

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan merupakan program yang dilaksanakan guna memperbarui pengetahuan, kepribadian, sikap, dan keterampilan yang nantinya akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat sehingga dihasilkan manusia yang memiliki karakter, pemikiran dan kesadaran kritis yang lebih luas (Tania dan Aida, 2020). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa yang mendatang adalah Pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dialaminya (Trianto, 2009).

Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan di sekolah yang bersangkutan (Gumay, 2017). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar dilihat dari sisi siswa. Tingkat perkembangan mental tersebut terkait dengan bahan-bahan pembelajaran. Secara menyeluruh hasil belajar tersebut merupakan kumpulan hasil atau tahap pembelajaran. (Ahmad, 2023).

Dikutip dari Feladi (2017), proses pembelajaran di sekolah umumnya merupakan interaksi yang terjalin antara guru dan siswa dalam serangkaian kegiatan belajar mengajar di kelas. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi proses komunikasi antara guru dan siswa. Proses komunikasi yang dimaksud ialah guru ingin menyampaikan pesan berupa materi pelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Ketika komunikasi berlangsung, guru memegang peranan penting untuk membimbing dan menuntun kegiatan belajar siswa. Oleh karenanya, guru diharuskan untuk selalu kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas, supaya siswa di kelas menjadi lebih aktif, tidak bosan, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Bentuk dari kreativitas guru dalam

merancang kegiatan pembelajaran antara lain adalah menerapkan model pembelajaran yang cocok dilakukan di kelas (Feladi, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru IPA, didapatkan hasil bahwa guru IPA selalu menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran dan belum pernah mencoba model pembelajaran yang bervariasi. Kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah meliputi penjelasan terhadap suatu materi dan diiringi dengan sesi tanya jawab dengan siswa dan dilanjutkan dengan kegiatan mencatat dan latihan soal. Guru kurang memaksimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga menjadikan guru sebagai pusat dalam proses belajar. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif karena minimnya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terbiasa untuk menerima seluruh materi yang disajikan oleh guru dan tidak diberi stimulus kepada siswa untuk menjadi lebih aktif ketika berdiskusi di kelas. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang cenderung rendah, di mana didapatkan data dari guru IPA berupa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 45,50. Nilai ini masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yakni sebesar 70.

Solusi potensial untuk masalah tersebut adalah dengan mengikutsertakan kontribusi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2019). Dikutip dari Huda (2011), pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu kelompoknya untuk mempelajarinya juga.

Rusman (2019) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif akan menciptakan sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan guru (*multi way traffic communication*). Hal ini sejalan dengan dampak positif dari pembelajaran kooperatif yang dinyatakan

oleh Huda (2011) bahwasannya *cooperative learning* memberikan kebebasan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam lingkungan pembelajaran kooperatif, siswa harus menjadi partisipan aktif dan melalui kelompoknya dapat membangun komunitas belajar yang saling membantu antar satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satunya adalah tipe dua tinggal dua tamu atau biasa disebut sebagai *two stay two stray*. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, membantu memecahkan masalah, dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi (Feladi, 2017). Model pembelajaran tersebut juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Implementasi *two stay two stray* diawali dengan diskusi dalam kelompok terkait tugas yang diberikan oleh guru. Setelah diskusi kelompok berakhir, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu memiliki kewajiban menerima tamu dari kelompok lain. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya dan bertindak sebagai pemberi informasi. Ketika seluruh kelompok telah usai menunaikan tugasnya, siswa yang betamu dapat kembali ke kelompoknya masing-masing (Suprijono, 2010).

Pembelajaran IPA melibatkan penelusuran dan analisis fenomena alam dengan menggunakan proses berpikir dan penyelidikan untuk memahami peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, pembelajaran IPA memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan konsep ilmiah dengan isu-isu sains dalam situasi nyata (Matsna, 2023). Dikutip dari Kamal dkk. (2023), materi struktur bumi dan perkembangannya merupakan salah satu topik yang dapat dijelajahi secara mendalam. Topik yang luas seperti materi tersebut memerlukan suatu model pembelajaran yang efektif sehingga dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat menjadi solusi untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Siregar dkk. (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* menghilangkan kegiatan pembelajaran yang membosankan dimana siswa hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat penjelasan guru. Siswa dapat terlibat

dalam pembelajaran yang lebih aktif, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan menerima instruksi yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan keterampilan yang diharapkan dalam abad 21 yang disebut sebagai keterampilan 4C yaitu, *critical thinking, communication, colaboration, dan creativity* (Indarta dkk., 2022).

Penelitian terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* telah banyak dilakukan sebelumnya, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Gumay (2017) di SMP Negeri 3 Lubuklinggau dengan hasil bahwa hasil belajar di kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajarkan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada data post-test sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Putri dkk. (2020) di SMP Muhammadiyah 13 Surakarta dengan hasil nilai $F_{hitung} = 11.85$ dan nilai signifikansi (Sig) adalah 0.001. Karena $F_{hitung} > \alpha$, yaitu $11.85 > 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengambil judul penelitian berupa, **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Hasil Pembelajaran IPA Pada Materi Struktur Bumi dan Perkembangannya di SMP Negeri 24 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan terbiasa untuk menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Interaksi dan komunikasi yang terjalin di kelas selama kegiatan belajar sangat minim sehingga siswa minim berkontribusi selama kegiatan belajar berlangsung.
3. Siswa tidak diberikan stimulus untuk menjadi lebih aktif.

4. Hasil belajar siswa masih rendah dengan nilai rata-rata sebesar 45.50.

1.3. Ruang Lingkup

Untuk menghindari penyimpangan dari permasalahan dan lebih terarah, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan, dimana penulis akan mengukur pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (TSTS) terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan membandingkannya dengan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol.

1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, penulis membatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, antara lain:

1. Lingkup materi yang akan diajarkan adalah materi struktur bumi dan perkembangannya dengan sub bab gempa bumi dan gunung berapi.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa/i kelas VII SMPN 24 Medan T. P. 2023/2024.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada materi struktur bumi dan perkembangannya terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 24 Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada materi struktur bumi dan perkembangannya terhadap aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 24 Medan?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada materi struktur bumi dan perkembangannya terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 24 Medan?
2. untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada materi struktur bumi dan perkembangannya terhadap aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 24 Medan?

1.7. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang bersangkutan, di antaranya:

1. Bagi Peneliti

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *pembelajaran two stay two stray* (TSTS) terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur bumi dan perkembangannya di SMPN 24 Medan.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan informasi untuk guru mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan untukS meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan arahan kepada sekolah dalam hal untuk mengambil landasan dan langkah dalam upaya peningkatan mutu pelaksanaan aktivitas pembelajaran di sekolah.