

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Djojosoediro (Azizah, 2015, p. 303) menyatakan bahwa IPA merupakan kumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan melalui keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) (Dumaini et al., 2019, p. 104) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan, serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP. Proses pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung, yakni dilakukan dengan proses penyelidikan atau penemuan melalui pengamatan dan diskusi. Diarsa (Dewi et al., 2018, p. 123) menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA, guru sebaiknya menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa menjadi aktif, menemukan pengetahuan sendiri, dikaitkan langsung dengan lingkungan, dan pengalaman siswa. Dalam proses pembelajaran IPA, siswa dituntut untuk aktif, baik dalam mencari, menemukan, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA, memecahkan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis,

mengembangkan rasa ingin tahu siswa, rasa kerjasama, dan bertanggung jawab.

Ahmad Susanto (Maryani et al., 2017, p. 3) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dari hasil kegiatan belajar. Benyamin Bloom (Azizah, 2015, p. 303) menyatakan bahwa tujuan pendidikan yang hendak dicapai digolongkan menjadi tiga dimensi, yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga dimensi tersebut dipandang sebagai hasil belajar siswa dan harus tampak dalam perubahan perilaku yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Artinya, siswa yang memiliki hasil belajar yang baik, apabila siswa berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa digolongkan menjadi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut merupakan objek penilaian hasil belajar dan harus tampak dalam perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang mampu membangun aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik bagi para siswa agar hasil belajar menjadi optimal. Namun kenyataannya, masih terdapat permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran IPA di kelas yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Permasalahan yang terjadi, yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru, siswa hanya dijadikan objek pembelajaran, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran bersifat hafalan, interaksi hanya terjadi satu arah, dan guru kurang memanfaatkan model pembelajaran (Dumaini et al., 2019, p. 104). Lalu, guru jarang membentuk kelompok dalam pembelajaran sehingga siswa jarang berpendapat secara terbuka dan bertanya dengan siswa yang lain, siswa hanya belajar sendiri dan tidak terbiasa bekerja sama dengan temannya, dan siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru (Ristiana, 2016, p. 28). Selain itu, nilai belajar IPA masih rendah, yakni di bawah KKM. Jumlah siswa 14 orang, 6 siswa mencapai KKM atau 42,86%, sedangkan 8 siswa tidak mencapai KKM atau 57,14%. KKM pelajaran IPA

yang ditetapkan sekolah adalah 70 dengan rata-rata kelas 62,5 (Ernawati, 2018, p. 362).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Sebab, tinggi rendahnya hasil belajar IPA tidak terlepas dari peran guru dalam merancang dan menerapkan metode, model, atau strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan apa yang akan diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *two stay two stray*. Model *two stay two stray* adalah model pembelajaran dimana setiap kelompok harus berdiskusi lalu membagikan hasil diskusi yang telah didapat kepada anggota kelompok lain, dan tiap kelompok dibagi menjadi tim tamu dan tim penyaji materi (Fitrianingrum & Zuhdi, 2018, p. 946). Rediarta (2014, p. 4) menyatakan bahwa model pembelajaran ini berbeda dengan model kooperatif lainnya. Ciri TSTS adalah dua siswa tetap dikelompoknya dan dua siswa mencari informasi ke kelompok lainnya. Dua siswa yang tetap di kelompoknya bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil diskusi kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya, lalu tamu kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, kemudian mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka, dan mempresentasikan hasil kerja mereka. Darmayasa (Dumaini et al., 2019, p. 105) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan, dan menyimak materi yang dijelaskan oleh temannya. Huda (Azizah, 2015, p. 304) menyatakan bahwa metode *two stay two stray* adalah sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Selain itu, siswa juga belajar menyampaikan dan mengemukakan pendapatnya, serta siswa lebih terbantu dalam menerima materi atau konsep pembelajaran mata pelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) tentang model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPA. Dalam penelitian ini, terdapat pembaharuan yang tidak dimiliki pada penelitian sebelumnya dalam menerapkan model pembelajaran *two stay two stray*. Pembaharuan tersebut, yaitu melakukan *ice breaking* sebelum menjelaskan materi pembelajaran dan sebelum mengerjakan soal evaluasi, menggunakan media *power point* untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan pembentukan kelompok berdasarkan warna bola. Dengan demikian, peneliti membuat judul “**Model Pembelajaran Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana Gambaran Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)?”

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar (SD).

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPA.

## 2. Bagi guru

Dapat menambah wawasan mengenai model pembelajaran *two stay two stray* dan dapat digunakan sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

## 3. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*.

## 4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan mengenai model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan hasil belajar IPA dan dapat menjadi pedoman dalam mengajar anak didik.