

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana bertujuan mengubah tingkah laku manusia kearah yang lebih baik dengan apa yang diharapkan sesuai dengan yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan akan merangsang kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan alam, masyarakat, teknologi, serta kehidupan yang semakin kompleks. Dalam hal ini, pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan merupakan langkah penting yang harus dilakukan pendidikan yang sangat menentukan dalam pencapaian kualitas sumber daya manusia.

Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai oleh siswa, melainkan proses yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan.

Menciptakan pembelajaran yang efektif guru harus pula mampu menciptakan pembelajaran interaktif. Menurut Rohmalina Wahab (2016, h. 179) strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu intraksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam

menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga merupakan proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi mungkin kemampuan siswa akan berkembang mental maupun intelektual. Sejalan dengan itu menurut Muhammad Ali (2004, h. 65) strategi pembelajaran interaktif menekankan pada proses diskusi sehingga hasil belajar diperoleh melalui interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, juga interaksi antara siswa dengan bahan yang dipelajari, serta pikiran siswa dengan lingkungan.

Menciptakan pendidikan yang lebih baik ada beberapa metode yang dapat digunakan agar tujuan tersebut tercapai. Salah satunya dengan menggunakan metode *two stay two stray* ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Agus Suprijono (2012, h. 93) strategi *two stay two stray* atau strategi dua tinggal dua tamu adalah strategi yang dapat mendorong anggota kelompok untuk dapat memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada siswa. Alasan peneliti mengangkat model pembelajaran ini guna mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran dan lebih memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan anggota kelompok lain, selain itu penerapan strategi *two stay two stray* banyak memunculkan ide-ide kreatif bagi siswa dan memudahkan guru untuk memonitor.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 067240 Medan pada tanggal 07 November 2023, guru masih menerapkan metode yang monoton serta cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat *teacher center* atau berpusat pada guru, penggunaan model pembelajaran konvensional yang tidak sesuai dengan modul membuat minimnya intraksi antara guru dan

siswa yang menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam belajar. Observasi awal yang telah peneliti lakukan di SDN 067240 masih menggunakan kurikulum 2013, namun melalui peraturan Mendikbudristek No. 12 tahun 2024, kurikulum merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Perubahan kurikulum tersebut disebabkan oleh kebutuhan siswa dan perkembangan zaman yang menyebabkan perlunya negara Indonesia merevisi kurikulum. Begitu pula dengan itu SDN 067240 Medan juga sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti mengambil alternatif tindakan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran bab 2 topik C bagaimana wujud benda berubah. Dengan alternatif tindakan ini diharapkan siswa tertarik dan siswa belajar lebih bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memperbaiki proses belajar mengajar yang terdapat pada pembelajaran kurikulum merdeka. Penerapan model *Two Stay Two Stray* menjadi salah satu alternatif untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga hasil belajar siswa pada bab 2 topik C bagaimana wujud benda berubah dapat meningkat.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV-B SDN 067240 Medan T.A 2024/2025.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional.
2. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru.
3. Kurangnya perhatian dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray*.
5. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah didapatkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi agar penelitian ini lebih terarah dan pembahasannya tidak menyimpang. Sehingga penulis memberikan batasan masalah yaitu **“Pengaruh Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV-A dan IV-B SDN 067240 Medan T.A 2024/2025”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV-A dan IV-B SDN 067240 Medan T.A 2024/2025?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada bab 2 topik C bagaimana wujud benda berubah dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* di kelas IV-B SDN 067240 Medan T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, sumber informasi dan kajian mengenai penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada bab 2 topik C bagaimana wujud benda berubah di kelas IV-B SDN 067240 Medan T.A 2024/2025.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang bervariasi.
2. Bagi guru, sebagai informasi masukan untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan lebih aktif.
3. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini dapat menjadi acuan atau pedoman untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode TS-TS.

4. Bagi para peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.



THE
Character Building
UNIVERSITY