

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran terjadi ketika siswa terlibat dalam komunikasi dua arah dengan instruktornya dan penggunaan bahan ajar di dalam ruang kelas (Rahim et al., 2017). Selain itu, cara lain untuk melihatnya adalah bahwa pembelajaran terjadi ketika guru membantu siswa memperoleh informasi, mengembangkan kebiasaan dan kemampuan mereka, dan membentuk opini dan nilai-nilai mereka sendiri. Pembelajaran yang efektif dan efisien, menurut Juniantari and Kusmariyatni (2019), tidak hanya berkaitan dengan konten yang diperoleh siswa tetapi juga metode perolehan konten tersebut. Pengalaman pendidikan kebanyakan orang berujung pada pencapaian tujuan tertentu. Siswa belajar paling baik ketika mereka berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri, menurut Primagraha (2023). Suasana dan pengaturan belajar yang mendukung juga diperlukan untuk pembelajaran yang efektif. Guru dalam perannya sebagai mediator harus menguasai model, taktik, dan media pembelajaran, serta memiliki kemampuan komunikasi yang kuat, untuk menumbuhkan lingkungan yang optimal bagi pembelajaran siswa. Mereka berpengalaman dalam teknik dan media pembelajaran dan dapat menyesuaikannya untuk memenuhi kebutuhan siswa dan konten yang ada.

Salah satu hal yang dinilai dari hasil belajar adalah kemampuan kognitif. Dalam proses pendidikan sekolah, keterampilan kognitif

memegang peranan penting dalam proses perkembangan siswa. Perkembangan kognitif siswa merupakan elemen penting dalam proses pendidikan. Proses pendidikan paling efektif bila siswa mampu menangkap konsep-konsep dalam materi. Jika siswa mampu menangkap konsep-konsep dalam materi, maka hal tersebut paling efektif sebagai proses Pendidikan (Gustalia & Setiyawati, 2023). Saat masa kanak-kanak, perkembangan kognitif berkembang dengan cepat, di mana anak-anak lebih cepat dalam menangkap dan mengingat informasi yang mudah dipahami bagi mereka. Tahap perwakilan pemahaman anak tentang realitas pada masa itu adalah struktur kognitif umum yang memengaruhi semua pemikiran anak. Biasanya, anak-anak aktif dalam mengembangkan diri dengan mencari pengalaman baru, mencoba memahami hal-hal yang mereka alami, dan secara aktif memilah informasi baru dari yang sebelumnya mereka anggap benar (Basri, 2018). Kognitif adalah aktivitas pikiran yang terkait dengan kemampuan dalam berbagai bentuk. Pengenalan umum adalah proses mental yang melibatkan representasi objek dalam pikiran seseorang bisa muncul sebagai simbol, reaksi, gagasan atau ideologi ide, keyakinan, atau faktor yang harus dipertimbangkan. Maka, kognitif memiliki peran penting. Esensial untuk sukses dalam pembelajaran, karena sebagian besar tindakan dalam proses pembelajaran selalu terkait dengan mengingat dan memikirkan (Zakiah & Khairi, 2019).

Pendidik harus berpikir di luar kebiasaan ketika mengembangkan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa jika mereka ingin siswa mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih kuat dan lebih mengingat apa yang mereka pelajari. Paradigma *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu pilihan pembelajaran yang tersedia. Menurut Anita Lisdiana (2019), paradigma pembelajaran TS-TS menekankan pada partisipasi siswa dengan cara bekerja dalam kelompok untuk memperoleh informasi dan belajar satu sama lain. Siswa akan belajar lebih banyak bila model pembelajaran kooperatif dipadukan dengan strategi *Two Stay Two Stray*. Menurut Astuti, Wahdian, and Jamilah (2024), metode *Two Stay Two Stray* menekankan pada pemecahan masalah kelompok dan pertukaran informasi antar siswa. Siswa diharapkan bertanggung jawab dan berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan pembelajaran. Fadliansyah (2023) berpendapat bahwa strategi pembelajaran kooperatif berbasis TSTS memotivasi siswa untuk berpikir kritis, menyerap pengetahuan, dan mempresentasikan temuannya di depan teman-temannya. Akibatnya, pengajaran semacam ini mendorong kerja kelompok, yang pada gilirannya memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berbicara dan berpikir kreatif. Pendekatan ini sering disebut dengan *student-centered*. Dalam pendekatan pembelajaran *Two Stay Two Stray*, yang berlangsung dalam suasana kelas yang santai, siswa bekerja sama untuk menyampaikan secara akurat pengetahuan yang mereka peroleh dari studinya. Siswa menjadi

pembelajar yang lebih terlibat dan antusias sebagai hasil dari pengalaman belajar yang menyenangkan ini.

Agar guru dapat melibatkan dan menambah antusias dari siswa terhadap mata pelajaran, guru harus melakukan eksperimen seperti halnya metode TSTS yang disebutkan sebelumnya. Model pembelajaran eksperimen merupakan suatu metode pengajaran dimana siswa melakukan percobaan sambil mengalami apa yang telah dipelajarinya. Dalam proses belajar mengajar dengan metode eksperimen siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri, mengikuti sesuatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau suatu proses pelajaran dalam metode TSTS dan eksperimen untuk menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa. Menurut Novie, Koesmadi, dan Widyaningsih (2021), teknik eksperimen memungkinkan anak berpartisipasi dalam prosesnya. Menurut Herlita, Yamtinah, and Wati (2023), teknik eksperimen adalah teknik dimana siswa dan instruktur berkolaborasi dalam kegiatan dan tes untuk menentukan hasil suatu keputusan. Pada hakikatnya model pembelajaran ini bertujuan untuk membuktikan kebenaran kepada siswa. Tujuannya adalah untuk membuktikan kebenaran nyata dan teori-teori yang dapat diterapkan kepada siswa, dan siswa dapat memperoleh jawaban langsung dari percobaan yang dilakukan. Guru dapat memupuk keterlibatan fisik, mental, dan emosional siswa melalui penggunaan pendekatan

eksperimental. Tugas-tugas yang telah diselesaikan siswa akan selalu terpatrit dalam ingatan mereka, dan mereka mempunyai kesempatan untuk melatih keterampilan proses yang akan membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat siswa di semua tingkatan dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendorong kreativitas, pengambilan risiko, dan rasa percaya diri. Dengan menggunakan berbagai kegiatan eksperimental dan analisis lingkungan, kemampuan kognitif siswa dapat ditingkatkan saat mempelajari ilmu-ilmu sosial dan alam. Lebih baik dari sekedar menghafal, siswa memahami isinya.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. IPAS merupakan gabungan antara kajian sosial atau IPS dan ilmu ilmiah atau IPA. Terbentuknya mata pelajaran IPAS tidak lain dikarenakan kebijakan kurikulum pendidikan baru yaitu Kurikulum Merdeka. Menurut observasi peneliti pada SDN 1 Tlogotuwung, masih terdapat kesulitan dalam pengetahuan siswa, khususnya kelas V. Dalam mata pelajaran IPAS BAB 1 'Melihat Dengan Cahaya, Mendengar Karena Bunyi' pada topik 1 terdapat sebuah indikator untuk memahami tentang sifat sifat cahaya. Siswa mengalami kesulitan dikarenakan oleh faktor-faktor baik dari dalam diri maupun dari luar diri anak. Dari sudut pandang internal, ciri-ciri seperti kegelisahan dan kecenderungan anak untuk meletakkan kepala di atas meja ketika mengobrol dengan orang lain meskipun mereka sedang asyik dengan pikirannya sendiri adalah

penyebabnya. Kurangnya kreativitas guru, monoton, dan inovasi penggunaan teknik dan media dalam pembelajaran yang terus berlanjut turut menyebabkan anak mudah bosan. Ini komponen eksternal, artinya diproduksi oleh orang lain selain anak.

Studi tentang hubungan antara makhluk hidup dan tak hidup merupakan inti dari Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Hal ini juga mencakup studi tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial melalui integrasi sistematis berbagai informasi, seperti analisis sebab dan akibat (Alfatonah et al., 2023). Tujuan pembelajaran IPAS ini adalah untuk mengembangkan keterampilan meneliti, memahami diri sendiri dan lingkungan, sehingga mengembangkan pengetahuan dan konsep dalam pembelajaran. Pembelajaran sains menumbuhkan rasa ingin tahu di kalangan siswa guna memperoleh pengetahuan tentang fenomena-fenomena yang terjadi disekitarnya. Oleh karena itu, penelitian ini menjelaskan metode penerapan kurikulum asli pendidikan IPAS di sekolah dasar (Sugih et al., 2023). Menurut Durrotunnisa dan Nur (2020) proyek IPAS ini akan dilaksanakan oleh sekelompok siswa dengan kemampuan berbeda-beda. Strategi ini membantu siswa memahami kemampuan satu sama lain dan mencapai kemampuan bersosialisasi dan berkolaborasi yang baik.

Sebagai solusi dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, pada penelitian ini, peneliti akan mengatasi cara meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas V dalam mata pelajaran

IPAS dalam indikator membuktikan sifat cahaya dan menjelaskan sifat cahaya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran TSTS dan eksperimen dengan tujuan supaya siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam membuktikan sifat cahaya dan menjelaskan sifat cahaya.

B. Batasan Masalah

Setelah menetapkan tahapan dengan konteks permasalahan, maka keterbatasan penelitian ini berpusat pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan eksperimen ada pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V yang mempelajari Mata Pelajaran IPAS Topik 1.

C. Rumusan Masalah

Setelah meninjau konteksnya, kita dapat merumuskan pertanyaan berikut: Apakah kolaborasi model pembelajaran TSTS dan eksperimen ada pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V SDN 1 Tlogotuwung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TSTS terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V SDN 1 Tlogotuwung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi guru

Salah satu hal yang perlu dipikirkan ketika memilih pembelajaran yang tepat adalah apakah ada cara alternatif untuk melakukan kegiatan kelas yang dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

2. Untuk sekolah

Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses belajar dan hasil yang diperoleh siswa.

3. Bagi para peneliti.

Mengumpulkan pengalaman dan referensi selama belajar di sekolah untuk mengembangkan studi lebih lanjut guna mencapai keberhasilan dalam pendidikan.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Hasil belajar IPAS kelas 5 BAB 1 (Y)

Hasil belajar IPAS kelas V topik 1 BAB 1 Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi adalah nilai yang diperoleh dari tes sebelum diberi tindakan penggunaan pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada proses pembelajaran.

2. Pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* (X1)

Siswa kelas lima mempelajari topik ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan metodologi *Two Stay Two Stray*. Melalui penggunaan paradigma dan pembelajaran pembelajaran

Two Stay Two Stray, seseorang dapat melihat cahaya melalui indra pendengarannya.

3. Pembelajaran dengan tanpa model *Two Stay Two Stray* (X2)

Pengajaran di kelas pada ilmu alam dan sosial, persepsi visual, pemrosesan pendengaran, dan bidang lainnya tidak bergantung pada paradigma *Two Stay Two Stray*.