

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial adalah membahas tentang manusia dengan lingkungannya, mencakup ilmu yang disampaikan diperlukan oleh setiap manusia untuk keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. IPS memiliki fokus kajian tentang sistem kehidupan manusia dengan sejumlah interaksi sosialnya, dikarenakan hakikat IPS adalah mempelajari manusia dengan lingkungannya sehingga IPS sangat perlu diajarkan kepada siswa di sekolah (Arlinda, 2017, hlm. 556).

Maka pada dasarnya, menurut Supriatna (dalam Nopiawan, 2017) tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah yakni untuk membentuk siswa yang memiliki kesadaran akan nilai-nilai sosial dan mampu menghadapi permasalahan sosial di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran IPS diberikan untuk mempersiapkan siswa sebelum terjun langsung dalam kehidupan bermasyarakat dengan mempelajari nilai dan norma yang berlaku agar nantinya siswa tahu bagaimana cara hidup bermasyarakat yang baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungan tersebut.

Berdasarkan hasil kajian berbagai literatur, para peneliti melihat kondisi nyata di lapangan dalam pembelajaran IPS yang masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa hanya diperoleh melalui penjelasan dari guru. Siswa tidak menemukan pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh siswa menjadi kurang berkesan, sangat minim, serta terbatas (Agustin, 2024). Oleh karena itu, para peneliti terdahulu menemukan jika pada mata pelajaran IPS masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Terlebih lagi saat ini adalah masa peralihan dari pembelajaran jarak jauh ke pembelajaran tatap muka kembali serta pergantian kurikulum dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka, sehingga terjadinya *learning loss* pada siswa yang dapat menjadi salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Sukadana bersama dengan Ibu HS pada Oktober 2023, masih banyak siswa mengalami

kesulitan untuk memahami materi IPS. Pernyataan ini merujuk pada instrumen wawancara diantaranya apakah materi pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya penyampaian dikaitkan dengan pengetahuan atau realitas kehidupan yang relevan, bagaimana keterlibatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya, dan bagaimana tingkat pemahaman konsep siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hal tersebut didapatkannya bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih didominasi cara pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru (*teacher center*) dengan penyebab permasalahan dari hasil data yang diperoleh baik dari guru maupun siswa, diantaranya guru kurang terampil dalam mengondisikan kelas, guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran, dan guru tidak menggunakan media dan strategi pembelajaran interaktif. Kemudian dari segi siswa ditemukan permasalahan bahwa siswa sulit berkonsentrasi saat pembelajaran, kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran di kelas, siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru, siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi tanya jawab, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa hanya sibuk bercerita dan bermain dengan temannya, siswa yang malas, tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, serta terbatasnya buku sumber lantaran buku sumber hanya dibagikan satu kepada setiap kelompok dan hanya digunakan saat pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, terlihat jika harus adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk permasalahan tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan strategi pembelajaran *two stay two stray* dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) guna kembali meningkatkan antusiasme (dalam Aeni, 2023) dan interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Menurut Suprijono strategi pembelajaran *two stay two stray* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berkelompok dalam memecahkan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan, sehingga mendorong siswa untuk memberikan kesempatan kepada

kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya (dalam Nisa, 2021, hlm. 22-23).

Proses strategi pembelajaran tipe *two stay two stray* merupakan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa, siswa berperan aktif menemukan informasi, mentransformasikan informasi, merevisi dan guru berperan sebagai fasilitator (dalam Hilman, 2017). Dalam model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi pembelajaran *two stay two stray* ini memiliki tujuan yang sama dengan pendekatan pembelajaran kooperatif lainnya. Siswa diajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep. Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, alasan menggunakan strategi pembelajaran *two stay two stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerja sama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar. Dengan demikian, pada dasarnya kembali pada hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan bantuan dari lingkungannya (Anggraeni dkk., 2024). Ketika siswa menjelaskan materi yang dibahas oleh kelompoknya, maka tentu siswa yang berkunjung tersebut melakukan kegiatan menyimak atas apa yang dijelaskan oleh temannya. Demikian juga ketika siswa kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi apa yang didapat dari kelompok yang dikunjungi. Siswa yang kembali tersebut menjelaskan materi yang didapat dari kelompok lain, siswa yang bertugas menjaga rumah menyimak informasi yang dijelaskan oleh temannya.

Dalam menerapkan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *two stay two stray* seperti itu, siswa akan terlibat secara aktif, sehingga dapat memunculkan semangat siswa dalam belajar. Serta, penggunaan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) disini berperan sebagai suatu media untuk membantu menyampaikan materi pada siswa dengan bentuk penyampaian yang menarik untuk memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Media KADO (Kartu Budaya Indonesia) memuat materi ajar keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran secara berkelompok menggunakan

strategi pembelajaran *two stay two stray*. KADO (Kartu Budaya Indonesia) berisikan provinsi-provinsi di Indonesia yang termuat dalam satu media kartu gambar animasi setiap provinsinya mencakup informasi keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang termuat dalam enam unsur diantaranya suku budaya, pakaian adat daerah, rumah adat setiap daerah, lagu daerah, tarian daerah, dan alat musik daerah.

Maka, strategi pembelajaran tipe *two stay two stray* dibantu dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah terkait pemahaman konsep siswa yang terjadi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media KADO (Kartu Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (Penelitian Tindakan Kelas dalam Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SD Negeri Sukadana)”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan strategi pembelajaran *two stay two stray* dengan media KADO pada materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran?
2. Bagaimana pelaksanaan strategi pembelajaran *two stay two stray* dengan media KADO pada materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran?
3. Bagaimana keterlibatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya dengan media KADO?
4. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya dengan media KADO dilaksanakan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, secara umum tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perencanaan penerapan strategi pembelajaran *two stay two stray* dibantu dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Untuk menganalisis proses pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran *two stay two stray* dibantu dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.
3. Untuk menganalisis keterlibatan aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *two stay two stray* dibantu media KADO (Kartu Budaya Indonesia).
4. Untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran *two stay two stray* dibantu media KADO (Kartu Budaya Indonesia).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media KADO (Kartu Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa” yang bertempat di SD Negeri Sukadana dapat memberikan sumbangsih manfaat baik secara teori dan praktik terhadap pengetahuan ataupun pengalaman dari siswa kelas IV SD Negeri Sukadana Kabupaten Sumedang.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan sumbangsih dalam aspek pengetahuan dan teori terhadap penggunaan media KADO terhadap pemahaman konsep peserta didik serta dapat menjadi pedoman ataupun referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktik

1. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan pemahaman konsep peserta didik setelah pembelajaran materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menerapkan strategi pembelajaran *two stay two stray* dibantu dengan media KADO.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
 - c. Memberikan pembelajaran yang lebih bermakna pada peserta didik karena diberikan strategi pembelajaran yang efektif untuk dapat lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran yang telah diajarkan.
2. Bagi Guru
- Guru dapat meningkatkan serta mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang mampu memberikan suasana belajar yang baru, lebih aktif, dan membuat semangat belajar peserta didik terus meningkat.
3. Bagi Peneliti
- Peneliti dapat mengetahui bagaimana penggunaan model dan media yang tepat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Strategi pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV SD Negeri Sukadana Kabupaten Sumedang.
2. Topik permasalahan yang akan dilakukan tindakan untuk diselesaikan adalah tentang pemahaman konsep siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dari Skripsi ini terbagi menjadi lima bab. Bab I berisikan latar belakang penelitian dengan rumusan dan tindakan untuk diselesaikan permasalahan dengan menerapkan strategi pembelajaran *two stay two stray* dengan

media KADO (Kartu Budaya Indonesia) dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II berisikan hakikat IPS dan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pengertian *cooperative learning* dan strategi pembelajaran *two stay two stray* beserta tujuan, langkah-langkah serta teori-teori yang mendukung. Pengertian media KADO dalam pembelajaran IPS, peran media KADO serta kelemahan dan kelebihanannya. Pengertian pemahaman konsep siswa, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dan hipotesis tindakan.

Bab III berisikan metode penelitian diantaranya desain penelitian yang digunakan yaitu model siklus penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart, partisipan dan tempat penelitian, definisi operasional, pengumpulan data, teknik pengumpulan dan analisis data hasil penelitian, fokus tindakan, serta validasi data.

Bab IV berisikan temuan dan pembahasan diantaranya penjabaran setiap siklus pelaksanaan penelitian, analisis penelitian dan refleksi penelitian, serta uraian keberhasilan setiap pelaksanaannya.

Bab V berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bagian simpulan menjelaskan secara jelas dan padat jawaban pertanyaan dari rumusan masalah penelitian. Bagian implikasi dan rekomendasi menjelaskan tentang pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.