

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Efektivitas proses pembelajaran menjadi faktor penentu utama dalam keberhasilan suatu sistem pendidikan. Perancangan aktivitas instruksional yang relevan dengan karakteristik peserta didik serta manajemen kelas yang tepat merupakan kunci dalam mewujudkan capaian target akademis (Ramdhan & Hakim, 2025). Dalam konteks ini, lingkungan belajar tidak sekadar dimaknai sebagai ruang fisik, melainkan sebuah kesatuan yang mencakup metode pengajaran, instrumen media, serta sarana prasarana penunjang diseminasi informasi. Sejalan dengan hal tersebut, (Diva Dhiyaul Auliyah et al., 2024) menegaskan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses terstruktur yang melibatkan interaksi bermakna antara pendidik dan peserta didik demi mencapai tujuan instruksional yang telah dicanangkan.

Di tingkat sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu disiplin ilmu yang termuat dalam struktur kurikulum. Menurut (Himawan et al., 2025) IPAS merupakan mata pelajaran hasil fusi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Integrasi kedua bidang ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah menginternalisasi konsep melalui tema-tema kontekstual yang berkaitan langsung dengan realitas kehidupan sehari-hari. Penggabungan ini memungkinkan terjadinya stimulasi literasi saintifik

sosial secara simultan. Dampaknya, peserta didik tidak hanya memahami konsep alam dan masyarakat secara parsial, melainkan juga mampu mengelaborasi berbagai fenomena lingkungan serta dinamika sosial (Zakarina et al., 2024). Pembelajaran IPAS diproyeksikan dapat mendongkrak motivasi belajar sekaligus mempermudah siswa dalam memetakan korelasi antara dimensi sains dan sosial. Melalui pendekatan ini, kepekaan siswa terhadap fenomena alam di sekitarnya akan terasah, yang pada gilirannya membentuk sikap tanggung jawab serta partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

IPAS di SD dinilai menjadikan pendidikan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan persepektif yang di perlukan untuk meningkatkan pendidikan dan berpartisipasi dengan perubahan situasi di sekelilingnya. Membuat pembelajaran menarik dan relevan. Pada akhirnya, siswa akan memiliki kesempatan untuk secara aktif menyelesaikan dan menyiasati masalah nyata, seperti fenomena alam, lingkungan sekitar, dan masalah lainnya.

Mata pelajaran IPAS di sekolah dasar diposisikan sebagai instrumen strategis untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan perspektif yang relevan dalam menghadapi perubahan lingkungan global. Kurikulum dirancang untuk menciptakan atmosfer belajar yang menarik dan kontekstual, sehingga siswa memperoleh ruang untuk memecahkan problem riil, baik berupa fenomena alam maupun isu sosial. Oleh karena itu, orientasi IPAS tidak lagi berfokus pada hafalan teori ilmiah, melainkan

pada stimulasi keaktifan siswa melalui aktivitas observasi, artikulasi pertanyaan, dan pemecahan masalah empiris. Sebagaimana yang dibuktikan oleh (Tahsinia et al., 2026) dalam studinya yang bertajuk "*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DI SDN 341 BATAHAN PADA SISWA KELAS IV*", implementasi model pembelajaran berbasis masalah terbukti secara signifikan mampu mendongkrak keterlibatan aktif sekaligus performa akademis siswa pada mata pelajaran IPAS.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2025 di kelas IV SDN 1 Nologaten dan SDN 2 Nologaten Kecamatan Ponorogo, proses pembelajaran IPAS masih menunjukkan berbagai permasalahan. Pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah (*teacher-centered*) dengan pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas, sehingga proses belajar kurang atraktif bagi peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya perhatian dan motivasi belajar siswa, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ketergantungan guru terhadap buku teks tanpa adanya variasi media maupun sumber belajar alternatif menyebabkan siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi secara pasif dan kurang terdorong untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, SDN 1 Nologaten dan SDN 2 Nologaten dipilih sebagai lokasi penelitian karena kedua sekolah menunjukkan permasalahan yang sesuai dengan fokus penelitian serta memiliki karakteristik yang relatif setara, baik dari segi jenjang kelas, kurikulum yang diterapkan, materi pembelajaran, maupun karakteristik peserta didik. Kesamaan karakteristik tersebut menjadikan kedua sekolah layak dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian eksperimen. Selain itu, pihak sekolah memberikan izin dan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian sehingga penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media Dibela dapat dilaksanakan secara optimal tanpa mengganggu proses pembelajaran. Dengan demikian, kedua sekolah dinilai representatif untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media Dibela terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk memutus siklus permasalahan tersebut, diperlukan sebuah terobosan berupa inovasi model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa. Dalam mengimplementasikan model baru, guru wajib mengidentifikasi kondisi objektif kelas agar sintaks pembelajaran dapat berjalan secara kondusif, efektif, serta mampu menstimulasi motivasi belajar. Salah satu opsi metodologi yang dinilai mumpuni untuk mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Penerapan model *Two Stay Two Stray* dalam mentransfer materi IPAS terbukti mampu memicu peningkatan partisipasi, kerja sama tim, serta kemampuan

komunikasi dan berpikir kritis siswa. Melalui mekanisme diseminasi pengetahuan dan pertukaran informasi antarkelompok, model ini tidak hanya mendongkrak motivasi intrinsik siswa tetapi juga memberikan implikasi positif terhadap capaian hasil belajar mereka (Karlina et al., 2024). Fakta ini diperkuat oleh premis bahwa akomodasi model TSTS dalam pembelajaran sains maupun IPAS terbukti efektif mengeskalisasi keterlibatan dan performa akademis siswa, dengan capaian yang jauh lebih superior dibandingkan dengan penerapan metode konvensional.

Sebagai strategi instruksional, model *Two Stay Two Stray* menitikberatkan pada aspek gotong royong antarsiswa demi mencapai target pembelajaran kolektif. Implementasi model ini harus diselaraskan dengan fase perkembangan psikologis anak serta karakteristik materi. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada fase pertumbuhan unik, di mana secara psikologis mereka lebih mudah menyerap informasi jika proses belajar dikemas melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif (Rahmawati et al., 2024). Karakteristik peserta didik usia SD yang menyukai aktivitas interaktif membuat model TSTS menjadi pilihan yang sangat kontekstual. (Putri & Susanto, 2023) memaparkan bahwa mekanisme *Two Stay Two Stray* membagi peran siswa menjadi dua, yakni sebagai "tamu" (*strayers*) yang bertugas menghimpun informasi dari kelompok lain, dan sebagai "tuan rumah" (*stay*) yang bertugas menyajikan informasi di kelompok sendiri. Dinamika ini berhasil menstimulasi transfer pengetahuan antarkelompok,

memperteguh tanggung jawab kolektif, serta memperluas interaksi sosial di dalam kelas.

Di samping pemilihan model, integrasi media pembelajaran juga memegang peranan krusial dalam mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan memantik rasa ingin tahu siswa. Kehadiran media yang inovatif dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pemahaman mereka. Melalui media, konsep-konsep IPAS yang semula bersifat abstrak dapat dikonkretisasikan sehingga lebih mudah diindra dan dipahami. Dalam tataran praktis, penggunaan media konkret memberikan kesempatan langsung bagi siswa untuk mengamati, menyentuh, dan menganalisis fenomena secara empiris, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan efektif. Sebagai bentuk langkah solutif, penelitian ini menawarkan sebuah inovasi pembelajaran berupa kolaborasi antara model *Two Stay Two Stray* dengan media roda putar/digital "Dibela" (Digital/Diorama Belajar). Integrasi ini diharapkan dapat mengeliminasi kejenuhan dan menciptakan iklim kelas yang bervariasi. Kombinasi ini tidak hanya memfasilitasi komunikasi multiarah antara guru dan siswa maupun antarsiswa, tetapi juga membangun respon positif sepanjang aktivitas akademik berjalan. Bertolak dari latar belakang empiris tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengkajian lebih lanjut melalui penelitian eksperimen dengan judul: ***"Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Dibela Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD"***.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*
2. Media pembelajaran *Dibela*
3. Hasil belajar siswa kelas IV materi bentang alam dengan capaian pembelajaran sebagai berikut : 1) Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis bentang alam 2) siswa mampu menjelaskan keterkaitan bentang alam dengan profesi masyarakat 3) Siswa mampu memahami cara pemanfaatan dan melestarikanya 4) Siswa mampu mengamati dan menganalisis bagaimana kondisi alam mempengaruhi mata pencaharian penduduk di daerah dataran tinggi.
4. Siswa kelas IV SDN 1 Nologaten & SDN 2 Nologaten Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media pembelajaran *Dibela* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV?”

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mendeskripsikan signifikansi pengaruh model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media pembelajaran Dibela dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah informasi terkait dinamika model *Two Stay Two Stray* berbantuan media Dibela, khususnya dalam ruang lingkup pembelajaran IPAS. Melalui data yang dihasilkan, studi ini dapat dijadikan acuan strategis bagi guru untuk mengintegrasikan model kooperatif tersebut dalam aktivitas instruksional sehari-hari. Pada akhirnya, inovasi metodologi ini ditujukan untuk mendorong interaksi yang sehat serta mendongkrak aspek kognitif siswa secara signifikan.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Siswa

Melalui implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang diintegrasikan dengan media Dibela, penelitian ini diharapkan mampu menciptakan atmosfer pembelajaran IPAS yang aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu, pemanfaatan kombinasi ini

diproyeksikan dapat mengoptimalkan kompetensi peserta didik dalam menguasai dan mengartikulasikan materi bentang alam secara mendalam.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diproyeksikan dapat memperkaya khazanah metodologi pengajaran bagi guru, khususnya dalam mengadopsi model pembelajaran yang variatif. Dengan menyesuaikan pemilihan model terhadap karakteristik materi serta kondisi objektif siswa, guru dapat menstimulasi iklim kelas yang lebih hidup, interaktif, dan berpusat pada keaktifan peserta didik (*student-centered*).

c) Bagi Sekolah

Studi ini dapat menjadi bahan pertimbangan strategis serta rujukan dalam merumuskan kebijakan inovasi instruksional. Output dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah, terutama melalui standarisasi pemilihan model pembelajaran yang efektif dan relevan.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan, memperluas wawasan, mengumpulkan pengalaman, serta menyediakan pengetahuan yang cukup untuk menerapkan berbagai model dan media pembelajaran yang bervariasi.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran *Two stay Two stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan varian strategi kooperatif berbasis kelompok kecil beranggotakan empat siswa, di mana dua orang bertugas menetap (*stay*) untuk membagikan hasil kerja, sementara dua lainnya bertamu (*stray*) ke kelompok lain demi melakukan pertukaran informasi akademis. Aktivitas ini diimplementasikan melalui sintaksis sistematis yang diawali dengan pembentukan kelompok heterogen berisi 4 hingga 5 peserta didik, pemberian subtopik spesifik dari guru, serta pengerjaan tugas secara kolaboratif dalam kelompok internal. Setelah tugas rampung, kelompok mendelegasikan dua anggotanya untuk bertamu dan dua lainnya tetap tinggal guna memfasilitasi proses berbagi materi, presentasi, tanya jawab, serta konfirmasi informasi dengan kelompok lain. Pada fase akhir, seluruh siswa kembali ke kelompok asal mereka untuk mendiseminasikan serta melaporkan hasil temuan baru, yang kemudian dilanjutkan dengan membandingkan serta mengolaborasikan data tersebut melalui diskusi klasikal yang dipandu langsung oleh guru.

2. Media Dibela

Media *Dibela* (Diorama Bentang Alam) adalah media pembelajaran tiga dimensi yang menampilkan representasi visual dari permukaan bumi, seperti gunung, dataran, sungai, lembah, serta pegunungan secara nyata dan konkret. Media ini berfungsi sebagai sarana bantu bagi siswa dalam

memahami konsep-konsep pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi yang berkaitan dengan bentuk permukaan bumi serta keterkaitannya dengan aktivitas dan kehidupan manusia

3. Hasil belajar IPAS

Hasil belajar IPAS adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi bentang alam dan keterkaitannya dengan kehidupan manusia, yang diukur melalui penilaian pada aspek kognitif sesuai dengan capaian pembelajaran kelas IV SD. capaian pembelajaran penelitian antara lain :) Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis bentang alam 2) siswa mampu menjelaskan keterkaitan bentang alam dengan profesi masyarakat 3) Siswa mampu memahami cara pemanfaatan dan melestarikanya 4) Siswa mampu mengamati dan menganalisis bagaimana kondisi alam mempengaruhi mata pencaharian penduduk di daerah dataran tinggi.