan film, akan tetapi interaksi pembelajaran yang terjadi tetap satu arah. Siswa hanya antusias saat menonton video atau film yang diputar. Setelah itu siswa tetap cenderung pasif dan tidak memiliki keberanian bertanya maupun mengemukakan pendapat di depan guru dan siswa yang lain.

Selain ceramah bervariasi guru juga menggunakan metode lain seperti diskusi. Kenyataannya, metode diskusi juga belum mampu membangkitkan aktivitas seluruh siswa. Saat jalannya diskusi, hanya beberapa siswa yang terlibat aktif. Suasana saat diskusi juga kerap tidak kondusif. Siswa cenderung berbicara dengan teman sekelompoknya dan mendiskusikan hal lain yang sebenarnya tidak berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Saat mempresentasikan hasil diskusi, para siswa kurang berani berpendapat, bertanya maupun memberikan sanggahan kepada kelompok yang sedang presentasi.

Kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru tentu akan menyebabkan rasa jenuh dan bosan pada diri siswa. Kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tentu akan berpengaruh pada pemahaman materi yang tidak maksimal, sehingga hasil belajar yang diperoleh juga kurang maksimal. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata hasil ulangan harian.

Rata-rata nilai ulangan harian menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Berikut ini merupakan nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPS kelas VII tahun ajaran 2013/2014 SMP N 14 Yogyakarta:

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Tahun Ajaran 2013/2014 SMP N 14 Yogyakarta

No.	Kelas	Rata-rata Nilai	KKM
1.	VII A	71	75
2.	VII B	70	75
3.	VII C	67	75
4.	VII D	74	75

(Sumber: database nilai UH IPS kelas VII SMP N 14 Yk)

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS perlu dilakukan, salah satunya yaitu guru perlu mencoba menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi agar tidak terkesan monoton dan dapat mengembangkan aktivitas siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Harapannya, metode pembelajaran yang dipilih guru dapat membuat seluruh siswa memperoleh hasil belajar tuntas KKM tanpa melalui program remidi. Siswa diharapkan dapat memperoleh nilai minimal pada batas KKM atau bahkan di atas nilai KKM yang ditentukan.

Etin Solihatin (2009: 2) mengatakan bahwa salah satu alternatif solusi yang dapat melibatkan peran aktif siswa dan menunjang keberhasilan belajar siswa yaitu

dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Hal senada juga dijelaskan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2010: 357-358) yang mengatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif, siswa bukan hanya belajar menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, melainkan bisa juga belajar dari siswa lain. Jadi, dalam proses belajar mengajar guru hanya berperan sebagai mediator, stabilitator, dan manajer pembelajaran. Guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa karena mereka juga bisa belajar dari siswa lain. Pembelajaran secara kooperatif akan memberikan kesempatan optimal bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi yang dibelajarkan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* merupakan dua contoh pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray*, siswa belajar dalam kelompok-kelompok diskusi. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok-kelompok tersebut untuk saling berbagi informasi dan hasil diskusi dengan kelompok lain. Sedangkan dalam pembelajaran dengan metode *Inside-Outside Circle*, siswa saling berpasang-pasangan membentuk lingkaran dalam dan lingkaran luar untuk berbagi informasi mengenai isi materi pelajaran pada saat yang bersamaan dengan singkat dan teratur. Melalui metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* akan merangsang aktivitas siswa, karena siswa dituntut aktif untuk saling berbagi informasi dengan siswa lain. Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuasi eksperimen dengan judul “Perbedaan antara Metode *Two Stay*

*Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP N 14 Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS masih terpusat pada guru sehingga interaksi yang terjadi cenderung satu arah.
2. Sebagian siswa masih menganggap bahwa IPS adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.
3. Siswa tidak memiliki keberanian untuk mengutarakan pendapat maupun bertanya kepada guru saat pembelajaran IPS.
4. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS kurang beragam sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa masih rendah.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS kurang beragam sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa masih rendah.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang sudah ditentukan maka yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta.
2. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terutama bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS serta menambah informasi tentang penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dan pemahaman serta daya serap terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### b. Bagi Guru

Memberikan gambaran dan pemahaman tentang penerapan metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam pembelajaran IPS di kelas.

### c. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman sesuai dengan profesi yang peneliti tekuni yakni sebagai calon pendidik.