

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan serta pertumbuhan tiap orang sangat disumbang pengaruh oleh pendidikannya. Pendidikan ialah tindakan atau pengalaman apa pun yang memengaruhi bagaimana jiwa (pikiran), karakter, atau kemampuan fisik seseorang berkembang dan tumbuh. Proses pendidikan menolong memaksimalkan aspek-aspek perkembangan seseorang ini tanpa menjadi terlalu dominan.

Faktor terpenting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia ialah pendidikan (Saidah, 2020). Pendidikan merupakan proses pemberian ilmu pengetahuan, pelatihan, serta keterampilan, serta sebagai satu di antara cara untuk mempersiapkan manusia untuk menghadapi masa depannya maupun kehidupan anak-anak di masa kini saat mereka tumbuh dan dewasa. Sebagai sarana menyiapkan peserta didik untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara, pendidikan juga menolong mereka mengembangkan potensi serta kemampuan melalui proses pembelajaran (Saidah, 2020).

Pendidikan ialah suatu proses yang dilalui manusia untuk belajar berpikir kritis serta mengerti beragam hal, khususnya saat mempelajari ilmu pengetahuan (Saputra, (2017)). Supaya peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensinya serta keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat serta dirinya sendiri, pendidikan merupakan usaha yang disengaja

serta terencana untuk membua lingkungan belajar serta proses belajar (Junia Adi Purnama et al., 2020a)

Siswa yang menerima instruksi yang mendukung pemecahan masalah diajarkan untuk memakai kreativitas mereka untuk menghasilkan yakni mungkin solusi (Febriyanti & Irawan, 2017). Di samping itu, siswa diajarkan untuk berpikir secara konvergen dengan menciptakan atau mempertimbangkan respons terbaik yang mungkin memakai penalaran logis-kritis. Dibutuhkan banyak usaha untuk memecahkan pertanyaan ilmiah; kemampuan memecahkan masalah bukanlah sesuatu yang terjadi begitu saja. Maka sebabnya, siswa wajib meraih instruksi dan motivasi yang berkelanjutan untuk mengatasi tantangan ilmiah yang memerlukan metode khusus untuk menanggapi pertanyaan ilmiah.

Mengacu (Harahap & Surya, (2017), masalah ialah suatu kesenjangan antara keadaan sekarang dengan keadaan atau tujuan yang diharapkan di masa mendatang. Keadaan yang diharapkan sering disebut selaku keadaan akhir atau keadaan target, sementara keadaan yang ada sering disebut selaku keadaan sekarang. Maka sebabnya, ketika ada hambatan atau rintangan yang memisahkan kondisi saat ini dari keadaan yang diharapkan atau keadaan akhir, maka terjadilah kesulitan. Bila seorang anak dihadapkan pada suatu masalah dan langsung tahu bagaimana menyelesaikannya, maka pertanyaan tersebut tidak bisa dianggap selaku kesulitan bagi anak tersebut (Kondisi itumembagikan gambaran bahwa IPAS ada katagori soal-soal yakni mudah, sedang dan sulit. Soal berkatagori sulit ialah satu di antara upaya merangsang kemampuan pemecahan masalah IPAS.

Sebab kata "*smart*" berarti "cerdas" dan "*spins*" berarti "perputaran kata" dalam bahasa Indonesia, media pembelajaran *Smartspins* merupakan media perputaran kata, yakni media yang disabilan pada bentuk permainan untuk menarik perhatian siswa serta mendorong mereka untuk berpartisipasi pada proses pembelajaran. Supaya waktu bisa dimanfaatkan secara maksimal, siswa berpartisipasi aktif pada aktivitas pembelajaran selain mendengarkan serta memperhatikan guru (Indriyani, dkk (2024). Dengan tersedianya sumber belajar *Smartspins*, pemahaman siswa pada materi pelajaran bisa ditingkatkan. Di samping itu, guru bisa lebih mudah menyabilan konten lewat cara yang menarik dan interaktif dengan media pembelajaran *Smartspins*, yang akan membuat meningkat motivasi siswa untuk belajar. Mengacu Indiyani, L (2019.) Sumber belajar ini berupa permainan yang tersusun atas serangkaian pertanyaan yang disusun pada bentuk roda yang berputar. Tujuan dari media ini ialah untuk membuat meningkat motivasi, minat, serta kegembiraan siswa. Dengan permainan seperti ini, siswa berpartisipasi aktif pada aktivitas belajar daripada hanya mendengarkan atau menampakkan penjelasan guru. Siswa berpartisipasi aktif pada permainan ini dengan menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi kompetitif, serta membuat meningkat pemahaman mereka pada materi pelajaran.

Pendekatan pembelajaran kooperatif sangat menekankan pada kerja sama tim serta pembelajaran kelompok. Masalah pemberian kesempatan pada siswa dari beragam latar belakang budaya untuk berinteraksi secara kooperatif dan non-superfisial bisa dipecahkan dengan sempurna melalui pembelajaran

kooperatif (Purnomo, dkk (2021a). Sebab model pembelajaran kooperatif sangat menekankan pada kerja sama tim, model ini bisa mendorong kontak antar siswa. Model *Two Stay Two Stray* ialah satu di antara dari beragam jenis model pembelajaran kooperatif. Teknik pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan "*Two Stay Two Stray*" membagikan kesempatan kepada kelompok untuk bertukar serta meraih data dari kelompok lain. Kondisi itu menggambarkan bagaimana kebebasan siswa pada proses pembelajaran tampak oleh model pembelajaran kooperatif jenis TSTS.

Dengan meraih materi dari kelompok lain yang berbeda dari kelompok mereka sendiri, siswa akan mempunyai pemahaman yang lebih komprehensif terkait pokok bahasan. Penelitian Maonde terkait "Dengan model pembelajaran kooperatif TS-TS dengan tingkat kompetensi tertentu" konsisten dengan asosiasi dengan model pembelajaran kooperatif TSTS. Kemampuan matematika siswa lalu disumbang pengaruh secara signifikan oleh jenis pembelajaran. Penelitian ini memperlihatkan terkait prestasi belajar siswa meningkat saat memakai metodologi pembelajaran kooperatif TSTS.

Mengacu tujuan pembelajaran, media khususnya media *Smartspins* akan membuat meningkat pembelajaran pada pendekatan pembelajaran kooperatif TSTS. Tujuan permainan *Smartspins* ialah sebuah lingkaran dengan beragam gambar di dalamnya. Tujuan permainan ini ialah untuk berputar pada porosnya serta berhenti di satu di antara gambar (A. Indriyani et al., 2024). Tujuan dari permainan ini ialah untuk membuat pembelajaran lebih mudah dimengerti dan lebih menarik bagi siswa. Pengetahuan yang disabilan pada

bentuk media *Smartspins* bisa membangun hubungan antara lingkungan serta pembelajaran. “Struktur mental anak-anak dan orang dewasa berbeda. Anak-anak memerlukan layanan pembelajaran khusus sebab mereka bukan versi miniatur orang dewasa serta mempunyai metode yang berbeda untuk mengekspresikan realitas serta mengalami dunia (L. Indriyani, 2019). Mengacu sudut pandang ini, siswa sekolah dasar sering kali mempunyai gaya belajar yang unik, khususnya proses pembelajaran yang nyata

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya inovasi untuk metode pembelajaran yang tidak hanya mengedepankan aspek kognitif, tetapi juga mampu membuat meningkat keterampilan sosial serta kerjasama antar siswa. Satu di antara model pembelajaran yang bisa dipakai yakni model *Two Stay Two Stray*, yang mengedepankan kolaborasi dan interaksi antar siswa. Model ini memungkinkan siswa untuk bekerja pada kelompok kecil, saling bertukar informasi, serta lalu berbagi hasil diskusi dengan kelompok lain, sehingga bisa mengasah kemampuan pemecahan masalah secara lebih efektif. Di samping itu, perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan adanya pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai sarana untuk mendukung proses belajar. Satu di antara media yang bisa dipakai yakni *Smartspins*, yakni media pembelajaran berbasis aplikasi yang menyabilan materi pelajaran lewat cara yang lebih menarik dan interaktif. Memakai bantuan media seperti *Smartspins*, siswa diharapkan bisa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, serta bisa lebih mudah mengerti konsep-konsep yang sulit dalam IPAS.

Maka dari penjabaran di atas, penulis akan meneliti terkait efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap kemampuan pemecahan masalah di kelas IV SDN Pilangbango pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan judul penelitian **“Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Pembelajaran *Smartspins* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pilangbango.**

B. Fokus Penelitian

Mengacu latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini “Bagaimana efektifitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media pembelajaran *smartspins* terhadap pemecahan masalah pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pilangbango?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengacu latar belakang dan rumusan masalah “Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media pembelajaran *smartspins* terhadap pemecahan masalah pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pilangbango?”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Membagikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum serta perkembangan zaman dengan munculnya permasalahan pemecahan masalah pada pembelajaran di SD.

- b. Membagikan sumbagan ilmiah daalm ilmu pendidikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial serta mata pelajaran lainnya.
- c. Sebagai landasan dan acuan bagi penelitian selanjutnya terkait keberhasilan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memakai bantuan media pembelajaran *smartspins* untuk menyelesaikan kesulitan belajar IPA di kelas IV SDN Pilangbango.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi penulis

Penelitian ini bisa membagikan pengalaman langsung serta wawasan tambahan terkait cara memakai pendekatan eksperimental untuk membuat meningkat keterampilan sains anak-anak.

b) Bagi guru dan calon guru

Membagikan informasi dan saran terkait cara membuat meningkat kemampuan ilmiah, khususnya yang mempunyai kaitan pada teknik eksperimental.

c) Bagi siswa/peserta didik

Melalui pendekatan eksperimental, siswa diharapkan bisa secara langsung mengalami pembelajaran yang aktif, kreatif, serta menyenangkan sebagai peserta studi. Anak-anak bisa menjadi lebih terlibat pada pembelajaran sains sebagai hasil dari penelitian ini, yang akan membuat meningkat pertumbuhan ilmiah mereka.

d) Bagi sekolah

Sebagai bahan dasar untuk membuat rencana pelajaran serta memilih strategi, teknik, serta media pengajaran terbaik untuk memajukan literasi sains anak-anak.

E. Definisi Istilah

Dalam upaya membuat mudah serta menghindari salah pengertian pada penelitian ini, maka dibagikan batasan-batasan istilah, yakni:

1. Model Pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray*

Pendekatan pembelajaran *Two Stay Two Stray* bisa dianggap sebagai dua orang yang tinggal serta pergi. Siswa digolongkan menjadi sejumlah kelompok dalam model pembelajaran ini. Tiap kelompok tersusun atas empat orang. Siswa berkolaborasi pada kelompok, serta sesudah selesai, 2 anggota dari tiap kelompok mengunjungi kelompok lainnya. Untuk berbagi pekerjaan dan informasi dengan tamu, dua orang tetap berada dalam satu kelompok. Sesudah meminta izin, para pengunjung kembali ke kelompok mereka untuk berbagi sepuluh hal yang mereka pelajari dari kelompok lainnya. Mengacu (Purnomo Aji & Sri Wulandari, 2021b), kelompok berkolaborasi serta membicarakan pekerjaan mereka. Ciri khas model pembelajaran kooperatif ialah model ini memakai struktur tugas serta penghargaan baru untuk mencoba menolong siswa belajar. Metode pengajaran serta pembelajaran *Two Stay Two Stray*, atau disingkat TSTS, ialah satu di antara model pembelajaran kooperatif.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan memecahkan masalah dengan mengumpulkan informasi, mengevaluasinya, memunculkan beragam solusi potensial, serta memilih solusi terbaik dikenal selaku kemampuan memecahkan masalah (Delisa dkk, n.d.). Komponen studi ini mencakup identifikasi masalah, pengembangan strategi, implementasi strategi, dan evaluasi solusi. Sebab keterampilan memecahkan masalah termasuk di antara kemampuan yang perlu dikuasai siswa, kemampuan memecahkan masalah matematika pada dasarnya merupakan tujuan mendasar dari proses pendidikan (Septina dkk (2018)). Supaya peserta didik bisa membuat meningkat keterampilannya yang beragam, mereka wajib diinstruksikan untuk memecahkan masalah sepanjang aktivitas belajar.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sejak sekolah dasar, siswa sudah diperkenalkan dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). IPAS, gabungan dari IPA dan IPS, baru dipakai sejak revisi Kurikulum Merdeka tahun 2022. Profil Siswa Pancasila, yang menguraikan karakter ideal siswa Indonesia, sebagian besar diwujudkan melalui pendidikan IPAS. Melalui penggunaan pembelajaran IPAS, anak-anak secara halus terinspirasi untuk menjadi ingin tahu terkait sejumlah hal yang terjadi di sekitar mereka. Siswa terinspirasi oleh minat ini untuk mempelajari terkait cara kerja alam dan cara berhubungan dengan orang lain di planet ini.