

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah telah menetapkan tujuan pendidikan dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab II pasal 3 yang berbunyi:” Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak peradaban bangsa yang bermantabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab “.UU Nomor 20 tahun 2003.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk menjadi pedoman sseorang guru. Pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan materi agar dalam kegiatan pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan dalam perencanaan pembelajaran. Meningkatkan hasil siswa terkadang guru mengalami kesulitan atau hambatan, baik yang disebabkan faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah dan tidak memenuhi standar ketuntasan belajar.

Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dapat dimulai terlebih dahulu dengan melaksanakan pengelolaan terhadap siswa. Pengelolaan terhadap siswa tersebut dapat berupa aturan kedisiplinan, baik berupa kehadiran maupun dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya siswa diwajibkan mentaati tata tertib dan regulasi yang ada disekolah apa yang menjadi kewajiban siswa dilaksanakan dengan konsisten. Setelah dilaksanakan pengelolaan atau pembenahan pada siswa dilakukan pembenahan pada lingkungan belajar, yaitu guru menciptakan lingkungan belajar sehingga suasana kelas kelas menjadi hidup. Dengan demikian guru

banyak sekali menggunakan berbagai model dalam pembelajaran salah satunya model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Sekolah idealnya wadah bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan agar mereka memilik kesadaran untuk memahami dan mengerti semua jenis mata pelajaran yang disampaikan termasuk mata pelajaran Geografi, pada umumnya pembelajaran lain pada khususnya mata pelajaran geografi, masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran sederhana, oleh karena itu di dalam proses pembelajaran masih terpusat pada guru. Pada akhirnya peserta didik pun kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dari seorang guru pengajar, sehingga hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

SMA Negeri 01 Marau Kabupaten Ketapang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. SMA Negeri 01 Marau mempunyai 2 jurusan pendidikan yaitu IPA dan IPS. Jurusan IPS memiliki mata pelajaran wajib salah satunya yaitu geografi. Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan alam semesta meskipun secara keseluruhan, geografi sendiri diajarkan secara bertahap sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan yakni kurikulum 2013.

Table 1.1

Tabel Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS I dan XI IPS II Tahun Ajaran 2020/2021

No	Ketuntasan	Kelas XI IPS I		Kelas XI IPS II	
		Siswa	%	Siswa	%
1.	Tuntas	17	85%	12	60%
2.	Tidak tuntas	3	15%	8	40%
Jumlah		20	100%	20	100%
Nilai rata-rata		76,5		74,75	
Nilai tertinggi		90		85	
Nilai terendah		75		50	

Berdasarkan table di atas pada mata pelajaran geografi kelas X IPS I nilai rata-rata 76,5 dengan presentase sebesar 85%, sedangkan siswa kelas X IPS II nilai rata-rata 74,75 dengan presentase 60%, bahwa dapat kita simpulkan dari rata-rata nilai kelas X IPS II yang paling rendah.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Mei 2022 dengan mengobservasi kelas yaitu kelas XI IPS II. Menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas tersebut masih kurang efektif, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung saat melakukan pembukaan pembelajaran sudah baik siswa merespon kondisi kelas masih aktif tetapi pada saat guru menjelaskan materi hanya dengan cara konvensional tidak menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik jadi membuat pemahaman siswa terhadap pelajaran kurang memahami karena tegang dan suasana dalam kelas kurang kondusif seperti masih terdapat siswa yang asik berbicara dengan teman sebangku di luar konteks pelajaran, diam-diam main HP, setelah selesai menjelaskan materi guru mengevaluasi dari proses pembelajaran siswa di dalam kegiatan pembelajaran yang masih pasif, oleh karena itu peneliti berniat meneliti di kelas XI IPS II dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan penggunaan model pembelajaran tersebut agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dari wawancara dengan guru geografi di SMA Negeri 01 Marau dapat diketahui bahwa dari KKM yang ditetapkan sekolah adalah 78. yang di capai pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS II 60% siswa belum tuntas. Melalui hasil wawancara dengan guru, peneliti menemukan adanya beberapa kelemahan yang menjadi indikasi rendahnya hasil belajar siswa, antara lain: 1) siswa di dalam kegiatan belajar yang masih pasif, 2) Pemahaman siswa terhadap model penyampaian materi dari guru tidak optimal, 3) Pembelajaran dikelola oleh guru tidak banyak melibatkan partisipasi aktif dari siswa, dan 4) Interaksi diantara siswa belum memperlihatkan adanya saling membangun pemahaman terhadap bahan ajar.

Permasalahan-permasalahan di atas kiranya memberikan gambaran bahwa diperlukan adanya model pembelajaran yang variatif dan

menyenangkan bagi siswa, salah satu diantaranya ialah dengan model pembelajaran. Salah satu untuk mengatasi ketidaktuntasan hasil belajar siswa dan pencapaian KKM dapat menggunakan model pembelajaran yang memberikan dampak terhadap keaktifan siswa-siswa dalam proses pembelajaran untuk mendapat hasil belajar yang lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pemilihan model belajar yang tepat sehingga proses belajar di ruang kelas terasa sangat menyenangkan. Proses pembelajaran yang baik adalah dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekankan pada apa yang dipelajari tetapi menekankan bagaimana ia harus belajar. *Two Stay Two Stray* adalah salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat, dikarenakan model pembelajaran ini mampu membuat siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, bertanggung jawab memecahkan masalah, saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan juga aktif bersosialisasi dengan temannya sehingga siswa tidak merasa bosan. Dalam artian model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mendorong siswa untuk mampu berinteraksi dengan baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Pada Mata Pelajaran Geografi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS II SMA Negeri 01 Marau Kabupaten Ketapang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran geografi XI IPS II SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah mengetahui:

1. Untuk mengetahui penerapan model *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran geografi XI IPS II SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang.

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dilaksanakan oleh seseorang diharapkan akan mendapatkan manfaat tertentu. Begitu pula dengan penelitian ini diharapkan mempunyai suatu manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi wahana dalam menemukan dan menghadapi suatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta mendapatkan pengalaman dari penelitian yang dilakukan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis peneliti ini dapat dijadikan suatu alternatif untuk lebih kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran Geografi.

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran geografi, serta dengan dilakukannya penelitian ini maka akan diketahui ada tidaknya pengaruh pemecahan masalah demi meningkatkan kualitas pembelajaran geografi.

b. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar berbeda dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* serta dapat membantu siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran Geografi.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pembelajaran geografi di sekolah dengan penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang serupa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam sebuah penelitian ruang lingkup bisa berarti pembatasan variabel yang digunakan, berapa banyak subjek yang akan diteliti, luas lokasi penelitian, materi yang dikaji dan sebagainya. Adanya pembatasan atau ruang lingkup dalam sebuah penelitian penting adanya karena akan mempengaruhi validitas dari hasil penelitian itu sendiri.

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2017:3) mengemukakan: variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang atau objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya, Dalam hal ini variabel ada 2 macam yaitu variabel tindakan dan variabel hasil, berikut ini akan dijelaskan variabel dalam penelitian ini:

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan ialah tindakan yang menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Contohnya: a. guru harus menguasai materi yang disampaikan, b. siapkan pertanyaan, c. memberi acuan, d. memusatkan jawaban siswa, d. memberi acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

b. Variabel Hasil

Variabel hasil ialah jumlah atau kuantitas yang dapat diukur/dihitung dari suatu perolehan yang telah dilakukan oleh siswa yang mengakibatkan berubahnya hasil belajar tersebut.

Variabel hasil dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi dikelas XI IPS II SMA Negeri 01 Marau Kabupaten Ketapang.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional perlu diberikan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian ini. Oleh karena itu perlu diberikan penjelasan istilah yang digunakan dalam variabel penelitian ini.

a. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2015). Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari mata

pelajaran geografi. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

b. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model *Two Stay Two Stray* atau model dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan kesempatan kepada anggota kelompok yang berdiskusi untuk membagi hasil dan informasi kepada kelompok lain.

Langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

- a. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari melalui tanya jawab.
- c. Guru mempresentasikan tata cara pembelajaran *Two Stay Two Stray*
- d. Guru memberikan pengarahan tentang hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran seperti : semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan belajar anggota kelompoknya, menghargai pendapat teman, saling membantu selama proses pembelajaran, membagi tugas individu sehingga semua anggota mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mempelajari materi.
- e. Siswa dibagi dalam kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang siswa.
- f. Guru memberikan beberapa tugas dan pertanyaan yang harus diselesaikan siswa secara berkelompok.
- g. Siswa bekerja sama dalam kelompok tersebut, yang disebut dengan kelompok awal. Dalam kelompok awal ini siswa berdiskusi tentang semua permasalahan yang diberikan oleh guru.
- h. Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain.

Dalam kelompok ini, siswa berbagi informasi tentang berbagai permasalahan yang telah dipecahkan dalam kelompok awal. Kelompok ini disebut dengan kelompok bertamu dan bertamu ke kelompok tersebut.

- i. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok awal bertugas membagikan hasil kerja dan informasi kepada 2 siswa yang bertamu ke kelompok tersebut.
 - j. Setelah batas waktu bertamu dan menerima tamu habis, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompok awal dan melaporkan hasil tukar informasi dari kelompok lain.
 - k. Siswa yang bertamu ke kelompok lain dan siswa yang bertugas menerima tamu dari kelompok lain saling mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja siswa.
- c. Materi Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia
- 1) Letak Astronomis
 - 2) Letak Geografis Indonesia
 - 3) Letak Geologis Indonesia
 - 4) Letak Ekonomis
 - 5) Letak Kultur Historis

F. Hipotesis Tindakan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi. Adapun hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Teradapat Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS II SMA Negeri 01 Marau Kabupaten Ketapang.