

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sangat penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global pendidikan dituntut untuk terus mengalami peningkatan kualitas dari tahun ke tahun. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses peningkatan sumber daya manusia itu sendiri karena itu perlu adanya penyelarasan antara sumber daya manusia dengan kebutuhan ilmu pengetahuan di masa depan. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2011:2) “Penyempurnaan atau perbaikan pendidikan formal (sekolah/madrasah) untuk mengantisipasi kebutuhan dan tantangan masa depan perlu terus-menerus dilakukan, diselaraskan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha/dunia industry, perkembangan dunia kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni”.

Salah satu faktor penting dalam mendukung tercapainya perbaikan kualitas pendidikan adalah peran guru di dalam pendidikan itu sendiri. Guru adalah sebagai pengelola kegiatan proses belajar mengajar. Karena 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. Seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat. Guru juga dituntut untuk dapat memperhatikan tingkat kecerdasan siswa yang bervariasi karena tidak jarang dalam suatu kelas terdapat perbedaan kemampuan dalam menangkap pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini akan berdampak terhadap hasil belajar siswa itu sendiri. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu dengan penerapan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap siswa di kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis pada tanggal 21 Februari 2015, diperoleh keterangan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru dan tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran. Diketahui bahwa daftar nilai siswa kelas X-4 saat dilakukan tes dari 35 orang siswa hanya sekitar 40% saja siswa yang mencapai nilai KKM pada mata pelajaran ekonomi, yaitu sekitar 12 siswa. Sementara itu nilai KKM yang ditentukan sekolah adalah 72. Artinya ada sekitar 25 siswa yang tidak tuntas atau dibawah KKM. Hal yang sama juga terdapat pada kelas X-1, saat dilakukan tes dari 35 orang siswa hanya sekitar 50% siswa yang lulus KKM, atau hanya sekitar 17 siswa yang tuntas pada mata pelajaran ekonomi.

Penulis berpendapat bahwa rendahnya nilai ulangan harian siswa tersebut disebabkan oleh kebiasaan siswa yang bersifat pasif pada saat proses pembelajaran. Tidak adanya interaksi edukasi yang tercipta antara guru dan siswa, dikarenakan proses pembelajaran hanya berpusat terhadap guru atau lebih dikenal dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak

efektif sehingga siswa menjadi pasif, tidak tertantang dalam menjawab soal-soal yang diberikan, akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa rendah dituntut untuk terus mengembangkan kreatifitas dan keterampilan.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dilakukan suatu perubahan dalam proses belajar mengajar yang menekankan peran aktif siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Melalui cara ini interaksi guru dan siswa berlangsung dengan baik dalam suasana menyenangkan dan tidak monoton untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, efektif dan optimal. Salah satu model pembelajaran yang dipilih oleh penulis dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah suatu model pembelajaran berbasis kelompok yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sulit, menumbuhkembangkan kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan kemampuan membantu teman untuk mencapai aktivitas dan hasil belajar sesuai harapan. Dengan penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahamannya terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak hanya menuntut siswa untuk dapat berperan aktif di dalam diskusi kelompoknya sendiri tetapi juga dapat menambah pengetahuan bagi kelompok lain dengan konsep bertamu. Saat bertamu ke kelompok lain siswa juga mendapat pengetahuan tambahan dari kelompok lain saat kembali ke kelompoknya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis T.P 2014/2015”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar ekonomi yang diperoleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis rendah
2. Guru belum efektif dalam menggunakan model pembelajaran, dimana yang terjadi hanya pembelajaran dengan metode konvensional
3. Apakah penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis pada mata pelajaran ekonomi?

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis dan luasnya permasalahan, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Ekonomi siswa kelas X pada kompetensi dasar konsep permintaan dan penawaran uang di SMA Negeri 1 Batang Kuis T.P 2014/2015

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah tersebut di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis T.P 2014/2015?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis T.P 2014/2015”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis mendapatkan informasi yang bermanfaat guna menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai calon guru dalam meningkatkan hasil belajar

2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru bidang studi dalam menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa
3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian dengan judul yang sama



UNIVERSITAS NEGERI
MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY