

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno, 2004). Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa, dan konteks pembelajaran (Depdiknas, 2003). Guru sebagai pengajar ataupun pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan betapa penting peran guru dalam dunia pendidikan.

Guru sebagai pengajar ataupun pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan (Sunbanu et al., 2019). Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru (Boiliu, 2021). Guru juga harus menjadi fasilitator untuk membentuk karakter siswa yang berpikir kritis, kreatif dan berinovasi, terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi serta berkarakter (Indarta *et al.*, 2022). Inovasi-inovasi yang ada

di Indonesia saat ini adalah melalui pembaruan kurikulum. Pembaharuan kurikulum sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena dengan pembaharuan itu maka proses, model, atau metode pembelajaran akan semakin efektif dan efisien, serta akan mengalami kemajuan guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia untuk menjadikan pendidikan di Indonesia semakin baik (Zulaiha, et al., 2022). Dengan demikian, dalam sebuah pembelajaran kurikulum menuntut guru untuk berinovasi menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien disemua mata pelajaran dan semua jenjang sekolah yang ada.

Suatu pembelajaran di tingkat sekolah dasar siswa diajarkan beberapa mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan suatu dasar pengetahuan tentang cara-cara bermasyarakat, berinteraksi dengan orang lain karena manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri dalam arti lain manusia membutuhkan orang lain untuk hidup (makhluk sosial) (Syafari & Montessori, 2020). Tujuan pembelajaran IPS yang tercantum dalam kurikulum adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Nurhayati & Muharamsah, 2020). Hal ini berarti, tujuan pendidikan IPS bukan hanya sekedar membekali siswa dengan berbagai informasi yang bersifat hafalan (kognitif) saja, akan tetapi pendidikan IPS harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir, agar siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

IPS sangat penting dibelajarkan di abad 21 ini. Lembaga pendidikan termasuk peranan yang penting dalam mempersiapkan sumberdaya manusia, karena pendidikan menjadi pondasi dasar dalam menghadapi persaingan di era revolusi

industri 4.0, ialah dengan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan yang sesuai dengan era tersebut yaitu keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 atau lebih di kenal dengan keterampilan 4C ini sudah tercantum dalam kurikulum 2013 revisi 2017 kemendikbud yaitu *Creative Thinking, Critical Thinking, Communicativem and Collaborative*; (Dewi & Hamdu, 2020). Dalam proses pembelajaran guru belum mengembangkan keterampilan 4C tersebut, terutama keterampilan kolaborasi, padahal sudah ditentukan bahwa pembelajaran kurikulum 2013 diharuskan dapat menerapkan keterampilan kolaborasi atau kerjasama pada proses pembelajaran (Devi et al., 2018).

Selain hal diatas, kolaborasi juga terkandung dalam profil pelajar Pancasila pada dimensi gotong royong. Kemampuan kolaborasi adalah salah satu aspek penting dalam gotong royong yang dimiliki oleh siswa Indonesia. Mereka memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok, menggabungkan ide-ide dan keahlian masing-masing untuk mencapai tujuan bersama dengan menghargai perbedaan, mendengarkan pendapat orang lain, dan berkontribusi secara aktif dalam mencapai hasil yang diinginkan (Rohmah, et al., 2023). Dari adanya kegiatan pembelajaran, hal yang juga diharapkan adalah tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar ini merupakan indikator sukses tidaknya pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar IPS adalah tolak ukur pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan dimasyarakat dan dapat berinteraksi dengan lingkungan (Suryanita & Kusmariyatni, 2021). Hasil belajar IPS adalah pemahaman, penerapan dan pengamatan peserta didik di lingkungan saat menerapkan IPS, ditujukan dalam pemecahan masalah sosial (Wyn et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V khususnya pada mata pelajaran IPS di Gugus II Kuta Utara untuk mengetahui penguasaan konsep IPS, ditemukan beberapa hal diantaranya: 1) Setiap metode yang digunakan pasti memiliki kelemahan, maka perlu dikombinasikan dengan metode lainnya untuk menutupi kelemahan metode yang digunakan, 2) Interaksi siswa masih rendah, hal ini ditandai jarang terlihat siswa mengajukan pertanyaan, 3) siswa hanya menunggu informasi dari guru, dengan demikian pembelajaran di kelas hanya terjadi pada satu arah, hal tersebut yang mengakibatkan rendahnya keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Gugus II Kuta Utara. Ini dibuktikan dari persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, bahwa lebih banyak siswa yang tidak mencapai KKM dibandingkan siswa yang mencapai KKM dalam pembelajaran IPS, ini artinya pembelajaran yang dilaksanakan masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satunya diakibatkan oleh kebanyakan metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional. Dalam mengajar, guru kurang kreatif, hal ini dibuktikan dengan cara mengajar guru masih mengacu pada buku paket dan tidak pernah mencari sumber referensi lain sebagai acuan dan metode yang digunakan guru dalam mengajar yaitu metode ceramah yang sering digunakan sebagian besar guru.

Masalah tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab (Irwan & Sani, 2019; Nadiya et al., 2020). Guru lebih berorientasi pada materi pelajaran dengan alasan tuntutan kurikulum untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi ulangan (Ayuwanti, 2020; Mulyantini & Parmiti, 2021). Guru menginformasikan konsep-konsep yang terdapat pada buku pelajaran secara rinci diselingi dengan

tanya jawab. Proses pembelajaran di SD cenderung menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam hal ini pembelajaran konvensional yang dimaksudkan adalah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, yaitu pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai penransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima ilmu (Dewi et al., 2020; Ningsih, 2019).

Keterampilan kolaborasi merupakan kegiatan yang dilakukan dua orang atau lebih dengan tujuan yang sama (Widodo & Wardani, 2020). Dengan menerapkan kolaborasi dalam proses pembelajaran, siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar serta lebih menarik perhatian siswa. Hal ini membuat siswa dapat berdiskusi menyampaikan ide-ide pada temannya, bertukar sudut pandang, mereka juga akan lebih memahami materi pembelajaran lebih mendalam (Septikasari & Frasandy, 2018). Keterampilan berkolaborasi sangat penting dilatihkan sejak awal kepada anak-anak, dengan adanya proses kolaborasi dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan sosial, hal ini membuat guru harus mengajar menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterampilan kolaborasi saat ini menjadikan kerjasama sebagai suatu struktur interaksi yang dirancang sedemikian rupa guna memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama.

Berkolaborasi memberikan efek positif terhadap prestasi siswa, selain itu berkolaborasi juga dapat melatih siswa untuk bersedia saling mendukung satu sama lain sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran mengalami peningkatan (Gillies & Ashman, 1996). Kolaborasi telah menjadi keterampilan yang penting untuk mencapai hasil yang efektif. Serta dengan model pembelajaran yang

tepat maka proses penyampaian ilmu pengetahuan akan dapat dilakukan dengan efektif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar, hal ini berarti model memberikan arah bagi guru untuk mengajar (Miswandi, 2019).

Untuk mengoptimalkan pembelajaran yang menitikberatkan pada keterampilan kolaborasi dan hasil belajar, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menerapkan pembelajaran berpendekatan kolaborasi berorientasi teknik tipe *two stay two stray*. Dalam model pembelajaran ini, dua orang siswa yang tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya. Penelitian yang dilakukan Kartiwan (2020), menunjukkan bahwa model tersebut bisa meninggikan keikutsertaan siswa, memperluas daya pikir, sikap ramah, dan kolaborasi dan sikap demonstrasi serta meningkatkan prestasi. Riset yang dilaksanakan oleh Helmi (2021), menunjukkan bahwa kegiatan belajar termuat kelainan dari signifikan hasil belajar dan aktivitas belajar. Riset oleh Suharto dan Arika (2021), hasil riset menunjukkan kemampuan kegiatan belajar peserta didik yaitu menaikkan hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas perlu diketahui bahwa penelitian ini dilakukan melalui penelitian Eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Two Stay Two Stray* terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPS kelas V di Gugus II Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang terdapat di dalam kelas yaitu:

- a) Penggunaan variasi model pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS.
- b) Interaksi siswa masih rendah, hal ini ditandai dengan sikap individualisme siswa yang cenderung tinggi.
- c) Siswa hanya menunggu informasi dari guru, dengan demikian pembelajaran di kelas hanya terjadi pada satu arah.
- d) Rendahnya hasil belajar IPS masih berada di bawah KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas dan mengingat berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus II Kecamatan Kuta Utara, serta luasnya permasalahan seperti yang dipaparkan pada identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini akan dibatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPS di kelas V Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hal tersebut di atas, secara spesifik penelitian ini hanya dibatasi pada beberapa faktor, yaitu; (1) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (2) sebagai populasi dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas V Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun pelajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret secara simultan terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa kelas V di Gugus II Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024?
- 2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret terhadap keterampilan kolaborasi pada siswa kelas V di Gugus II Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di Gugus II Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret secara simultan terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar kelas V di Gugus II Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024.
- 2) Untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret terhadap keterampilan

kolaborasi pada kelas V di Gugus II Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024.

- 3) Untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret terhadap hasil belajar kelas V di Gugus II Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan justifikasi empirik terhadap teori-teori yang berhubungan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan diharapkan dapat memperkaya khasanah pengetahuan pendidik tentang model pembelajaran IPS sebagai bentuk inovasi pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan digunakannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran IPS, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga hasil belajar IPS dan keterampilan kolaborasi siswa dapat berkembang secara optimal.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan positif bagi guru dalam melaksanakan peningkatan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan kepercayaan guru dalam menggunakan dan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan informasi yang berguna mengenai pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan kinerja guru dan meningkatkan mutu proses pembelajaran dan dapat dijadikan masukan agar sekolah dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau referensi bagi para peneliti dibidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang sejenis.

1.7 Penjelasan Istilah

Model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan dua kelompok siswa yang dipasangkan berdasarkan kemampuan mereka. Siswa yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi akan membantu siswa yang memiliki kemampuan yang lebih rendah. Selain itu, media konkret juga digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan keterampilan kolaborasi siswa. Model TSTS berbantuan media konkret diaplikasikan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Gugus II Kuta Utara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model TSTS berbantuan media konkret terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas V yang dipilih secara acak, di mana satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model TSTS

berbantuan media konkret, sementara kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TSTS berbantuan media konkret memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa.

1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian ini adalah bahwa penggunaan model TSTS berbantuan media konkret akan memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Gugus II Kuta Utara. Model TSTS menjadi pilihan karena diperkirakan dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antara siswa dalam mempelajari materi IPS. Penggunaan media konkret juga diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dari model TSTS berbantuan media konkret dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V. Dengan adanya bukti empiris yang kuat, diharapkan guru-guru IPS akan lebih terbuka untuk mengadopsi model pembelajaran ini dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

1.9 Rencana Publikasi

Hasil penelitian ini akan ditulis menjadi artikel yang akan dipublikasikan pada jurnal Media Bina Ilmiah.