

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi semua orang, pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan potensi yang terdapat dalam diri manusia atau suatu proses pembelajaran kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis, dalam berpikir (Abdul, dkk., 2020: 4).

Pendidikan merupakan suatu proses jangka panjang yang sudah menjadi bagian yang sudah tidak terpisahkan dalam kehidupan, sebab hanya melalui proses pendidikan yang baik maka manusia akan mampu meraih dan menguasai ilmu pengetahuan untuk bekal hidupnya, dengan melalui proses pendidikan seorang dapat mengetahui apa yang tidak diketahuinya (Sudarmono, 2021: 226).

Berdasarkan uraian dia atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses pendidikan manusia untuk meraih dan menguasai ilmu pengetahuan agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis, dalam berpikir.

Berbicara mengenai pendidikan tidak terlepas dari komponen-komponen pendidikan, khususnya guru dan siswa. Guru sebagai pengajar atau pendidik berperan penting dalam pembelajaran efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang

bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Tercapaiannya tujuan di atas merupakan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Kenyataannya di Sekolah Dasar Negeri 24 Palembang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA masih belum optimal.

Kondisi tersebut belum ditemukan di SD Negeri 24 Palembang dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama ibu Gyzella Sandra Clarisa, S.Pd wali kelas V SD Negeri 24 Palembang pada tanggal 12 Januari 2023 diketahui bahwa hasil belajar siswa SD Negeri 24 Palembang pada mata pelajaran IPA masih terbilang rendah. Masih banyak nilai siswa di bawah kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 75 yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan rata-rata siswa sebelum penggunaan model pembelajaran yaitu 65 dari 17 siswa. Hal itu dapat dilihat berdasarkan observasi yang dilakukan serta faktor lingkungan sekolah dimana dalam proses kegiatan belajar mengajar sarana dan prasarana di sekolah belum terlihat lengkap hal itulah yang menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu salah satu faktor lainnya yang menyebabkan nilai siswa belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu guru hanya sekedar memakai model pembelajaran langsung seperti ceramah, yang mengakibatkan siswa cenderung pasif, bosan, dan tidak terlalu fokus sehingga sulit dalam memahami pembelajaran.

Keadaan di atas menjadi salah satu penyebab hasil belajar tidak tercapai dikarenakan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran hal ini dikarenakan kurangnya motivasi terhadap minat belajar. Siswa kurang memberikan respon karena tidak terlalu fokus sehingga sulit memahami materi yang diajarkan serta guru kurang menciptakan proses belajar mengajar yang melibatkan siswa pada saat pembelajaran. Pada waktu guru menyampaikan materi siswa cenderung asik bermain bersama teman sebangkunya. Siswa hanya mendengarkan saja tanpa ada keaktifan dalam proses belajar sehingga membuat pembelajaran terasa tidak menarik dan siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran yang menjadi lebih efektif.

Berdasarkan persoalan di atas untuk mengubah hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang ditawarkan peneliti dalam hal ini yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat dianggap menjadikan solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* ini siswa dapat belajar lebih aktif mengemukakan pendapatnya dan suasana yang kondusif untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keaktifan, serta keterampilan sosial seperti keterampilan bekerjasama yang bermanfaat bagi proses pembelajaran (Ernawati, 2018: 362).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran yang dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke

kelompok lain. Sintaksnya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain (Shoimin, 2021: 222). Sedangkan Menurut Huda (Elisabeth, dkk., 2020: 4) Pembelajaran kelompok yang bertujuan agar siswa dapat bekerja sama, memiliki tanggung jawab, mampu memecahkan masalah, dan saling mendorong untuk berprestasi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran kelompok terdiri dari dua orang tinggal dan dua orang mencari informasi yang bertujuan agar siswa dapat bekerja sama, memiliki tanggung jawab, mampu memecahkan masalah, dan saling mendorong untuk berprestasi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang telah dilakukan oleh Pratama, dkk., (2021) “Efektivitas Model Pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) Terhadap hasil belajar “.Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berpengaruh efektif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Siswa pada kelompok eksperimen yang lebih besar dari kelompok kontrol dengan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa paling rendah sebesar 0,41 dan yang paling tinggi sebesar 2,67.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Handayani dan Radia, (2018) “Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran Matematika”. Berdasarkan hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa data yang

diperoleh hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika kelas 5 yang menerapkan model pembelajaran tipe TSTS dengan penerapan model konvensional. Berdasarkan analisis uji t dengan Independent Sample Test yang dikenal pada uji t untuk persamaan berarti nilai signifikan  $0,000 < 0,005$ . Dengan kata lain hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil pembelajaran kelas kontrol. Oleh karena itu model pembelajaran TSTS lebih efektif dari pada model konvensional.

Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh Martha Astesya, Wasitohadi, Theresia Sri Rahayu (2018) “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan TPS (*Think Pair Share*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran TSTS dengan model pembelajaran TPS terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas V SD di Gugus Diponegoro Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil menunjukkan bahwa signifikansi data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis diperoleh signifikansi  $0,029 < 0,05$ , artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  Diterima.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian dengan **judul “ Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 24 Palembang.**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* hanya digunakan pada mata pelajaran IPA tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” pada KD. 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup, pada materi pokok manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dan siklus air, dengan indikator menjelaskan siklus air yang terjadi di bumi, dan mengetahui manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. serta dengan tujuan mengidentifikasi kegunaan dan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan serta proses terjadinya siklus air.
2. Penelitian ini di bantu dengan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* .
3. Penelitian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dilakukan di kelas V SDN 24 Palembang .
4. Penelitian ini dilangsungkan di SD Negeri 24 Palembang di kelas V dengan jumlah siswa 30 siswa kelas V.A dan 30 siswa kelas V.B.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas terdapat sebuah masalah yaitu “Adakah efektivitas model pembelajaran kooperatif

*two stay two Stray* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 24 Palembang ?“

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektif atau tidak model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 24 Palembang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat penelitian bagi:

#### a) Manfaat Teoris

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa serta diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru Sekolah Dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang strategi atau pendekatan dalam proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif

#### b) Manfaat Praktis

1. Bagi Guru Dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran lainnya.
2. Bagi Siswa Dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat mendorong ketuntasan belajar, belajar yang menyenangkan

menumbuhkan peran aktif dan sikap saling bekerja sama dan mempermudah dalam memahami pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar

3. Bagi Sekolah Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan wawasan untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran IPA