

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspek. Proses pendidikan yang dilakukan oleh guru tidak hanya berlangsung didalam kelas disuatu lembaga pendidikan formal saja, melainkan proses pendidikan dapat berlangsung dilembaga pendidikan informal dan lembaga non formal atau dimana saja tanpa dibatasi ruang, waktu dan tempat (Hamdani, 2011:19). Pada proses pembelajaran di sekolah, guru mempunyai peran penting untuk memberikan ilmu kepada peserta didik. Maka dari itu seorang guru harus mempunyai keterampilan dan keahlian dalam mengajar agar peserta didik dapat dengan mudah mengerti setiap ilmu yang disampaikan oleh guru tersebut.

Menurut Endang dkk (2018:59) Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas, cerdas, damai terbuka, demokratis dan mampu bersaing serta dapat meningkatkan kesejahteraan semua warga Negara Indonesia. Pendidikan mampu membentuk manusia menjadi lebih baik maupun sebaliknya dalam menjalani kehidupan di masa kini maupun masa yang akan datang. Melihat begitu besar andil pendidikan dalam kehidupan, pemerintah selalu berupaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sesuai dengan tujuannya.

Proses pembelajaran merupakan bagian yang terpenting dari sebuah kegiatan pendidikan yaitu suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan terlaksana tanpa adanya suatu proses pembelajaran yang ada di suatu lembaga pendidikan. Dalam setiap proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Harapan yang paling utama dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah siswa dapat mencapai hasil yang memuaskan atau hasil belajar yang baik untuk mencapai kesuksesan. Namun dalam mencapai tujuan belajar masih sering dijumpai siswa yang mengalami kesulitan ataupun mempunyai hambatan-hambatan dalam proses belajar.

Pada umumnya kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam mencapai suatu tujuan belajar. Untuk mencegah timbulnya kesulitan dan hambatan-hambatan dalam belajar siswa, guru diharapkan dapat mengurangi timbulnya kesulitan belajar tersebut. Usaha untuk mewujudkan keberhasilan suatu indikator hasil belajar adalah dengan adanya situasi menggairahkan dan menyenangkan. Dengan adanya situasi seperti ini siswa tidak hanya menunggu apa yang akan disampaikan oleh guru tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi secara aktif.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa dalam anggota kelompoknya harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan oleh guru ialah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Menurut Diah (dalam Endang dan Wakijo 2018:61) *Two Stay Two Stray* yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain.

Model pembelajaran ini, dalam proses pembelajarannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran dan membangun keterampilan sosial seperti mengajukan pertanyaan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui mengajar sehingga interaksi akan berkembang selama proses pembelajaran. Sehingga proses belajar tidak selalu berasal dari guru, tetapi siswa bisa juga saling mengajar dengan sesama siswa yang lainnya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Yuhendrawati bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*, dengan persentase mencapai 65,31% serta siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Pengintegrasian 4C Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV SDN Ngagel Rejo I Surabaya.**

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan pembatasan masalah dari banyaknya variabel yang telah dikaji pada ruang lingkup penelitian agar terfokus pada suatu masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Pengintegrasian 4C Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV SDN Ngagel Rejo I Surabaya. Teori belajar yang digunakan yaitu teori belajar vygotsky bahwa perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang sejalan dengan teori sosiogenesis. Teori ini menekankan pentingnya peran aktif seseorang dengan mengkontruksi pengetahuannya. Perkembangan kognitif seseorang disamping ditentukan oleh individu sendiri secara aktif, juga oleh lingkungan sosial secara aktif pula. (Ibut dan Via, 2016:138)

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

Adakah pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan pengintegrasian 4C terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SDN Ngagel Rejo I Surabaya?

#### **D. Tujuan Penelitian**

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

Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan pengintegrasian 4C terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SDN Ngagel Rejo I Surabaya?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Siswa  
Model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) diharapkan dapat saling membantu memecahkan masalah serta mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi.
2. Guru  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.
3. Peneliti  
Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.