

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Sebagai salah satu instrumen pembelajaran kooperatif, model *Two Stay Two Stray* (TSTS) didesain sebagai sistem pembelajaran berbasis kelompok yang mengarahkan peserta didik untuk berkontribusi secara kolektif, menumbuhkan tanggung jawab personal, saling membantu dalam memecahkan problem akademis, serta memberikan dukungan timbal balik demi mencapai prestasi belajar yang optimal (Sahalluddin et al., 2023). Strategi ini dirancang untuk menstimulasi keterlibatan aktif setiap anggota kelompok melalui dinamika pertukaran informasi dan pengalaman. Dampaknya, interaksi konstruktif antarpeserta didik dapat terjalin dengan baik, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Lebih lanjut, TSTS dipahami sebagai metodologi berbasis tim yang memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan mobilitas atau kunjungan ke kelompok lain dengan tujuan saling berbagi pengetahuan, sebelum akhirnya kembali ke kelompok asal untuk memaparkan data yang telah dihimpun (Une et al., 2023). Sintaksis ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama, tetapi juga memperluas cakrawala berpikir peserta didik. Mereka tidak lagi terjebak pada perspektif individual, melainkan memperoleh rekonstruksi gagasan baru hasil dari proses diskusi lintas kelompok. Atas dasar tersebut, atmosfer pembelajaran

menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam mengonstruksi pemahaman ilmiah secara gotong royong, yang secara simultan mengasah kecakapan berpikir kritis, artikulasi berkomunikasi, dan kolaborasi.

Pendekatan ini secara konsisten mengutamakan keaktifan siswa dengan memfasilitasi ruang dialogis, baik dalam internal kelompok maupun interaksi eksternal antarkelompok, yang diakhiri dengan diseminasi informasi kembali ke kelompok semula (Safitrianingrum et al., 2025). perputaran informasi ini terbukti efektif dalam memperluas retensi pemahaman konsep sekaligus mengeskalisasi kompetensi sosial para peserta didik selama aktivitas instruksional berlangsung.

Sintesis dari berbagai pemikiran di atas menegaskan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan format pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama tim, akuntabilitas individu, serta komunikasi aktif antarpeserta didik. Melalui mekanisme transfer data antarkelompok dan pelaporan kembali hasil telaah ke kelompok mitra, model ini berhasil menstimulasi penalaran kritis, memperdalam penguasaan materi, serta melatih kecakapan sosial-komunikatif siswa. Dengan demikian, implementasi model *Two Stay Two Stray* tidak sekadar berimplikasi pada eskalasi prestasi akademis semata, melainkan juga berperan fundamental dalam mengonstruksi keterampilan sosial serta afeksi positif siswa dalam ekosistem pembelajaran yang bermakna.

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Menurut pandangan (Faradillah & Tyas, 2024) ada beberapa kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah :

- 1) Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat diimplementasikan pada berbagai jenjang pendidikan, karena prosedur pelaksanaannya bersifat lentur dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakter peserta didik di setiap tingkat kelas.
- 2) Pembelajaran berjalan dengan lebih bermakna karena peserta didik berpartisipasi langsung dalam mengonstruksi dan menginternalisasi konsep melalui aktivitas diskusi tim serta diseminasi pengetahuan antar siswa.
- 3) Pendekatan ini menekankan pada pengaktifan kemampuan berpikir siswa, mendorong mereka untuk melakukan pengamatan, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan secara mandiri dari pengalaman belajar yang diperoleh.
- 4) Implementasi model ini terbukti efektif dalam mengeskalisasi motivasi serta performa akademis siswa, mengingat iklim kelas yang kolaboratif dan interaktif mampu memantik atensi serta antusiasme mereka untuk menguasai materi pelajaran.
- 5) Melalui aktivitas penyelesaian problem, peserta didik difasilitasi untuk membangun pemahaman konseptual secara mandiri, sebuah proses yang tidak sekadar mengasah otonomi belajar melainkan juga menstimulasi kecakapan penalaran kritis mereka.
- 6) Melalui model ini, siswa dapat menumbuhkan kreativitas dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan rekan sekelompok, sehingga terjadi peningkatan kemampuan sosial dan keterampilan interpersonal.

- 7) Penerapan model ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi, karena siswa merasa memiliki peran penting dan keterlibatan langsung dalam seluruh proses pembelajaran yang berlangsung.

Menurut (Faradillah & Tyas, 2024) mengemukakan bahwa implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) mampu menstimulasi interaksi yang intensif, baik secara interpersonal antarpeserta didik maupun antar kelompok. Melalui mekanisme TSTS ini, proses diseminasi berbagai gagasan dan perspektif baru dapat terpacu dengan baik. Dampak positifnya adalah terjadinya eskalasi kreativitas siswa serta lahirnya beragam alternatif solusi yang inovatif dalam memecahkan problem akademik selama aktivitas pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan seluruh pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki serangkaian keunggulan fundamental yang memposisikannya sebagai salah satu strategi kooperatif yang efisien, adaptif, serta relevan untuk diimplementasikan pada beragam tingkatan institusi pendidikan. Sintaksis atau tahapan kerja dalam model ini sangat fleksibel untuk diselaraskan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan peserta didik. Hal tersebut berimplikasi pada terciptanya jalinan pengalaman belajar yang mendalam melalui keterlibatan aktif siswa dalam mengidentifikasi, menginternalisasi, serta mengonstruksi pemahaman konseptual secara otonom.

Lebih lanjut, adopsi model *Two Stay Two Stray* juga berkontribusi nyata dalam melatih penalaran kritis, daya cipta (kreativitas), serta kompetensi interpersonal siswa melalui forum diskusi, dialektika gagasan, dan resolusi konflik secara gotong royong. Di samping itu, iklim pembelajaran yang interaktif dan berbasis partisipasi aktif terbukti mampu mendongkrak motivasi intrinsik sekaligus performa akademis siswa, mengingat mereka diberikan ruang untuk merasa dihargai dan memegang andil krusial dalam ekosistem kelas. Melalui stimulasi tersebut, model *Two Stay Two Stray* tidak sekadar memperteguh penguasaan ranah kognitif semata, melainkan juga memupuk jiwa solidaritas, efikasi diri (kepercayaan diri), serta akuntabilitas sosial dalam diri setiap peserta didik.

c. Kekurangan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Menurut (Une et al., 2023) ada kekurangan dari model pembelajaran *Two stay two stray* di antaranya mencakup :

1. Penerapan model pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup panjang agar hasilnya maksimal. kondisi tersebut dipicu oleh setiap tahapan pada pembelajaran seperti pembentukan kelompok, proses diskusi, tukar-menukar informasi, hingga penyampaian hasil kerja memerlukan waktu tersendiri. Apabila waktu yang tersedia terbatas, kegiatan belajar dapat menjadi tergesa-gesa dan hasil belajar siswa pun kurang optimal.

2. Tidak semua peserta didik menyukai pembelajaran yang mengharuskan kerja sama dalam kelompok. Sebagian siswa memiliki kecenderungan untuk belajar secara individu karena merasa lebih nyaman atau kurang percaya diri ketika harus berinteraksi dengan teman-temannya. Sikap seperti ini dapat menghambat keaktifan dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar berbasis kolaborasi.
3. Guru perlu melakukan persiapan yang matang, mencakup materi, biaya, dan tenaga yang dibutuhkan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru harus memastikan seluruh komponen siap, mulai dari perencanaan materi, pengaturan aktivitas kelompok, penyediaan media pembelajaran, hingga pengelolaan sumber daya seperti waktu dan perlengkapan. Kurangnya persiapan dapat menyebabkan kegiatan belajar tidak berjalan dengan lancar.
4. Guru kerap menghadapi tantangan dalam mengelola dan mengawasi aktivitas belajar di kelas. Belajar kelompok biasanya menimbulkan suasana kelas yang lebih aktif dan ramai, sehingga guru harus memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik. Tanpa pengelolaan yang efektif, guru bisa kesulitan menjaga fokus siswa, mengatur interaksi antar kelompok, serta memastikan seluruh peserta didik berpartisipasi secara seimbang.

(Bali, 2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Two stay two stray* memiliki beberapa kelemahan, yaitu diantaranya adalah :

1. Membutuhkan waktu yang relatif panjang Model *Two Stay Two Stray* terdiri dari beberapa alur aktivitas sehingga proses pembelajarannya membutuhkan durasi yang lebih lama.
2. Tidak semua siswa nyaman dengan kerja kelompok Ada beberapa siswa yang kurang antusias dalam kegiatan kolaboratif, cenderung pasif, atau terlalu bergantung pada anggota kelompok yang lebih dominan.
3. Membutuhkan perencanaan guru yang matang Sebelum pembelajaran, guru perlu menyiapkan pembagian kelompok, materi belajar, pedoman diskusi, serta langkah-langkah kegiatan agar pembelajaran berlangsung terarah.
4. Tantangan dalam pengelolaan kelas Dinamika kelas yang tinggi akibat aktivitas berpindah dan berdiskusi menuntut guru untuk mampu menjaga ketertiban, mengontrol suasana, serta memastikan partisipasi seluruh siswa. Sintaks Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki sejumlah keterbatasan dalam implementasinya. Model ini memerlukan durasi pembelajaran yang cukup lama karena mencakup berbagai tahapan seperti pembagian kelompok, diskusi, kegiatan berbagi informasi, serta penyampaian hasil diskusi. Selain itu, tidak seluruh siswa mampu menyesuaikan diri dengan kegiatan belajar secara kolaboratif, sehingga terdapat kemungkinan sebagian peserta didik kurang aktif atau bergantung pada teman dalam kelompok. Pelaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga

menuntut kesiapan dan perencanaan yang detail dari guru, termasuk penyusunan materi, pengelolaan kelompok, penggunaan media, serta strategi pembelajaran yang jelas dan terarah. Di samping itu, pengelolaan kelas menjadi tantangan tersendiri, mengingat aktivitas berpindah dan interaksi antar kelompok sering menimbulkan suasana kelas yang dinamis, bahkan berpotensi mengganggu ketertiban apabila tidak ditangani secara efektif. Dengan demikian, keberhasilan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan merancang pembelajaran secara terstruktur.

2. Media Dibela

a. Pengertian Media Dibela

Dalam ekosistem instruksional, media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai instrumen penunjang bagi pendidik dalam mengefektifkan proses komunikasi edukatif (Mukarromah & Andriana, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, (Rohima, 2023) menegaskan bahwa perangkat pembelajaran ini berfungsi sebagai stimulator untuk mengoptimalkan kecakapan penalaran, daya cipta, serta kompetensi praktis siswa sepanjang aktivitas akademik berlangsung. Di sisi lain, dalam upaya mengonkretkan materi, penggunaan media tiga dimensi seperti diorama menjadi salah satu opsi yang sangat relevan. (Jauza & Albina, 2025) mendefinisikan diorama sebagai replika berskala tiga dimensi yang dirancang untuk menggambarkan suatu objek atau rekonstruksi situasi tertentu dengan tingkat kemiripan yang tinggi terhadap realitas aslinya.

Melalui visualisasi objek tersebut, peserta didik dapat menangkap impresi visual yang riil, sehingga mempermudah mereka dalam menginternalisasi

materi pelajaran sekaligus memberikan impresi yang mendalam bagi siapapun yang mengamatinya. Karakteristik media ini juga diperkuat oleh pandangan (Nakaya Hanaro Sihotang et al., 2025) yang menyatakan bahwa diorama merupakan representasi spasial tiga dimensi yang memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar empiris secara langsung, mengingat objek pembelajaran dihadirkan dalam bentuk miniatur yang menyerupai kondisi aktual di lapangan. Oleh sebab itu, pengintegrasian diorama ke dalam aktivitas instruksional terbukti mampu menuntun peserta didik dalam melakukan observasi, eksplorasi mendalam, serta penguasaan materi melalui representasi visual yang jauh lebih kontekstual.

Bertumpu pada berbagai argumentasi ilmiah tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu guru memiliki nilai strategis dalam mengoptimalkan komunikasi instruksional dan diseminasi materi di dalam kelas. Kehadiran media tidak sekadar mempermudah guru dalam memaparkan pengetahuan, melainkan juga berfungsi secara simultan untuk memantik ketajaman berpikir, kreativitas, serta keterampilan motorik siswa. Salah satu manifestasi media yang dinilai sangat representatif adalah diorama, sebuah replika tiga dimensi dengan visualisasi yang menyerupai kondisi riil, sehingga mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih konkret, kontekstual, dan bermakna. Implementasi diorama dalam proses pembelajaran memfasilitasi peserta didik untuk mengamati, mengeksplorasi, dan mengonstruksi konsep-konsep yang semula bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami secara nyata, interaktif, dan komprehensif.

b. Kelebihan Media Dibela

Menurut (Bali & Zahroh, 2023) ada beberapa kelebihan dari media pembelajaran dibela (diorama) di antaranya adalah :

1. Melalui penggunaan diorama, peserta didik dapat mengamati gambaran suatu objek atau peristiwa seolah-olah mereka menyaksikannya secara langsung di dunia nyata. Contohnya, diorama tentang bentang alam membantu siswa memahami situasi secara lebih konkret, sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami
2. Dapat digunakan berulang kali dan tidak terbatas pada satu kesempatan saja. Diorama memiliki daya tahan yang baik dan bisa dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Setelah dibuat, media ini dapat digunakan oleh beberapa kelas atau dalam pembelajaran di tahun-tahun berikutnya. Dengan demikian, diorama tergolong media yang efisien dan hemat biaya.
3. Bahan untuk membuat diorama mudah ditemukan dan tersedia di sekitar. Proses pembuatan diorama tidak memerlukan bahan yang sulit diperoleh. Umumnya, bahan seperti kardus, kertas, lem, cat, kertas gambar bentang alam.

Berdasarkan hasil analisis yang mendalam, diketahui bahwa penggunaan media diorama memiliki sejumlah keunggulan yang layak diperhatikan. Salah satunya adalah kemampuannya dalam menggunakan bahan yang hemat biaya dan mudah ditemukan, serta dapat dimanfaatkan secara berulang untuk menampilkan

kondisi nyata. Selain itu, diorama juga berfungsi untuk menyajikan visualisasi peristiwa yang terjadi lokasi dan waktu yang telah ditentukan dari berbagai perspektif, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Kekurangan Media Dibela

(Holipah et al., 2023) Mengungkapkan bahwa Salah satu kelemahan media diorama adalah tidak mampu memperlihatkan dinamika atau perubahan peristiwa secara langsung. Hal ini menyebabkan siswa hanya dapat melihat tampilan peristiwa dalam keadaan statis, sehingga pemahaman mereka terhadap proses yang terjadi menjadi kurang mendalam dan terbatas pada visualisasi yang tampak saja. Media diorama bersifat tiga dimensi tetapi statis, artinya objek atau adegan yang ditampilkan tidak bisa bergerak layaknya video atau simulasi digital. Misalnya, dalam pembelajaran tentang perubahan bentuk permukaan bumi akibat erosi atau letusan gunung berapi, diorama hanya dapat menunjukkan hasil akhirnya seperti permukaan tanah yang tererosi atau gunung yang meletus tanpa memperlihatkan proses perubahan itu sendiri.

Bahwa salah satu kelemahan media diorama ialah keterbatasannya dalam menyesuaikan berbagai tema atau materi pembelajaran yang bersifat luas dan beragam. Media ini umumnya dirancang untuk menggambarkan suatu adegan atau konsep tertentu, seperti proses siklus hidup makhluk hidup, rantai makanan, atau ekosistem. Sementara itu, untuk materi yang bersifat lebih abstrak atau memiliki cakupan yang lebih besar, seperti struktur alam semesta, fenomena global, maupun proses kimia yang bersifat

mikroskopik, diorama sulit dibuat secara realistis maupun efisien dari segi biaya.(Hurwanani et al., 2025) Selain itu, apabila guru ingin mengganti tema pembelajaran dengan cepat, maka diorama perlu dibuat ulang atau dimodifikasi, yang tentu memerlukan tambahan waktu, tenaga, dan biaya. Kondisi ini dapat menimbulkan keterbatasan dalam pengembangan kreativitas, baik bagi guru maupun siswa, karena media diorama tidak dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagai topik pembelajaran yang berbeda.

Dari pernyataan yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan pokok dari media diorama terletak pada karakteristiknya yang bersifat statis dan kurang fleksibel. Media ini hanya mampu menampilkan peristiwa dalam bentuk tiga dimensi tanpa memperlihatkan perubahan atau dinamika yang terjadi secara langsung, maka pengetahuan siswa ide-ide yang dipelajari menjadi minim pada tampilan visual saja. Selain itu, diorama juga tidak efisien untuk digunakan pada berbagai topik pembelajaran yang bersifat luas, abstrak, maupun kompleks, karena setiap perubahan materi menuntut pembuatan ulang atau penyesuaian yang membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya tambahan. Oleh karena itu, media diorama kurang tepat digunakan untuk menjelaskan proses yang bersifat dinamis atau memiliki ruang lingkup pembelajaran yang beragam.

d. Sintaks Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Dalam skema model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, mekanisme kerja kelompok didasarkan pada pembagian peran secara spesifik, di mana dua orang siswa ditugaskan untuk melakukan mobilitas atau bertamu ke kelompok mitra, sementara dua siswa lainnya berkewajiban menetap di kelompok semula guna menyambut kedatangan perwakilan dari kelompok lain. Dinamika ini kemudian diintegrasikan secara berkelanjutan melalui aktivitas diskusi kelompok internal, proses kembali ke kelompok asal, pendalaman materi secara kolektif, hingga tahap diseminasi laporan hasil kerja tim. Sejalan dengan prosedur operasional tersebut, (Bali, 2023) merumuskan bahwa langkah-langkah atau sintaksis baku dalam mengimplementasikan model *Two Stay Two Stray* terdiri atas tahapan-tahapan berikut:

Tabel 2. 1 Sintaks model pembelajaran two stay two stray

Sintak	Aktivitas Guru
Fase- 1 : Pembagian kelompok belajar	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yang terdiri dari empat anggota. Dua siswa bertindak sebagai tamu (<i>two stay</i>), dua siswa lainnya tetap berada di dalam kelompoknya (<i>two stray</i>)

Fase-2:	Pemberian	Guru memberikan setiap masalah-masalah untuk di diskusikan	kelompok subtopik tertentu untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya.
Fase-3:	Kerja sama	Guru mengajak siswa bekerja keompok/ tim-tim belajar sama dalam kelompok yang terdiri dari empat orang agar mereka memiliki peluang untuk berpartisipasi secara aktif.	
Fase-4:	Bertemu dengan	Setelah selesai, dua anggota kelompok lain	dari setiap kelompok diminta untuk keluar dari kelompoknya dan bergabung ke kelompok lain sebagai tamu.
Fase-5:	Menerima tamu	Guru menugaskan dua anggota dari kelompok lain	kelompok untuk menyampaikan hasil kerja dan data kepada siswa yang berkunjung ke kelompok mereka.

Fase-6: Mendiskusikan Siswa yang berperan sebagai kembali hasil yang tamu kembali ke kelompok diperoleh dari kelompok asalnya untuk mendiskusikan lain dan membagikan hasil informasi yang diperoleh dari kelompok lain.

Fase -7: Presentase Guru memberi siswa kelompok kesempatan untuk menyimpulkan hasil penelitian dari kelompok lain dan mempresentasikannya.

3. Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dipahami sebagai disiplin akademik yang mengeksplorasi karakteristik makhluk hidup beserta objek tak hidup di alam semesta, termasuk dinamika interaksi yang terjadi di antara elemen-elemen tersebut. Melalui sudut pandang ini, IPAS mengulas eksistensi manusia dalam kapasitasnya sebagai entitas biologis sekaligus makhluk sosial yang secara konstan berinteraksi dengan ekosistem sekelilingnya (Hayudinna & Muzkiyah, 2024). Pada struktur Kurikulum 2013 maupun kerangka kurikulum pendahulu lainnya, muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan secara parsial atau terpisah, di mana masing-masing bidang studi memiliki batas ruang lingkup

instruksionalnya sendiri. Namun, momentum transisi menuju Kurikulum Merdeka membawa pembaruan signifikan melalui unifikasi atau peleburan kedua domain tersebut menjadi satu wadah terintegrasi. Rekonstruksi ini membuktikan bahwa penyelarasan antara aspek sains murni dan humaniora dapat diwujudkan secara harmonis dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh.

Kehadiran IPAS dalam Kurikulum Merdeka merepresentasikan sintesis yang padu antara dimensi kealaman dan sosial masyarakat. Melalui implementasi pembelajaran IPAS yang holistik ini, peserta didik dibimbing untuk menumbuhkan kompetensi dan karakter yang selaras dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, yang diorientasikan pada pencapaian beberapa target dan tujuan instruksional utama berikut:

1. Mengambil peran nyata dalam aktivitas proteksi dan pelestarian lingkungan sekeliling, sekaligus berpartisipasi dalam pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana demi kemaslahatan bersama yang adil
2. Diberi dorongan untuk memahami berbagai fenomena yang berhubungan dengan manusia sehingga mampu mengenali serta mengaitkannya dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menumbuhkan pemahaman dan penghayatan terhadap konsep serta nilai-nilai yang terkandung dalam IPAS, kemudian menerapkannya dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

4. Memanfaatkan kemampuan berpikir inkuiri guna mengidentifikasi, menganalisis, dan merefleksikan suatu permasalahan sampai menemukan solusi melalui tindakan nyata.

Disiplin Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara spesifik mengorientasikan pembahasannya pada investigasi ilmiah terhadap beragam gejala alam, sementara Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menitikberatkan fokusnya pada dinamika sosial yang melingkupi interaksi masyarakat. Melalui unifikasi kedua bidang studi tersebut ke dalam wadah IPAS, aspek kealaman dan sosial melebur menjadi satu kesatuan mata pelajaran yang komprehensif serta saling menguatkan. Menurut (Husmar, 2025) IPAS memegang andil strategis dalam memantik stimulasi rasa ingin tahu peserta didik terhadap aneka ragam fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Lewat rangsangan rasa penasaran ilmiah tersebut, siswa diharapkan memiliki dorongan intrinsik untuk menelaah secara mendalam bekerjanya hukum alam semesta beserta korelasi timbal baliknya dengan eksistensi manusia di muka bumi. Di samping itu, IPAS juga dioptimalkan sebagai instrumen bagi peserta didik untuk mengeksplorasi, mengapresiasi, dan mendayagunakan potensi kekayaan alam serta kearifan lokal yang melekat pada jati diri bangsa Indonesia yang sarat akan khazanah budaya dan tradisi.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya merepresentasikan transformasi perilaku atau kapasitas baru yang dikuasai oleh siswa sebagai bentuk kulminasi dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaluinya (Lumban Gaol et al., 2022). Indikator capaian ini mengintegrasikan tiga ranah fundamental perkembangan, meliputi dimensi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Demi mengidentifikasi tingkat efektivitas ketercapaian target instruksional, beragam instrumen evaluasi dapat diimplementasikan untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik telah berkembang. Di samping itu, data hasil belajar memegang peranan krusial sebagai standar acuan dalam mengukur serta melaporkan performa akademis siswa, sekaligus menjadi pijakan strategis dalam merancang desain pembelajaran masa depan yang lebih adaptif, dengan menyelaraskan secara konsisten antara muatan materi dan metodologi asesmen yang digunakan (Muhadi et al., 2025)

Sejalan dengan pandangan tersebut, (Dakhi, 2020) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan wujud kompetensi nyata yang diinternalisasi oleh peserta didik pasca-keterlibatan mereka dalam suatu ekosistem pembelajaran. Dalam praktiknya, pendidik dapat menguji capaian tersebut melalui beragam skema penilaian, baik berbentuk tes tertulis maupun asesmen lisan. Kualitas perolehan hasil belajar siswa ini memiliki korelasi linear yang sangat kuat dengan rumusan tujuan instruksional yang telah dipersiapkan oleh guru sejak awal, yang secara universal dikelompokkan ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sarumaha & Harefa, 2023)

Melalui sintesis dari berbagai argumentasi teoritis di atas, dapat dirumuskan bahwa hasil belajar merupakan wujud evolusi positif pada aspek afeksi maupun kapabilitas konkret siswa sepanjang proses edukasi, yang merefleksikan tingkat keberhasilan mereka dalam mengasimilasi, menguraikan, dan mengaplikasikan materi pelajaran. Pengukuran hasil belajar melalui perangkat evaluasi seperti tes lisan dan tertulis berfungsi sebagai parameter valid untuk menakar pemenuhan tujuan kurikulum sekaligus menjadi dokumen formal pelaporan prestasi akademik. Sesuai dengan premis para ahli yang telah dipaparkan, kualitas capaian ini berakar dari rancangan pengalaman belajar yang distrukturkan oleh pendidik lewat kejelasan target instruksional. Melalui adopsi model evaluasi yang representatif, guru tidak hanya dapat memetakan tingkat penguasaan konsep oleh siswa, melainkan juga memperoleh basis data esensial untuk memproyeksikan perbaikan mutu pembelajaran pada siklus berikutnya secara lebih komprehensif.

b. Indikator Hasil Belajar

1. petunjuk yang dapat dilihat dan diukur, yang menunjukkan bahwa peserta didik pernah menjalani proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh perubahan perilaku. Indikator ini juga menunjukkan kemampuan atau tugas khusus yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar .
2. Indikator hasil belajar pada ranah kognitif menitikberatkan pada kapasitas penalaran dan aktivitas mental siswa yang

pengukurannya diselaraskan dengan hierarki dalam Taksonomi Bloom (Ndiung & Jediut, 2020). Konstruk berpikir dalam dimensi kognitif ini bergradasi mulai dari kecakapan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga tahap tertinggi yaitu berkreasi atau mencipta (C6). Kompetensi intelektual tersebut umumnya diukur melalui instrumen tes objektif maupun esai yang dirancang secara sistematis berdasarkan muatan kurikulum yang telah diimplementasikan di sekolah. Di sisi lain, indikator pencapaian pada domain afektif yang berkaitan dengan sikap dan emosi dipecah ke dalam lima tingkatan progresif, yang meliputi fase menerima atau menghadiri (*receiving/attending*), merespons atau menanggapi (*responding*), mengapresiasi atau menghargai (*valuing*), mengorganisasikan atau mengatur (*organizing*), serta internalisasi nilai atau karakteristik diri berdasarkan nilai kompleks (*characterization by a value or value complex*). Sementara itu, performa siswa pada ranah psikomotorik yang mencakup koordinasi motorik dan keterampilan fisik direpresentasikan melalui tahapan meniru atau persepsi, memanipulasi atau mengatur, mengamati, mempraktikkan secara akurat atau presisi, hingga mengolaborasikan serta mengembangkan atau artikulasi tindakan secara terampil.

3. Dari beberapa indikator aspek hasil belajar yang sudah dipaparkan

dapat diambil kesimpulan indikator aspek kognitif dijelaskan seperti pada tabel 2.2

Tabel 2. 2 Indikator Hasil Belajar Kognitif

Indikator	Sub Indikator
Menghafal	Kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang telah dipelajari.
Memahami	Kemampuan untuk menggunakan ungkapan ide atau konsep langsung
Menerapkan	Kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata
Menganalisis	Kemampuan menggunakan pengetahuan dalam situasi nyata
Mengevaluasi	Kemampuan untuk membuat pertimbangan atau keputusan berdasarkan kriteria dan standar
Membuat	Kemampuan untuk mengombinasikan bagian-bagian menjadi sebuah karya keseluruhan yang baru atau unik

Adapun kesimpulan indikator aspek afektif dijelaskan seperti pada tabel

Tabel 2. 3 Indikator Hasil Belajar Afektif

Indikator	Sub Indikator
Receiving	Kemampuan untuk menyadari, menerima, dan memberi perhatian terhadap suatu stimulus atau situasi pembelajaran
Responding	Partisipasi aktif dalam kegiatan belajar
Valuing	Sikap menghargai, menyukai, atau memberikan makna terhadap suatu objek, fenomena, atau aktivitas pembelajaran
Organization	Kemampuan menyusun, mengintegrasikan, serta memprioritaskan berbagai nilai yang diterima menjadi suatu sistem nilai pribadi yang terorganisasi
Characterization	Internalisasi nilai-nilai secara konsisten dalam perilaku sehingga menjadi bagian dari karakter individu

Kemudian kesimpulan indikator aspek psikomotorik dijelaskan seperti pada tabel 2.4

Tabel 2. 4 Indikator Hasil Belajar Psikomotorik

Indikator	Sub Indikator
Meniru	Melakukan suatu tindakan melalui peniruan
Mengatur	Melakukan tugas sesuai dengan petunjuk atau prosedur
Mengamati	Mengamati gerakan atau alur kerja yang terorganisir
Mempraktikkan	Menerapkan keterampilan dengan tepat
Mengembangkan	Mengkoordinasi beberapa keterampilan yang efisien dan fleksibel dari berbagai kemampuan.

A. Kerangka Berfikir

Peserta didik pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar seringkali mengalami kendala dalam mengasimilasi materi pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada

topik bentang alam. Problematika ini terindikasi dari rendahnya tingkat partisipasi siswa selama aktivitas instruksional, keterbatasan pemahaman mengenai klasifikasi serta karakteristik fisik bentang alam, hingga perolehan hasil belajar yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Pemicu utama dari hambatan tersebut berakar pada pola pembelajaran konvensional yang masih bersifat monologis atau satu arah, yang diperparah oleh minimnya pemanfaatan media konkret sebagai representasi fenomena alam yang aktual. Guna menjembatani kesenjangan tersebut, pengintegrasian media pembelajaran berwujud fisik mutlak diperlukan untuk mentransformasikan konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih visual dan kontekstual.

Salah satu inovasi media yang sangat representatif untuk diterapkan adalah Dibela, yang merupakan akronim dari Diorama Bentang Alam. Media ini menyajikan pemodelan tiga dimensi dari beraneka ragam struktur geografis, mulai dari kawasan pantai, dataran tinggi, dataran rendah, hingga wilayah urban atau perkotaan. Melalui visualisasi berskala ini, siswa dapat melakukan observasi langsung untuk mencermati wujud fisik sekaligus keterkaitan fungsional antarunsur alam, yang pada gilirannya diorientasikan untuk mengoptimalkan kapasitas pemahaman konsep mereka.

Efektivitas tertinggi dari penggunaan sebuah media pembelajaran diperoleh melalui sinkronisasi dengan model pembelajaran yang adaptif. Salah satu model yang relevan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, yang mengedepankan aspek kolaborasi, komunikasi antarsiswa, dan tanggung jawab kelompok. Pola operasional model ini dijalankan dengan membagi tugas anggota:

dua orang menetap di kelompok asal sebagai penyaji informasi, sementara dua orang sisanya melakukan mobilitas ke kelompok mitra untuk mencari data baru. Perpaduan antara model *Two Stay Two Stray* dengan media Dibela didesain untuk melahirkan atmosfer kelas yang interaktif. Dampaknya, orientasi pembelajaran akan bergeser total ke siswa, di mana mereka terlibat langsung dalam siklus observasi objek, diskusi kelompok, dan presentasi hasil telaah secara kritis.

Untuk menguji keberhasilan intervensi instruksional ini, kegiatan diakhiri dengan pelaksanaan *posttest*. Munculnya perbedaan skor yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* menjadi landasan kuat untuk menyimpulkan bahwa model *Two Stay Two Stray* berbantuan media Dibela berpengaruh nyata dalam mendongkrak hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan telaah kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media Dibela terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar."