

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum merupakan sekumpulan dari beberapa bidang studi yang harus ditempuh siswa supaya mendapatkan wawasan yang luas, diantaranya ialah IPAS. Bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS menjadi suatu studi yang diharuskan dan sangat perlu diberikan kepada para siswa guna menjadi standar kompetensi yang perlu dimiliki oleh para peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk menyiapkan siswa agar dapat menggunakan konsep dan metode ilmiah untuk memahami serta menyelesaikan masalah yang timbul dalam kehidupannya, baik yang terkait dengan alam ataupun sosial. Melalui pendekatan ilmiah, siswa diajak untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang dunia di sekitar mereka dan untuk menghadapi tantangan kompleks yang dihadapi dalam abad ke 21.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan perpaduan antara *social sciences* dan *natural sciences* yang merupakan kunci keberhasilan utama dalam proses pembelajaran. Hal itu meliputi segala aspek kehidupan sosial mulai dari kebhinekaan, keberagaman agama dan semangat gotong royong yang masuk dalam kategori dalam *social sciences*. Fenomena-fenomena alam dapat disusun secara sistematis dan dipahami secara ilmiah melalui *natural science*. Namun, kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran seringkali timbul karena adanya integrasi *social sciences*

dan *natural sciences* seperti yang diungkapkan oleh Nurmiati, dkk. (2023). Oleh karena itu, diperlukan adanya sarana belajar mengajar yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan pada peserta didik Kelas 5 SDN Karangtengah 4 Ngawi terdapat beberapa masalah diantaranya adalah tingkat kemampuan berpikir kritis siswa yang kurang memadai. Hal itu menandakan peserta didik memerlukan penggunaan media pembelajaran konvensional yang belum mereka kenal sebelumnya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa dikombinasikan dengan mata pelajaran IPAS adalah mode pembelajaran *two stay two stray* berbantuan dengan media *truth or dare* sebagai alat bantu pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengusulkan media *truth or dare* serta menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* sebagai solusi dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kemampuan berpikir kritis Menurut Changwong, dkk. (2018) menyatakan bahwa kemampuan tersebut tidak akan muncul dengan sendirinya, melainkan memerlukan latihan berjenjang yang terstruktur dan dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini penting untuk melatih siswa agar dapat menyelesaikan masalah dengan baik dan bijaksana. Untuk mengasah kemampuan berpikir kritis pada peserta didik, maka diperlukan upaya dari seorang guru dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kemampuan siswa

dalam menyelesaikan persoalan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun model pembelajaran *teacher center* masih banyak digunakan pada saat ini, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa untuk menyelesaikan masalah masih relatif rendah. Oleh karena itu, perlu adanya solusi yaitu penerapan model pembelajaran *student center* untuk memacu dan merangsang siswa agar memiliki kemampuan yang lebih aktif dan mandiri dalam menemukan pengetahuan. Keterampilan berpikir kritis itu tidak bisa dimiliki seseorang secara instan atau tidak melalui usaha, akan tetapi membutuhkan latihan secara kontinu dan terstruktur sehingga siswa mampu menyikapi suatu masalah dengan kebijakan yang tepat guna.

Salah satu paradigma pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memperkuat dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah model pembelajaran kooperatif *two stay two stray (TSTS)* atau yang bisa disebut dengan model *two stay two stray*. Paradigma pembelajaran *two stay two stray (TSTS)*, menurut Arlinda (2017) model pembelajaran yang dimulai dengan pembentukan kelompok. Setelah pembentukan kelompok, guru akan memberikan suatu masalah yang memerlukan diskusi antar siswa untuk dipecahkan. Setelah diskusi selesai, dua anggota dari masing-masing kelompok berangkat mengunjungi kelompok lain.

Dua siswa yang tinggal dalam kelompoknya ditugaskan untuk menyambut pengunjung dari kelompok lain dan memberi mereka informasi terkini tentang kemajuan kelompoknya. Kedua pengunjung diinstruksikan untuk kembali ke kelompok masing-masing setelah menyelesaikan

pekerjaannya dan membandingkan serta mendiskusikan hasilnya demikian menurut Arlinda (2017). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa merupakan tujuan dari paradigma pembelajaran *two stay two stray (TSTS)*. Dengan bertanya dan mencari klarifikasi dari teman sejawat, serta mendengarkan materi diskusi, model ini dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pendidikannya.

Menurut Nurmiati, dkk. (2023) media pembelajaran memiliki peran penting dalam menghubungkan proses pembelajaran sehingga semua informasi dapat disampaikan secara efektif. Untuk menarik perhatian peserta didik saat penyampaian materi, metode tersebut dapat di implementasikan melalui penggunaan media pembelajaran konvensional atau bahkan melalui penggunaan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hal ini memberikan lebih banyak bukti bahwa menggunakan materi pendidikan, termasuk permainan, dapat meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa. Fanny dkk (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran yang berupa permainan tentunya lebih menarik dan lebih disukai oleh siswa karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan. Media permainan membuat siswa saling berkompetisi untuk menjadi pemenang dalam pemecahan masalah, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih terasah.

Genre media kebenaran atau tantangan adalah media yang menarik untuk pembelajaran. Untuk mendorong anak aktif belajar sehingga dapat berkolaborasi dan merangsang kreativitas, Tarigan dan Saskia (2019)

mengusulkan konsep permainan "*Truth or Dare*". Siswa termotivasi untuk mempelajari dan memahami suatu mata pelajaran, terutama yang memerlukan daya ingat yang kuat dan kemampuan berpikir kritis, berkat media permainan *Truth or Dare*. Pemanfaatan media permainan ini sangat penting untuk menginspirasi siswa untuk terlibat penuh dan aktif dalam proses pendidikan.

Selain itu, penggunaan media permainan berupaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa secara optimal, memberikan dampak positif, dan membangkitkan minat belajar siswa. Siswa dapat membangkitkan kegembiraan dan memberikan umpan balik yang berwawasan luas yang berdampak positif pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan ini. Media permainan *truth or dare* diharapkan dapat membantu siswa belajar sebanyak mungkin, yang pada akhirnya akan mempengaruhi seberapa baik keterampilan berpikir kritis mereka meningkat.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada beberapa pemeriksaan terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan penyidik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pembelajaran PPKn kelas V SDN 2 Kalimanggis Wetan. Beberapa diantaranya diperjelas oleh Fatimah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penerapan Media *truth or dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggis Wetan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 2 Kalimanggis Wetan dengan hasil belajar PPKn

Asimtotik dipengaruhi oleh media *truth or dare*. tanda tangan. 0,000 (2-ekor).

Juniantari dan Kusmariyatni (2019) melaporkan dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* berbantuan *mind map* terhadap hasil belajar IPA” bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar IPA siswa kelas V. siswa sekolah dasar diajar menggunakan metode konvensional versus kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan *mind map*. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPA yang cukup besar antara siswa pada kelompok pembelajaran kooperatif *two stay two stray (TSTS)* yang mendapat bantuan *mind map* dengan siswa pada kelompok pembelajaran tradisional. Dua paradigma pembelajaran kooperatif yang masih menyimpang, dengan bantuan pemetaan pikiran, berdampak pada hasil pembelajaran sains, menurut temuan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Matematika yang signifikan antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* melalui metode *Lesson Study* dan kelompok siswa yang tidak mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray (TSTS)* siswa kelas 5 SDN Penarukan menurut Arthaningsih dan Diputra (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *two stay two stray* Melalui *lesson study* Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Temuan

penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Penarukan memperoleh manfaat yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* melalui *Lesson Study* terhadap hasil belajar matematika.

Dari beberapa hasil penelitian relevan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki urgensi yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan terkait model pembelajaran berbantuan media-media yang dianggap memiliki pengaruh terhadap hasil belajar maupun kompetensi siswa. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kebijakan informasi terkait model serta media pembelajaran yang akan menjadi media yang memiliki efektivitas yang baik untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.

Fenomena yang peneliti temukan berdasarkan penelitian-penelitian tersebut adalah untuk memperoleh hasil belajar maupun kompetensi siswa membutuhkan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai kemampuan siswa, maka salah satu cara yang dilakukan bagi peserta didik adalah dengan menyiapkan model dan media pembelajaran yang tentunya memiliki kualitas yang bagus dan mudah dipahami sehingga dengan adanya model dan media pembelajaran tersebut yang bervariasi mampu menarik perhatian peneliti untuk meneliti hal tersebut lebih lanjut. Untuk menjawab hal itu, penulis mencoba menemukan kaitan pengaruh penggunaan model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)* berbantuan media *Truth or dare (TOD)* dalam kegiatan pembelajaran IPAS dengan kelas yang menggunakan

media pembelajaran konvensional, manakah yang lebih efektif untuk diterapkan.

Berdasarkan latar belakang informasi di atas, maka pembelajaran harus menggunakan model dan media yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa agar berdampak pada kemampuan berpikir kritisnya. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan Media *Truth or Dare (TOD)* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 menjadi alasan penulis tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif untuk skripsi.”.

## **B. Batasan Masalah**

Karena permasalahan mengenai model dan media yang berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa sangat beragam, maka peneliti menetapkan parameter permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*
2. Media pembelajaran *Truth or dare (ToD)*
3. Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) kelas 5 SD tentang ekosistem.
4. Kemampuan berpikir kritis pada ranah kognitif C4:Menganalisis, C5:Mengevaluasi, C6:Mencipta.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media *Truth or dare (ToD)* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN Karangtengah 4 Ngawi?

## **D. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN Karangtengah 4 Ngawi.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Menurut sudut pandang teoritis, penulis berharap bahwa penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan maupun referensi mengenai kajian ilmu terkait pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN Karangteguh 4 Ngawi.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Untuk murid

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan dampak pada seberapa baik siswa dapat berpikir kritis dengan menggunakan bahan pembelajaran yang menarik dan strategi pengajaran yang berhasil.

#### b. Untuk pendidik

Penelitian ini bertujuan untuk membantu para pendidik lebih memahami bagaimana media dan pendekatan pembelajaran mempengaruhi kapasitas berpikir kritis siswa.

#### c. Bagi peneliti

Penelitian ini hendaknya memperdalam pengetahuan mereka tentang bagaimana model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dipadukan dengan media *Truth Or Dare* mempengaruhi kapasitas berpikir kritis siswa.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

1. Model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk dua pengunjung, dua menginap disebut model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Hal ini mengacu pada sistem pembelajaran kelompok yang mencoba mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah secara bersama dengan melatih rasa tanggung jawab atas tindakan mereka, dan mereka termotivasi untuk berhasil menyelesaikan masalah yang dihadapi. Penggunaan media *Truth or Dare (ToD)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) okelas V dengan materi ekosistem, model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* diuji cobakan terhadap 28 siswa kelas sampel. Setelah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media *Truth or Dare (ToD)* dengan soal pilihan ganda, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok anggota kelompok masing-masing sejumlah 4 sampai 5 orang.
2. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis situasi yang rumit, pertanyaan yang belum ditemukan jawabannya, mengevaluasi sumber informasi serta menyimpulkan sesuatu dengan logis berdasarkan bukti dan argumen yang kuat. Indikator yang dapat di gunakan yaitu penjelasan dengan sederhana, pengembangan keterampilan dasar, menarik kesimpulan, menawarkan lebih banyak penjelasan, dan merencanakan rencana serta taktik. Tes esai atau pilihan ganda dapat menjadi model yang

digunakan. Pengukuran penilaian didasarkan pada ranah kognitif antara lain C4(Menganalisis), C5 (Mengevaluas), C6 (Mencipta).

3. Media *Truth or Dare (TOD)* adalah alat edukasi yang menggabungkan komponen gerak dan visual dalam bentuk kartu dengan tugas-tugas yang dimaksudkan untuk meningkatkan rasa percaya diri namun tanpa permainan yang sebenarnya. Media *truth or dare* digunakan dalam penelitian ini sebagai salah satu komponen paradigma *pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS)*.