

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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. Dalam hal ini, pendidikan adalah bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan ini merupakan langkah penting yang harus dilakukan pendidikan yang sangat menentukan dalam pencapaian kualitas sumber daya manusia.

Menurut Undang-Undang No. 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pada pasal 1 ayat 1 dikatakan bahwa: Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kenyataannya bahwa kegiatan belajar mengajar masih cenderung menunjukkan guru lebih berperan aktif di dalam kelas sedangkan siswa cenderung menunggu informasi dari guru, hal ini membuat siswa tidak terdorong untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pembelajaran disekolah pada abad 21 atau sekarang lumrah dengan sebuah era digital atau pendidikan canggih menggunakan teknologi untuk pendidik dan peserta didik yang berhubungan dengan pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran. Maka saat ini para

pendidik dituntut untuk menyiapkan peserta didiknya agar beradaptasi dan hidup di era teknologi canggih, untuk memberikan fasilitas pengalaman yang lebih lanjut, peserta didik yang lebih kreatif yang banyak memiliki inovasi dengan salah satu cara memberikan pengetahuan berupa materi pelajaran teknologi yang akan dipelajari oleh peserta didik, apabila pada saat ini sudah mulai kembali menerapkan pembelajaran secara tatap muka atau langsung didalam ruang kelas (Rahayu, 2022).

Keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud hendaknya berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara lebih efektif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran efektif, yaitu pembelajaran yang memungkinkan keaktifan siswa untuk menemukan konsep.

Pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang lebih menekankan keaktifan peserta didik dalam interaksi kelompok belajar. Menurut Putri A D & Puspasari D (2020: 123), Model pembelajaran *two stay two Stray* ini merupakan suatu proses belajar berkelompok yang bertujuan agar mampu meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar dikelas dan meningkatkan pengetahuan mengenai sebuah teori-teori penjelasan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* ini pada dasarnya adalah diskusi kelompok dan setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab masing-masing, dimana peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Model pembelajaran ini dilakukan dengan cara, dua peserta didik bertamu ke kelompok lain untuk menyampaikan informasi atau menerima informasi dan dua peserta didik lainnya tetap di kelompoknya untuk

menerima dua orang dari kelompok lain. Menurut Arthaningsih N K & Diputra K S (2018: 98), model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* melibatkan siswa secara aktif dalam mengomunikasikan hasil diskusi maupun informasi yang dimiliki antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya.

Menurut Qistiyah W E (2021: 3), penggunaan model pembelajaran kooperatif akan menekankan kerja sama siswa, mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh temannya. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang sulit diatur saat proses belajar mengajar.

Menurut Qistiyah W E (2021:4), Penggunaan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* (TSTS) sangat penting untuk mewujudkan kerjasama dalam kelompok. Melalui permainan *two stay two stray* secara berkelompok siswa dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman, melatih kesabaran, sikap sportif, persaingan yang sehat, mau mangalah, menerima kesalahan dan memberi ucapan selamat kepada teman yang menang. Secara otomatis anak akan terampil bekerjasama dengan kelompoknya. Mengingat bahwa keterampilan kerjasama siswa dalam sebuah tim perlu dikembangkan agar mampu berkometisi dan berkontribusi pada masyarakat global di masa yang akan datang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* yaitu memberikan kesempatan kepada kelompok untuk mengembangkan hasil informasi dengan kelompok lain dengan cara, dua anggota kelompok yang tinggal dan dua anggota kelompok sebagai tamu.

Menurut Aziz (2020: 3) hasil belajar, pada hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Menurut Gustari (2020: 7) Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah mendapatkan hasil yang baik. Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya hasil belajar yang dicapai rendah.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan maret 2024, peneliti mendapatkan informasi bahwa di SMP Negeri 2 Tondon, menunjukkan bahwa proses pembelajaran di tempat tersebut masih kurang efektif, yang mana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menerangkan dan siswa mendengarkan kemudian mencatat pelajaran yang diberikan oleh guru. Media yang digunakan dalam pembelajaran pun hanya papan tulis dan buku teks, hingga kegiatan belajar nampak tidak begitu menarik dan siswa merasa bosan sehingga hasil belajar siswa rendah.

Proses pembelajaran cenderung lebih berpusat pada guru, selain itu siswa diminta untuk mencatat materi pelajaran sesuai dengan buku paket IPA. Sebagian besar siswa sangat jarang terlibat aktif dalam mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapat, walaupun guru berulang kali meminta siswa untuk bertanya jika ada masalah-masalah yang kurang jelas. Pada saat guru bertanya hanya ada beberapa siswa yang menjawab jika guru bertanya, lebih banyak siswa yang diam dan tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat saja siswa memperhatikan kemudian mereka mulai membuat kegaduhan dan bercanda.

Oleh karena itu, banyak siswa yang terlihat malas, tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal latihan dan hasil belajar sangat tidak memuaskan.

Hal seperti ini yang membuat siswa menjadi bosan, kemudian menunjukkan kelesuhan dan ingin segera keluar dari dalam kelas diberengi dengan banyak tingkah dari siswa. tentu saja keadaan seperti ini sangat tidak menguntungkan terutama bagi siswa yang pada akhirnya sangat berdampak pada hasil belajar. Selain itu terkait dengan metode pembelajaran yang digunakan yaitu beliau masih menggunakan metode ceramah karena dilihat dari respon dan keadaan fasilitas sekolah jadi alternatif terakhir adalah penggunaan metode ceramah.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, seperti pada saat mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas, dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran IPA perlu menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Jadi semakin banyak metode pembelajaran yang digunakan maka semakin baik pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu alternatif yang ingin peneliti terapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *two stay two stray*, ini dapat membantu guru menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan dapat mendukung dalam peningkatan hasil belajar bagi siswa. siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif *two stay two stray* merupakan pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai hasil akademik. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* untuk mata pelajaran IPA. Karena dalam model

ini setiap kelompok harus menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri.

Sehingga mereka akan lebih paham dengan tugas yang diberikan dengan pemikirannya sendiri dan memiliki ide-ide yang nantinya akan menjadi sebuah informasi baru untuk kelompok lainnya. Karena dengan demikian masing-masing siswa akan berpikir cara menyelesaikan masalah dengan materi pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pertumbuhan dan perkembangan, siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Tondon.

Berdasarkan uraian diatas pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi tentang pertumbuhan dan perkembangan bagi siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Tondon.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar Siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan: “Untuk mengetahui Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar Siswa”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Tondon.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa :

- 1) Memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran
- 2) Siswa dapat bekerja sama dalam memecahkan masalah
- 3) Siswa menjadi lebih aktif dan kritis

b. Bagi Guru: sebagai motivasi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi sekolah: sebagai bahan informasi yang dapat dijadikan masukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti: sebagai bahan referensi dalam penelitian untuk mengkaji masalah secara relevan serta memperoleh pengalaman langsung mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* di dalam kelas.