

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*)

###### a. Definisi Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

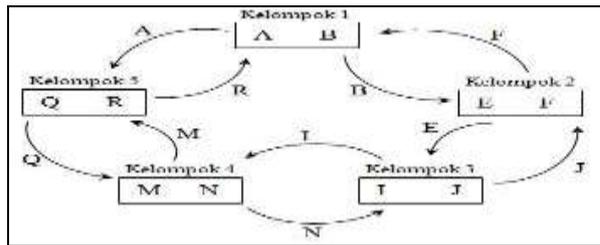
Pada tahun 1990, Spencer Kagan menciptakan model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS). Menurut Berdiati (2016) model pembelajaran TSTS merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Sedangkan Pusantra (2020) menerangkan bahwa model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengetahuan baik di dalam kelompoknya maupun dengan kelompok lainnya.

Melalui diskusi kelompok serta berkunjung kekelompok lain, berbincang, dan akhirnya bertanya. Menurut Lilis Sulistyanti, dkk (2019) model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS) berupaya untuk menunjang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu siswa yang tinggal juga didorong untuk berpartisipasi

dalam menyampaikan pendapat mereka mengenai diskusi yang telah dibahas sebelumnya bersama kelompoknya. Kegiatan tersebut menjadikan adanya interaksi sosial antar siswa maupun antar kelompok, merangsang siswa untuk berpikir kritis, dalam berdiskusi siswa dapat lebih aktif, tanya jawab dan mencari jawaban, menjelaskan serta menyimak materi yang diperoleh dari antar teman. Ditambah menurut Rahim, (2017) Pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memberi kesempatan pada siswa dengan kondisi latar belakang yang berbeda untuk bekerja sama menyelesaikan permasalahan soal dan tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut berbagai penjelasan diatas sehingga dapat di tarik sebuah kesimpulan bahwasanya model pembelajaran *kooperatif tipe two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara utuh untuk berpikir kritis, dalam berdiskusi, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam tanya jawab dan mencari jawaban, menjelaskan serta menyimak materi yang diperoleh dari antar teman.

Berikut ini merupakan gambar ilustrasi kelompok dalam model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)*, yaitu:



Gambar 2.1 struktur model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)*

(Sumber: Spencer Kagan, 1990)

Model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)* diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa lebih luas lagi tentang hubungan dan interaksi sosial yang terjalin antar manusia dan antara manusia dengan kelompok, yang merupakan kemampuan komunikasi yang efektif. Siswa dapat meningkatkan keterampilan percakapan kelompok dan kerja tim dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)*.

**b. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)***

Menurut Rofiqoh (2020) model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)* memiliki kekurangan serta kelebihan sebagaimana model pembelajaran pada umumnya, adapun kelebihannya yaitu:

- 1) Bisa digunakan tanpa mengenal usia, kelas, dan mata pelajaran.
- 2) Membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan
- 3) Merangsang siswa untuk aktif berfikir
- 4) Meningkatkan motivasi dan nilai siswa
- 5) Memberikan peluang pada siswa untuk memecahkan masalah menggunakan konsep tertentu

- 6) Melatih siswa untuk menciptakan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS) ialah sebagai berikut:

- 1) Memerlukan durasi waktu yang panjang
- 2) Siswa memiliki kecenderungan untuk tidak mau belajar dalam kelompoknya, apalagi siswa akan kesulitan untuk melakukan kerjasama yang tidak terbiasa melakukannya.
- 3) Guru memerlukan persiapan terkait materi pembelajaran, anggaran untuk menyiapkan media pembelajaran, dan tentunya tenaga.
- 4) Siswa yang pintar cenderung menguasai jalannya diskusi untuk berpendapat di muka umum dan akan dominan di dalam kelompoknya.
- 5) Guru yang tidak terbiasa akan kesulitan mengelola kelas.

**c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)**

Menurut (Rofiqoh 2020), dalam model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS) melalui langkah-langkah yang digambarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Langkah-langkah model Pembelajaran *Two Stay two Stray*

No.	Tahapan	Langkah-langkah pembelajaran
1.	Pembagian Kelompok	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang berbeda – beda dan terdiri dari empat anggota setiap kelompok.

No.	Tahapan	Langkah-langkah pembelajaran
2.	Pemberian tugas	Guru memberikan sub pokok bahasan tertentu atau tugas tertentu pada tiap kelompok untuk didiskusikan bersama dengan anggota kelompoknya masing-masing
3.	Diskusi	Siswa mengerjakan tugas bekerja sama dengan anggota kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru
4.	Tinggal atau berpencar	Setelah tugas dari guru selesai dikerjakan, maka setiap kelompok menentukan 2 anggota yang akan tinggal ( <i>stay</i> ) dan 2 anggota yang akan bertamu kepada kelompok lain
5.	Berbagi	Pada tahap ini, semua siswa berkolaborasi untuk berbagi hasil pekerjaan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (saling menjelaskan, melakukan presentasi, bertanya dan melakukan konfirmasi serta mencatat informasi yang diperoleh dari kelompok lain). 2 anggota kelompok yang tinggal bertanggungjawab untuk menjelaskan kepada kelompok lain yang bertamu kepada mereka.
6.	Diskusi kelompok	Semua anggota kelompok kembali ke kelompok asal mereka dan menyampaikani temuan atau informasi yang mereka peroleh dari kelompok lain.
7.	Diskusi kelas	Setiap kelompok kemudian membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua dalam sebuah diskusi kelas dengan fasilitas oleh guru.

## 2. Media Pembelajaran TOD (*Truth or Dare*)

### a. Definisi Media Pembelajaran *Truth Or Dare*

Sesuai Nurmiati dkk. (2023), media pendidikan berperan penting dalam memberikan komunikasi yang jelas dan efektif kepada siswa atas seluruh materi. Permainan dapat digunakan di dalam kelas atau materi pembelajaran cetak dapat digunakan untuk

menyajikan konten yang dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa. Menurut Rosyda Attaqiana dkk (2016) Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menggaris bawahi gagasan bahwa materi pembelajaran yang menarik, seperti permainan, dapat berdampak positif pada pengalaman dan hasil belajar siswa demikian pendapat Fanny dkk (2021).

*Truth or Dare (TOD)* merupakan sarana pembelajaran yang menggabungkan aspek permainan visual dan gerak. Tugas pada kartu dimaksudkan untuk meningkatkan kepercayaan diri tanpa menghilangkan ide inti permainan. Permainan seperti kebenaran atau tantangan dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berpikir kritis. Sejak diperkenalkan di Yunani pada tahun 1971, permainan *Truth or Dare* hanya dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan hadir dalam satu jenis: pernyataan dan instruksi menurut Fanny, dkk (2021).

Sedangkan media *truth or dare* menurut Vijayta dan Isnawati (2022) merupakan media kartu yang berisi tantangan dan pertanyaan jujur yang harus dijawab tanpa rasa takut. Oleh karena itu, permainan *truth or dare* menjadi permainan yang banyak disukai siswa karena menantang mereka untuk mendapatkan poin sebanyak-

banyaknya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menyerupai *puzzle* dan membutuhkan jawaban yang jujur..

Memfaatkan kartu tantangan ini dapat mengasah siswa untuk berpikir kritis. Kartu tersebut terdiri dari berbagai informasi dan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk terangsang dalam mencari informasi dari sumber yang terpercaya untuk menemukan jawaban yang sesuai dan benar.

Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin. Poin tergantung seberapa sulit soalnya, setiap kartu akan memiliki nilai atau poin yang tidak sama. Hal ini bertujuan agar anak termotivasi untuk menjawab soal dengan benar agar mendapat poin lebih saat media pembelajaran *truth or dare* (ToD) digunakan. Media pembelajaran ini dapat memberikan respon yang baik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dimaksudkan dengan menggunakan media pembelajaran *truth or dare* (ToD) siswa dapat belajar sebanyak-banyaknya sehingga akan berdampak pada kemampuan berpikir kritisnya.

Media permainan *Truth or Dare* (ToD) merupakan media yang sangat berguna dalam mendorong siswa berpartisipasi aktif saat kegiatan pembelajaran karena dapat memberikan respon yang baik sehingga efektivitas dan keaktifan proses pembelajaran meningkat. Menurut Tarigan dan Saskia (2019) bahwasanya penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses

pembelajaran sehingga motivasi belajar individu maupun kelompok. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat belajar sebanyak-banyaknya dan media pembelajaran *Truth or Dare* (ToD) akan memberikan pengaruh yang baik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

**b. Kekurangan Dan Kelebihan Media Pembelajaran *Truth Or Dare***

Menurut pendapat Rosyda Attaqiana dkk. (2016), media pembelajaran *truth or dare* memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihanannya yaitu:

- 1) Efisien dan mudah untuk dibawa kemana saja serta dimainkan kapan saja
- 2) Antusiasme siswa meningkat, menciptakan suasana dalam kelas lebih dinamis dan hidup
- 3) Siswa terlibat langsung dalam permainan dan guru hanya menjadi fasilitator
- 4) Menjadikan siswa mampu bersaing, karena dipicu oleh keinginan untuk menjadi yang terbaik diantara yang lain.

Berikut beberapa kekurangan materi pembelajaran *truth or dare*:

- 1) Soal-soal pada kartu belum sepenuhnya memenuhi tes kognitif
- 2) Perlunya mengatur waktu secara cepat guna mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Jika Anda tidak memiliki keterampilan manajemen kelas, hal ini dapat menyebabkan kekacauan.kelas.

**c. Langkah-Langkah Penerapan Media *Truth Or Dare***

Permainan kebenaran atau tantangan adalah permainan kelompok yang menggunakan *truth or dare (ToD)*, menurut artikel jurnal oleh Sagala dkk. (2023). Kartu *truth* mempunyai pertanyaan yang memerlukan jawaban yang mencakup solusi atau penjelasan, sedangkan kartu *dare* mempunyai pertanyaan yang hanya menanyakan jawaban "benar atau salah".

Media pembelajaran *truth or dare (ToD)* mendorong siswa untuk berdiskusi aktif dalam memperoleh poin atau nilai lebih banyak ketika soal dapat dijawab dengan benar karena setiap kartu mempunyai poin atau nilai yang tidak sama tergantung kerumitan soal. Materi permainan ini dapat direspon bergantian untuk menghidupkan suasana belajar mengajar sehingga lebih menarik dan produktif.

Media permainan *truth or dare (ToD)* dapat membantu siswa belajar sebanyak mungkin dan hasil yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya. Dalam hal ini Siswa mendapat kesempatan dalam proses belajar mengajar sehingga membuatnya lebih aktif dan menjadi lebih antusias terhadap materi pelajaran ketika taktik permainan digunakan di kelas.

### **3. Kemampuan Berpikir Kritis**

#### **a. Definisi Kemampuan Berpikir Kritis**

Berpikir kritis merupakan elemen penting dalam menilai kapasitas seseorang yang memiliki daya yang dapat mendorong hasil pembelajaran yang lebih baik. Sebenarnya mayoritas orang menganggap bahwa pemikir kritis adalah orang yang cerdas. Wayudi dkk. (2020) memberikan pendapat bahwa berpikir kritis sebagai proses mengevaluasi secara aktif, berkelanjutan, dan menyeluruh. Kumpulan pengetahuan yang diperoleh semata-mata dan disertai dengan argumentasi dan kesimpulan yang logis. Selain itu, berpikir kritis juga dapat diartikan sebagai keyakinan dan kehati-hatian yang kuat yang bertujuan untuk membedakan proses berpikir seseorang yang kurang memadai atau melalui pemikiran yang matang.

Hal tersebut tentunya berkaitan dengan keterampilan mengajar guru, keterampilan mengajar guru memiliki nilai yang cukup besar dalam membangun minat belajar siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin tinggi variasi keterampilan mengajar yang diberikan oleh guru kepada siswa, maka akan semakin tinggi pula kesempatan menjadi guru profesional di sekolah dasar. Upaya yang dapat guru lakukan untuk mengembangkan diri yaitu harus selalu mengasah pengetahuan dan keterampilan mengenai pembelajaran dan siswa. Cara yang dapat dilakukan yaitu: rajin membaca buku-buku pendidikan, membaca dan menulis karya tulis ilmiah,

mengikuti berita aktual dari media pemberitaan, serta mengikuti pelatihan demikian menurut Rahman (2022)

Menurut Ely Syafitri (2021) menyatakan bahwa berpikir kritis sebagai pengaturan diri dalam memutuskan (judging) sesuatu yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, maupun pemaparan menggunakan suatu bukti, konsep, metodologi, kriteria, atau pertimbangan kontekstual yang menjadi dasar dibuatnya keputusan.

Sebaliknya, kemampuan berpikir kritis (Hixson, dkk., 2012) adalah keterampilan yang mengacu pada kapasitas siswa untuk mengkaji permasalahan sulit, melihat permasalahan yang belum ada jawabannya, menilai perbedaan sudut pandang dari sumber informasi, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang di peroleh berdasarkan pada fakta dan logika. Karena banyak siswa kesulitan berpikir kritis, sulit bagi guru untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan ini.

Menurut berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses juga sebagai suatu kemampuan. Proses dan kemampuan tersebut digunakan untuk memahami konsep, menerapkan, mensintesis dan mengevaluasi informasi yang didapat atau informasi yang dihasilkan. Tidak semua informasi yang diterima dapat dijadikan pengetahuan yang diyakini kebenarannya untuk dijadikan panduan dalam tindakan. Demikian halnya dengan informasi yang dihasilkan

tidak selalu merupakan informasi yang benar. Informasi tersebut perlu dilakukan pengkajian melalui berbagai kriteria seperti kejelasan, ketelitian, ketepatan, reliabilitas, kemampooterapan, bukti-bukti lain yang mendukung, argumentasi yang digunakan dalam menyusun kesimpulan, kedalaman, keluasan, serta dipertimbangkan kewajarannya.

Menurut Wayudi dkk. (2020), taksonomi Bloom yang telah dimodifikasi oleh Anderson menyatakan bahwa komponen kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (menciptakan) merupakan soal-soal yang digunakan untuk menguji kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut beberapa penjelasan di atas maka dapat di ambil kesimpulan tentang pengertian berpikir kritis yaitu proses mengevaluasi secara aktif, berkelanjutan, dan menyeluruh kapasitas seseorang yang memiliki daya yang dapat mendorong hasil pembelajaran yang lebih baik.

#### **b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

Berpikir kritis itu Melindawati (2021) adalah kemampuan berpikir siswa untuk berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah yang dialaminya pada dunia nyata dan fokus pada satu tujuan yang akan dicapai dengan menggunakan logika yang tinggi dan juga rasional sehingga menghasilkan hasil yang lebih baik. Terdapat 8 indikator yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis seseorang, yaitu:

- 1) Kondisi fisik; keadaan fisik mampu mempengaruhi kemampuan berpikir kritis seseorang, misalnya orang yang sedang sakit dan diharuskan untuk mengambil keputusan, maka orang tersebut tentunya tidak akan mampu berkonsentrasi dengan baik untuk mempertimbangkan keputusan maupun memecahkan masalah.
- 2) Motivasi diri; motivasi merupakan suatu upaya atau dorongan yang kuat untuk melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.
- 3) Rasa cemas; kecemasan dapat mempengaruhi kualitas pemikiran seseorang sehingga kemampuan berpikir kritis orang tersebut terjadi penurunan.
- 4) Kebiasaan dan rutinitas; kebiasaan yang kurang baik dapat menghambat seseorang dalam melakukan penyelidikan maupun menciptakan gagasan.
- 5) Perkembangan kecerdasan; kecerdasan seseorang sangat berkaitan dengan kemampuannya untuk merespon dan menyelesaikan masalah, maupun mengaitkan hal yang saling berhubungan.
- 6) Konsistensi; konsistensi berkaitan dengan suatu efek atau pengaruh yang muncul dari makanan, minuman, suhu ruangan, intensitas cahaya, tingkat stamina, waktu istirahat, dan suatu penyakit yang dapat menjadikan penderitanya memiliki daya pikir secara naik turun.

- 7) Perasaan; setiap manusia harusnya dapat menyadari bagaimana perasaan mampu mempengaruhi pikirannya sehingga dapat memanfaatkan kondisi di sekitarnya yang dapat berkontribusi pada perasaan.
- 8) Pengalaman; pengalaman memiliki peran penting bagi seseorang untuk dapat beralih dari pemula menjadi seseorang yang ahli.

Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis itu dilihat dari beberapa indikator, diantaranya:

- a) Memberikan penjelasan sederhana (*Elementary clarification*), diantaranya yaitu kegiatan memfokuskan pada pertanyaan, menganalisis pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan serta mengklarifikasi pertanyaan yang dianggap sulit.
- b) Membangun ketrampilan dasar (*Basic support*), diantaranya yaitu membuat pertimbangan apakah sebuah sumber terpercaya atau tidak, melakukan pengamatan dan mempertimbangkan hasil dari observasi tersebut.
- c) Membuat kesimpulan (*Inference*), berkaitan dengan kegiatan yang memberikan edukasi dan pertimbangan deduksi serta melakukan kajian pada nilai-nilai hasil pertimbangan.
- d) Membuat penjelasan lebih lanjut (*Advanced clarification*), berdasarkan pada kegiatan mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, serta mengidentifikasi pendapat.

- e) Mengatur strategi dan taktik (*Strategies and tactics*), diantaranya aktifitas dalam memutuskan suatu perbuatan atau tindakan dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain.

Kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah ketrampilan yang bisa dipelajari dan dapat dikembangkan tentunya dengan adanya usaha sadar untuk mengembangkannya selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kognitif secara mendalam dan tinggi dalam memaknai proses pembelajaran.

## **B. Kerangka Berpikir**

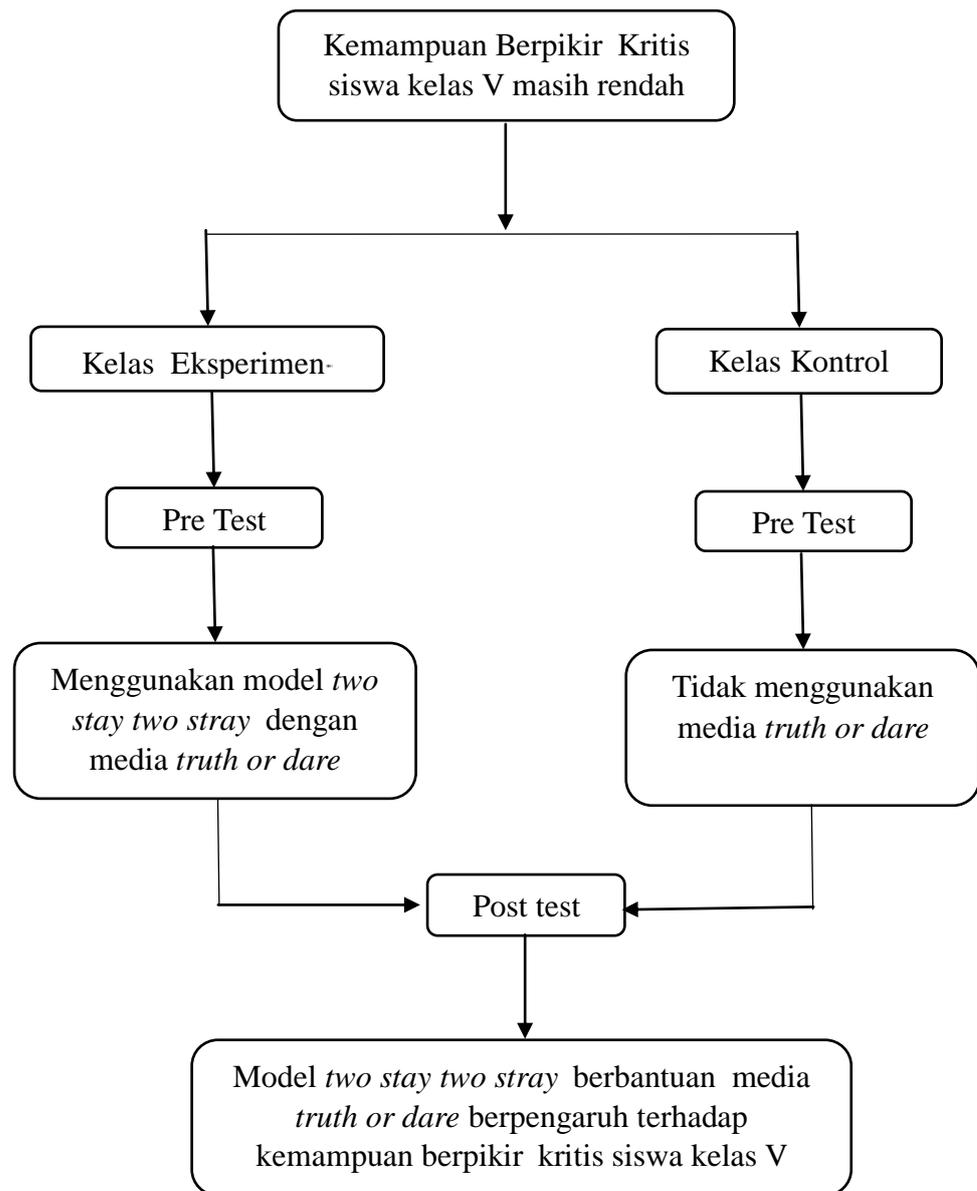
Pada kegiatan belajar mengajar, guru membutuhkan sesuatu untuk memberikan penyampaian materi kepada siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran supaya dapat merangsang dan membuat kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih baik.

Dengan penggunaan media kebenaran atau tantangan, pendekatan pembelajaran *two stay two stray* memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok berbeda yang terdiri dari empat orang. Guru kemudian memberikan setiap kelompok pilihan untuk memilih kartu kebenaran atau tantangan. Kartu permainan truth or dare diubah menjadi beberapa set soal untuk model pembelajaran *two stay two stray* yang didukung dengan media *truth or dare*. Kartu kebenaran mempunyai pertanyaan pilihan ganda, sedangkan kartu tantangan mempunyai pertanyaan deskriptif yang memerlukan penjelasan siswa. Siswa menerima kartu permainan, dan mereka berkolaborasi dengan anggota kelompok lainnya untuk menjawab pertanyaan di kartu tersebut.

Setelah selesai, dua anggota dari satu kelompok mengunjungi kelompok lain, sementara dua anggota lainnya tetap tinggal. Dua anggota yang masih hidup harus menyambut dua pengunjung dari suku lain. Tanggung jawab anggota yang menginap adalah menjelaskan pertanyaan-pertanyaan yang telah didiskusikan kepada kelompok lain, dan tanggung jawab anggota yang

berkunjung untuk mendengarkan penjelasan tersebut. Setelah selesai, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing dan membicarakan apa yang mereka temukan dari kelompok yang mereka kunjungi.

Berdasarkan paparan tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitiannya yaitu “Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan Media *Truth or dare* (ToD) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD Kelas V pada materi harmoni dalam ekosistem”. Ghanim, dkk (2021). Sedangkan hipotesis statistiknya adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh antara model *pembelajaran Two Stay Two Stray* berbantuan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi