

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan tingkatan proses dengan jenjang waktu dan memerlukan waktu tertentu guna memperoleh pengetahuan yang dialami oleh individu-individu yang nantinya dapat menguasai informasi, keterampilan sehingga menjadi pegangan yang kuat dalam mengemukakan sebuah argumen. Dengan pendidikan diharapkan agar proses dalam kehidupan bisa sesuai dengan kaidah ilmiah yang nantinya akan menumbuhkan skil atau keahlian tertentu yang dapat berguna dimasa depan dan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan pendidikan akan ada potensi yang dapat digali dalam diri manusia yang meliputi minat dan bakat yang akan timbul seiring dengan proses pendidikan yang dilakukan pada manusia, yang dimulai dari tahapan yang melibatkan guru dan peserta didik yang nantinya akan menunjukkan bakat sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Sesuai dengan argumen diatas, pendidikan lebih jelasnya telah diatur dalam sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, lebih tepatnya dalam pasal 5, menyebutkan bahwa : 1). Setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan tertentu, 2). Warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/sosial berhak memperoleh pendidikan khusus , 3). Warga Negara didaerah terpencil berhak memperoleh pendidikan layanan khusus, 4). Warga Negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak

memperoleh pendidikan khusus, 5). Setiap warga Negara berhak mendapatkan kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.

Tidak terlupakan salah satu unsur terpenting selain peserta didik dalam pendidikan, adalah pendidik, yaitu bagian yang sangat penting. Pendidik mempunyai kedudukan yang sangat penting berupa tanggung jawab terhadap peserta didiknya berada pada aspek yang sangat menentukan nantinya akan menjadi output yang akan terlihat seberapa jauh mana pengetahuan dan perkembangan cara pandangya terhadap konteks dunia luas, mengarahkan pada tujuan per individu yang ingin dicapai berupa angan-angan yang akan digunakannya dalam menghadapi kehidupan dimasa depan. Guru juga dituntut untuk menjadi pendidik yang profesional dengan tugas utamanya berupa, mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi. Orang yang disebut pendidik adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tujuan dari proses yang telah dilalui berupa tingkat kedewasaan seseorang. (Suprihatiningrum, 2013: 24).

Dalam kegiatan pembelajaran timbul adalahnya permasalahan terkait proses pembelajaran disekolah, berupa suasana kelas yang hampa karena aktivitas belajar terasa sederhana dilihat saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan manajemen kelas saat belajar hanya dikuasai oleh siswa yang dominan, hal ini seharusnya dapat diatasi karena permasalahan bersifat hanya terjadi dilingkup kelas terkait dengan proses belajar-mengajar antara peserta didik dengan pendidiknya, sebagai pihak pendidik, guru menjadi orang yang

harus dapat mengatasi setiap permasalahan yang terjadi dalam lingkup tanggung jawab yang dipikulnya.

Sebagai seorang pendidik, tugas guru menguasai peserta didiknya dan mengatasi permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar-mengajar, misalnya dengan cara membangun suasana yang menyenangkan saat proses belajar berlangsung dan terjadilah keadaan yang nyaman dan dirasakan oleh peserta didik dengan demikian akan terjadinya suasana kondusif. Pendidik harus selalu bisa menjadikan siswanya sebagai teman sehingga terjalinnya hubungan yang baik, dengan selalu memberikan motivasi dan arahan yang positif, sehingga memudahkan siswa mendampinginya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Proses pembelajaran yang bersifat satu arah membuat aktivitas belajar siswa terasa sederhana bahkan tidak menarik bagi sebagian siswa. Di zaman dengan gemerlap teknologi yang dapat menggenggam informasi apapun dengan hitungan detik, membuat tantangan baru bagi pendidik agar mengubah pola pikir siswa, bahwasannya aktivitas belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, peran guru hanya sebagai fasilitator karena siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan produktif dalam menemukan masalah dan mencoba mencari solusi untuk pemecahannya. Pola belajar dengan mengarah pada kurikulum 2013 yang mengutamakan afektif dari pada kognitif dan adanya perubahan tujuan yang semula menempatkan kognitif, afektif dan psikomotor lalu menjadi afektif, kognitif dan psikomotor hal ini menunjukkan bahwa seorang

guru harus bisa menciptakan generasi yang berakhlak dengan kemampuan afektif yang baik.

Perbedaan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari pencapaian yang diperoleh selama proses pembelajaran. Tingkat kemampuan yang berbeda menjadikan perbedaan hasil belajar namun strategi guru dalam proses pembelajaran dapat menentukan berubahnya pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Upaya yang digunakan seorang guru akan menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran ekonomi di SMA N 11 Kota Jambi yang ditemukan di kelas X IPS yaitu rendahnya hasil belajar siswa dan setelah diobservasi disebabkan oleh respon siswa saat pembelajaran masih kurang misalnya siswa mengobrol, tidak fokus, dan bahkan ada yang tidur di kelas. Hal demikian akan berpengaruh pada keaktifan belajar siswa, permasalahannya yaitu aktivitas belajar tidak terjadi aktif sebagaimana yang diharapkan, sehingga berdampak pada ketidak tercapaian hasil belajar siswa. Agar suasana pembelajaran berlangsung aktif maka harus adanya strategi yang digunakan guru berupa penggunaan model pembelajaran yang harus diubah, dan dipusatkan dalam rangka memenuhi tujuan yang ingin dicapai kemudian akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi ini.

Tabel 1.1
Daftar Nilai Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS
SMA N 11 Kota Jambi

No	Kelas	Nilai KKM	Rata-Rata Nilai
1.	X IPS 1	65	56,67
2.	X IPS 2	65	46,0
3.	X IPS 3	65	62,0
4.	X IPS 4	65	50,0

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa dari empat kelas dari X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 dan X IPS 4, menunjukkan bahwa hasil ulangan harian tidak ada yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 pada saat pembelajaran. Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu berupa pencapaian hasil belajar siswa yang sangat rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dikarenakan proses pembelajaran terjadi hanya dikuasai oleh guru dan sebagian siswa saja, sehingga hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Soedjarto (dalam Purwanto,2013:46) mendefinisikan hasil belajar adalah tingkat capaian siswa dalam mengikuti proses Pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Sedangkan menurut Winkel (dalam Purwanto,2013:45), hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya.

Model pembelajaran yaitu menggambarkan suatu desain berupa proses dan penciptaan situasi yang memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi

satu sama lain yang tujuannya untuk mengubah cara pandang dan memuat pengetahuan baru terkait dengan tujuan pembelajaran dalam peneraannya.

Alternatif dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di SMA N 11 Kota Jambi yaitu dengan mengubah strategi pembelajaran berupa penggunaan model pembelajaran bervariasi berbasis kerja sama kelompok yang sesuai dengan kriteria kebutuhan dan karakteristik siswa tersebut sehingga penguasaan materi siswa menjadi meningkat dan nantinya siswa akan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang inovatif dengan pendekatan kolaboratif. Model pembelajaran *kooperatif two stay two stray (TS-TS)* dan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif *two stay two stray (TS-TS)* dikembangkan oleh, dimana model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua jenjang usia peserta didik. Berupa pembelajaran berkelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan juga dapat melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. (Huda, 2015:207).

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model *two stay two stray* dan *jigsaw* pada materi pelaku kegiatan ekonomi, dipilihnya materi bertujuan agar siswa dituntut untuk berfikir aktif dalam hal memperoleh pemahaman terkait materi tersebut dan juga sesuai dengan arahan model ini siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan model *two stay two stray* juga dapat diterapkan disemua mata pelajaran.

Jigsaw merupakan suatu model pembelajaran dengan sistem diskusi kelompok dengan pembagian anggota kelompok secara heterogen 5-6 orang dan setiap anggota kelompok mempunyai tugas masing-masing sesuai dengan apa yang diperolehnya, menjadi ahli terhadap satu topik yang telah ditentukan. Dengan model berdiskusi pada masing-masing kelompok ahli. Setelah selesai kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya masing-masing untuk menjelaskan apa yang telah dipelajarinya. (Sadia, 2014:93).

Kegiatan belajar siswa pada model *two stay two stray* dan *jigsaw*, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat siswa dengan variasi anggota yang heterogen satu siswa berkemampuan tinggi, dua siswa berkemampuan sedang dan satu siswa berkemampuan rendah, sesuai dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung sesuai dengan sintaks model pembelajaran ini. . (Huda, 2015:207).

Berdasarkan uraian terkait permasalahan yang dikemukakan, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “ **Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Dengan *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA N 11 Kota Jambi**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam konteks pendidikan penggunaan model pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dengan *jigsaw* sangatlah ditekankan untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA 11

Kota Jambi. Sehingga dapat diidentifikasi masalah-masalah yang yang terjadi pada siswa sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kurang memperhatikan guru saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan.
4. Minimnya penggunaan model pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA N 11 Kota Jambi kelas X IPS semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.
2. Pada Penelitian ini materi yang akan diteliti adalah pelaku kegiatan ekonomi pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif *tipe two stay two stray* dengan *jigsaw*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini apakah terdapat perbandingan penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe two stay two stray* dengan *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA N 11 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA N 11 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1). Manfaat Teoretis

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsih bagi dunia pendidikan dengan memperkaya ilmu pengetahuan, terkait penelitian yang telah terlebih dahulu sudah dilakukan sehingga dapat memberi gambaran terkait perbandingan model pembelajaran kooperatif *tipe two stay two stray* dengan *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA N 11 Kota Jambi. Dan juga sebagai penambah ilmu pengetahuan yang sebelumnya sudah ada.

2). Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Manfaat bagi kalangan siswa memberikan perubahan suasana yang menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi dengan diterapkannya model pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan produktif yang nantinya bisa tercapainya tujuan penelitian yaitu hasil belajar mata pelajaran ekonomi menjadi meningkat.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu untuk mengetahui seberapa besar guru tersebut mampu menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe two stay two stray* dengan *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA N 11 Kota Jambi. Dan dengan digungkannya model tersebut dapat mengatasi masalah dalam proses belajar yang terjadi pada siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebagai ukuran dalam mengetahui perbandingan penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe two stay two stray dengan Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa mata peajaran ekonomi kelas X IPS SMA N 11 Kota Jambi, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan tujuannya dan membantu sekolah dalam rangka menambah inovasi model pembelajaran.