

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting terhadap segala bidang kehidupan manusia. Pengaruh pendidikan dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam perkembangan kehidupan masyarakat, kehidupan kelompok, dan kehidupan setiap individu. Jika bidang-bidang lain seperti ekonomi, pertanian dan perindustrian berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia, maka pendidikan berurusan langsung dengan pembentukan manusianya. Perkembangan dunia pendidikan dari tahun ke tahun mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global.

Sekolah merupakan lembaga formal yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak bisa lepas dari peranan guru. Jika metode pembelajaran yang digunakan guru menyenangkan, maka siswa akan tekun, rajin, antusias menerima pelajaran yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru dapat tercapai.

Guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat berperan dalam memajukan dunia pendidikan. Ditengah paradigma pembelajaran yang berkembang saat ini (*Student Centered Learning*), yang mulai beranjak meninggalkan paradigma

pembelajaran lama (*Teacher Centered Learning*), guru dituntut harus terus belajar, kreatif dalam mengembangkan diri, serta terus-menerus menyesuaikan pengetahuan dan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan, psikologi, dan ilmu pengetahuan serta mengembangkan kompetensinya. Guru harus mampu menemukan dan mengembangkan potensi siswanya untuk menjadi manusia yang memiliki fokus atau tujuan serta berguna.

Dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 12 Medan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru dan tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran. Guru masih mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga siswa merasa bosan selama pembelajaran, tidak aktif, dan jenuh. Dari Daftar nilai yang diperoleh penulis nilai rata-rata siswa untuk mata pelajaran Ekonomi masih rendah. Untuk semester I Tahun Pembelajaran 2012/2013 masih dibawah 70, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ekonomi adalah 70. Berdasarkan KKM tersebut terdapat 60% (48 Siswa) yang telah memenuhi standar ketuntasan sedangkan sisanya 40% (36 Siswa) belum tuntas. Meskipun persentase siswa yang sudah mencapai KKM cukup besar, namun nilai yang diperoleh siswa sebagian besar merupakan nilai tambahan dari guru yaitu penilaian guru terhadap tingkat kehadiran siswa, dan disiplin siswa.

Slameto (2010:1) mengemukakan bahwa:

Guru yang terlalu mendominasi jalannya proses kegiatan belajar mengajar serta berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta-fakta tanpa pernah memotivasi siswa untuk berperilaku positif akan cepat merasa puas ketika peserta didiknya mampu menghafal materi-materi yang disampaikannya, tanpa menyadari bahwa tekanan yang disampaikannya, tanpa menyadari bahwa tekanan yang dirasakan oleh peserta didik telah merubah perilaku mereka menjadi pemberontak.

Sehubungan dengan masalah diatas, perlu dicari suatu formula pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu melalui penerapan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dipilih oleh penulis dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran terbaru yaitu metode pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan metode dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan metode ini dimulai dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi kelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompoknya meninggalkan kelompoknya untuk bertemu dengan kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya terhadap tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan, memberikan kesempatan pada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Dengan dasar pemikiran tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray***”

Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 12 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran metode konvensional atau pembelajaran yang cenderung berpusat kepada guru (*teacher centered*) membuat siswa kurang diberikan kesempatan untuk memikirkan dan menemukan konsep diri.
2. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan dan tidak adanya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dengan menerapkan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan hasil belajar siswa semakin meningkat.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan permasalahan, maka penulis membatasi masalah. Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 12 Medan TP. 2012/2013 pada standar kompetensi Memahami Uang dan Perbankan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 12 Medan TP. 2012/2013 pada standar kompetensi Memahami Uang dan Perbankan.”

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

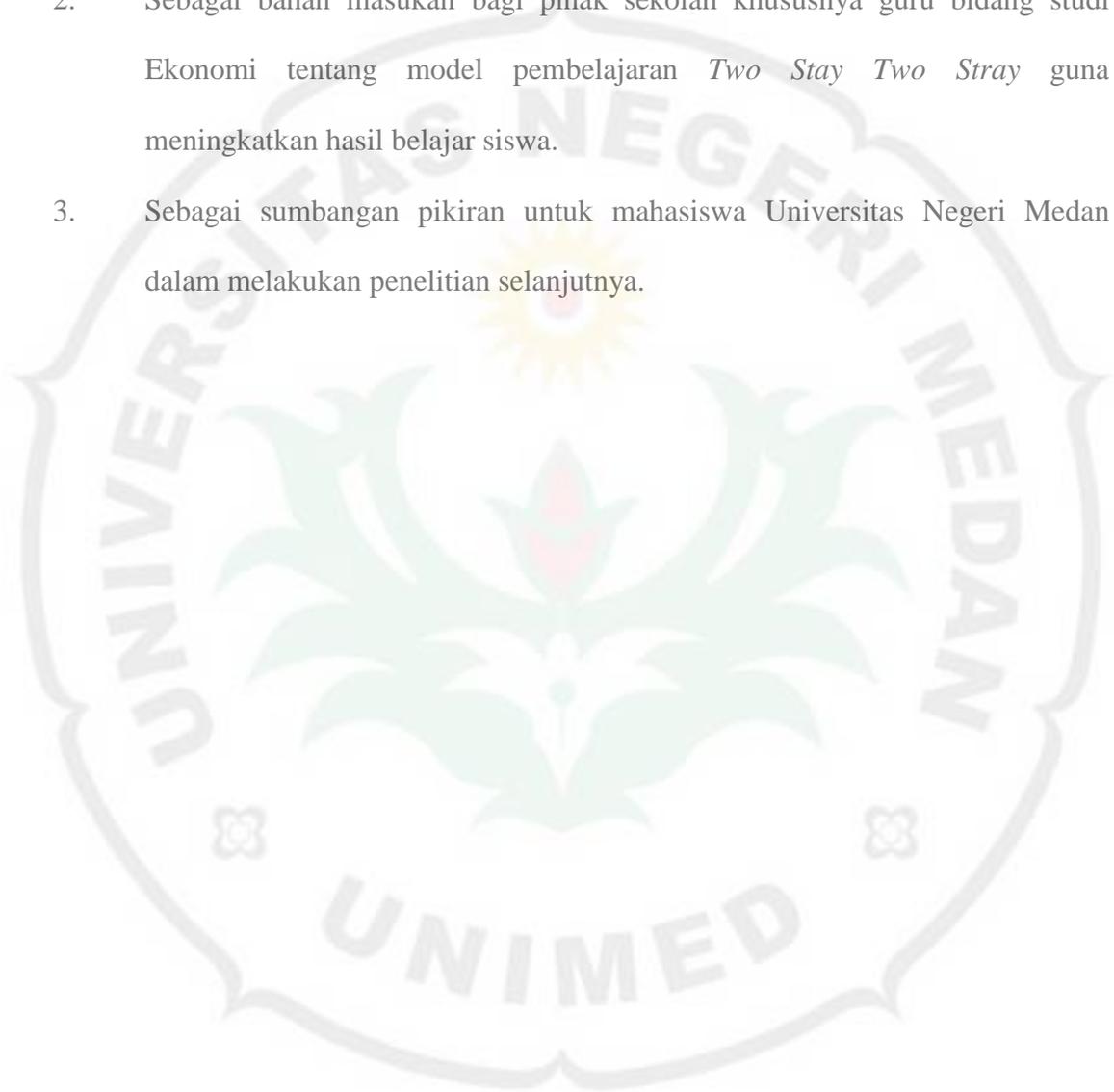
1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada standar kompetensi memahami uang dan perbankan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada standar kompetensi memahami uang dan perbankan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi memahami uang dan perbankan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pengaruh metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa.

2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru bidang studi Ekonomi tentang model pembelajaran *Two Stay Two Stray* guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai sumbangan pikiran untuk mahasiswa Universitas Negeri Medan dalam melakukan penelitian selanjutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY