

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu sistem yang dilakukan oleh setiap individu secara terus menerus, dimulai sejak pertama kali manusia ada pendidikan akan terus menerus berperan sepanjang sejarah. Melalui pendidikan setiap orang dituntut untuk berkolaborasi, memiliki komitmen bertanggung jawab, berinovatif, berakhlak mulia, dan kreatif semaksimal mungkin untuk meningkatkan kualitas dalam pendidikan. Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok secara sadar untuk memperoleh tujuan yang akan dicapai untuk menciptakan perubahan kearah yang lebih baik.

Tujuan pendidikan ialah untuk menolong, membuka jalan atau memudahkan terjadinya perubahan-perubahan dalam tingkah laku seperti yang diharapkan. Pendidikan membantu anak dalam pembentukan dirinya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Pendidikan sebagai hasil meliputi perubahan yang telah terjadi pada diri individu selama partisipasinya dalam proses pendidikan yang dialaminya. (Bakar, 2009: 2)

Adapun tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yaitu: berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Depdiknas 2003)

Dalam proses belajar, siswa belajar dari pengalamannya, mengkonstruksi pengetahuan kemudian memberikan makna pengetahuan itu. Dengan mengalami sendiri, menemukan sendiri, secara kelompok seperti bermain, siswa menjadi senang sehingga tumbuh minat untuk belajar. Dalam belajar diperlukan pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami sehingga siswa mampu melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya maka terjadi perubahan tingkah laku. (Hamdani, 2011: 5)

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI yaitu mata pelajaran IPA. IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris “*Natural Science*”. *Natural* berarti alamiah atau berhubungan dengan alam. *Science* berarti ilmu pengetahuan. Jadi menurut asal katanya, IPA berarti ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa di alam.

Pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang termasuk dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Pelajaran IPA di SD mencakup materi-materi mengenai berbagai macam konsep, peristiwa-peristiwa di alam yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tujuan mata pelajaran IPA berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. (Mulyasa, 2006: 111)

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari seberapa besar siswa memahami pelajaran yang disampaikan dan seberapa besar ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Kemampuan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk siswa guna menjadi warga negara yang baik dan mampu berpartisipasi secara cerdas dan demokratis. Rendahnya hasil belajar siswa berpengaruh pada pengetahuan yang dia miliki. Hal tersebut berimbas kepada kemampuannya belajar secara individu dan kelompok (Hilman, 2017: 144-145)

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya di SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan pada tahun 2021. Peneliti menemukan masalah yang terdapat pada pembelajaran IPA materi gaya. Permasalahan tersebut ialah guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (*center learning*) yang pembelajaran lebih berpusat pada guru dan siswa hanya ditempatkan sebagai

pendengar serta tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Guru lebih mendominasi pembelajaran dengan metode dan model konvensional dengan sesekali memberikan pertanyaan kepada siswa, sehingga siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa berdasarkan penelitian tersebut pada mata pelajaran IPA adalah 70 dengan KKM mata pelajaran IPA 75 dari 24 siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan motivasi, semangat, dan menempatkan siswa sebagai subjek yang memiliki tanggung jawab, kemampuan bekerja sama serta menghargai orang lain sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif.

Wandini (2018) mengatakan model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: a. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara bekerja sama. b. Kelompok dibentuk secara heterogen. c. Penghargaan terhadap kelompok.

Beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe “*Two Stay Two Stray*”. Melalui model pembelajaran ini siswa berkesempatan untuk bekerjasama saling belajar, saling membantu serta membagi pengetahuan dan informasi dalam mencapai pengalaman belajar yang optimal, selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat digunakan untuk semua tingkatan kelas dan usia siswa.

Berbagai kajian terkait model pembelajaran sudah banyak diperdebat melalui sebuah penelitian. Adapun secara penelitian (referensi) dapat peneliti cantumkan beberapa karya. Pertama Riris yang mengkaji tentang model pembelajaran CIRC (*Cooperative Intergrated Reading And Compotision*), yang kedua Rora dengan kajian Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Group Investigation* dalam Peningkatan Kemampuan Menulis. Ketiga Istiqamah dan Abdul Gani Jamora dengan

kajian Perbandingan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* dan Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MIS MIFTAHUL FALLAH Kabupaten Deli Serdang.

Ketiga hasil penelitian merekomendasikan adanya hal positif dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif. Terkait model pembelajaran kooperatif harus diakui banyak ragam atau tipe. Seperti *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Team Assisted Individualization* dan *Two Stay Two Stray*.

Tipe model pembelajaran yang terakhir (*Two Stay Two Stray*) menjadi kajian peneliti yang akan digunakan sebagai eksperimentasi pembelajaran di SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan, karena model *Two Stay Two Stray* secara konseptual merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, karena siswa akan lebih banyak berperan sendiri. Kelebihan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ialah Penerapannya mencakup semua tingkatan atau kelas, Siswa berkesempatan berkomunikasi dan mengembangkan kreatifitas bersama dengan teman kelompok.

Penelitian yang menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* pernah dilakukan dan memiliki hasil positif terhadap hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Komang Hendrawan, Eka Ardi Wrisca Febriyanti, Suci dan Zuhdi.

Hasil penelitian yang penulis sebut di atas memberikan semangat bagi peneliti untuk melakukan tindakan eksperimentasi pada bidang IPA dengan lokasi di SDS Bahrul Uluum Al Kamal kelas IV. Maka berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul.

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SDS IT BAHRUL ULUUM AL KAMAL ASAHAN”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA
2. Proses pembelajaran IPA yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*)
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
4. Model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *two stay two stray* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *two stay two stray* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru tentang penggunaan dan pemilihan model pembelajaran yang efektif, khususnya guru di kelas IV SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah, mencari informasi, bekerja sama, melatih siswa dalam bersosialisasi dengan siswa yang lainnya, dan memiliki rasa tanggung jawab dalam berkelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan acuan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDS IT Bahrul Uluum Al Kamal Asahan.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman, ilmu yang sangat berharga dimasa depan, dan menjadi sarana dalam mengembangkan wawasan tentang model pembelajaran serta menambah pengetahuan peneliti tentang metode penelitian eksperimen.

5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi dan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama dan lokasi yang berbeda.