

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan yang merupakan syarat mutlak untuk mewujudkan pembangunan nasional. Kualitas pendidikan harus ditingkatkan demi tercapainya sumber daya manusia yang lebih baik dan dapat mendukung tercapainya tujuan pembangunan nasional. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dalam bidang pendidikan, terutama pengembangan pembelajaran yang digunakan dilembaga-lembaga sekolah.

Dalam hal meningkatkan kualitas pendidikan, seorang guru memiliki peranan penting di dalamnya. Peran guru yang dimaksud disini adalah berkaitan dengan peran guru dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah krusial yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Di dalam kelas siswa hanya diarahkan untuk menghafal informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat dengan kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Guru merupakan faktor penentu

yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan.

Kegiatan proses pembelajaran di kelas ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan menggunakan metode dan strategi pembelajaran. Semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang secara optimal dalam pelaksanaannya menuntut kemampuan guru. Guru diharapkan mampu menciptakan kondisi proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun mental sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Salmi, 2019). Konsep mengenal model pembelajaran yang dikemukakan semacam program rancangan yang berangkat dari teori atau ilmu pengetahuan tentang pendidikan, tentunya dibangun dengan dasar prinsip prinsip pendidikan, teori teori psikologi, sosiologi, fisik dan analisis lingkungan dan kebutuhan. Sehingga yang terlahir dari model-model pembelajaran dapat dijadikan pilihan para guru.

Dalam hal menciptakan kondisi proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dituntut keterampilan guru dalam menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat sehingga memungkinkan siswa untuk dapat

mengembangkan kualitas dan potensi yang dimilikinya. Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana keunggulan dari model pembelajaran ini bisa merubah proses pembelajaran yang awalnya biasa saja dan hanya berfokus pada guru, dengan model pembelajaran ini maka akan membuat siswa lebih aktif lagi dalam memecahkan suatu masalah dan siswa juga dituntut untuk memiliki rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini selain dapat meningkatkan hasil belajar, sekaligus bisa menumbuhkan sikap peduli sosial pada siswa.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMA N 1 Batang Kuis pada tanggal 29 Juli 2023 diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran masih bersifat monoton, masih terdapat siswa yang belum aktif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, kurangnya komunikasi siswa dengan guru dan siswa sesama siswa, siswa kurang memahami materi, dengan kata lain guru cenderung menggunakan metode konvensional (ceramah, Tanya jawab, diskusi dan penugasan). Kegiatan belajar mengajar masih berfokus pada guru dan sebagian besar waktu pelajaran digunakan siswa untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru. Sehingga mengakibatkan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dimana nilai KKM untuk mata pelajaran ekonomi kelas X adalah 75.

*Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Siswa Kelas X IPS SMAN*

*1 Batang Kuis*

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
1.	X IPS 1	32	75	18	56.25	14	43.75
2.	X IPS 2	32	75	22	68.75	10	31.25
3.	X IPS 3	31	75	17	54.84	14	45.16
4.	X IPS 4	31	75	13	40.62	18	59.38

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS SMA N 1 Batang Kuis dalam pelajaran ekonomi masih kurang memuaskan. Kelas X IPS 1 siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dan 14 orang lagi belum tuntas. Di kelas X IPS 2 siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan 10 orang belum tuntas. Di kelas X IPS 3 siswa yang tuntas 17 orang dan 14 orang belum tuntas. Di kelas X IPS 4 siswa yang tuntas 13 orang dan 18 orang belum tuntas. Masalah dalam perolehan hasil belajar yang masih rendah merupakan masalah yang perlu dilakukan adanya upaya perbaikan dalam proses belajar siswa.

Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan bermanfaat bagi siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*.

Model belajar tipe *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2013:207), menyatakan bahwa dengan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, siswa cenderung lebih aktif dan lebih termotivasi untuk belajar. Karena dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini peserta didik dituntut lebih aktif, termotivasi belajar dan bekerja sama dalam satu tim atau kelompok. (Indriyani, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan anggota kelompok lainnya dengan cara mengunjungi atau bertukar tamu antar kelompok, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini bisa di gunakan dalam semua mata pelajaran.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif bagi siswa untuk dapat memumbuh kembangkan kemampuan pemahaman dan komunikasi siswa. Model ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intra kelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan

kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Setelah kembali kekelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka lakukan.

Selanjutnya, dalam proses pembelajaran teman sebaya mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Teman sebaya sangat berpengaruh dan saling berkaitan terhadap berlangsungnya ketercapaian nilai, dan kemajuan yang didapat dalam pertemanan antar sebaya. Teman sebaya juga dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Teman sebaya merupakan kelompok yang memiliki ciri, norma, dan kebiasaan yang jauh berbeda dengan yang ada dilingkungan keluarganya.

Kelompok teman sebaya ini merupakan lingkungan sosial yang pertama dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dan dapat dijadikan dasar dalam berinteraksi sosial didalam kalangan pertemanan antar sebaya. Pengaruh teman sebaya tersebut dapat memberikan dampak yang baik dan dampak yang buruk. Dampak yang baiknya, adanya kerjasama antar peserta didik. saling bertukar pikiran, dan saling memberikan masukan kepada teman antar sebayanya, jika mengerjakan tugas kelompok. Dampak buruknya, kurangnya konsentrasi peserta didik disaat memperhatikan guru menjelaskan dan mereka sering mengganggu teman antar sebayanya jika mengerjakan tugas.

Peneliti melakukan penelitian pengaruh teman sebaya terhadap hasil belajar Ekonomi pada nilai ulangan harian tahun ajaran 2023/2024 pada kelas X IPS. Menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Batang Kuis, peserta didik kelas X IPS terdiri dari kelas X IPS 1 sampai dengan kelas X IPS 4. Kecenderungan hasil belajar yang dilihat dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya kelas X IPS 2 masih ada yang memperoleh nilai dibawah KKM dan ada juga yang memperoleh nilai diatas KKM, dan pas dengan KKM (Kriteri Ketuntasan Minimum), yang ditetapkan di SMA Negeri 1 Batang Kuis pada mata pelajaran Ekonomi yaitu 75. Dari hasil pengamatan selama riset di SMA Negeri 1 Batang Kuis, kelas X IPS – X IPS 4, diajarkan oleh satu guru mata pelajaran Ekonomi yang sama. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas Kelas X IPS 1 siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dan 14 orang lagi belum tuntas. Di kelas X IPS 2 siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan 10 orang belum tuntas. Di kelas X IPS 3 siswa yang tuntas 17 orang dan 14 orang belum tuntas. Di kelas X IPS 4 siswa yang tuntas 13 orang dan 18 orang belum tuntas. Masalah dalam perolehan hasil belajar yang masih rendah merupakan masalah yang perlu dilakukan adanya upaya perbaikan dalam proses belajar siswa. Hal ini tentunya tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut, salah satunya adalah teman sebaya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut diatas maka identifikasi masalah dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X masih rendah
2. Model pembelajaran yang diterapkan guru masih monoton atau kurang tepat.
3. Rendahnya Tingkat kepedulian antar teman sebaya yang menyebabkan mereka kurang aktif ketika belajar bersama.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah pada penelitian ini yaitu;

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA N 1 Batang Kuis.
2. Model pembelajaran yang di teliti adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan pengaruh Teman Sebaya terhadap hasil belajar siswa.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah ;

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar ekonomi siswa di kelas X IPS SMA N 1 Batang Kuis T.A 2023/2024.
2. Apakah ada pengaruh Teman Sebaya terhadap hasil belajar ekonomi siswa di kelas X IPS SMA N 1 Batang Kuis T.A 2023/2024.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui;

1. Pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar ekonomi di kelas X SMAN 1 Batang Kuis T.A 2023/2024.
2. Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Terhadap hasil belajar ekonomi di kelas X SMAN 1 Batang Kuis T.A 2023/2024.
3. Pengaruh Teman Sebaya terhadap hasil belajar ekonomi di kelas X SMAN 1 Batang Kuis T.A 2023/2024.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat pada penelitian ini adalah:

a) Manfaat Teoritis

Apabila penelitian ini dapat diterima kebenarannya oleh guru, kepala sekolah, para tenaga kependidikan dan peneliti lainnya, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dalam dunia pendidikan selanjutnya dan menambah khasanah pustaka kependidikan dan memberikan sumbangan sejenis guna penyempurnaan penelitian ini. Serta mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray dan teman sebaya ini.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti, mengetahui hasil belajar siswa dan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Batang Kuis.
2. Bagi Lembaga, sebagai bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran yang baik supaya menarik minat dan semangat siswa yang berpengaruh pada hasil belajar siswa nantinya.
3. Bagi Guru, dapat memberikan acuan bagi guru dalam melakukan pembelajaran untuk dapat menentukan model yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi Siswa, meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif lagi. Serta membuat siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang akan memberikan pengaruh terhadap meningkatnya rasa peduli antar teman sebaya juga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY