

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan alat yang digunakan untuk mengentaskan kebodohan, keterbelakangan, dan kemiskinan. Melalui pendidikan dapat ditanamkan kapabilitas baru dengan cara mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru sehingga terbentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu unggul secara jasmani maupun rohani. Proses pendidikan diharapkan mampu memberi kesadaran kepada setiap pribadi akan potensi diri yang dimiliki dan memanfaatkannya secara optimal. Potensi dalam diri setiap individu berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup. Dengan demikian, pendidikan harus membekali pengetahuan yang dapat meningkatkan potensi diri yang mampu memajukan kualitas hidup (Hermanto, 2020).

Pembekalan pengetahuan dan keterampilan kepada individu melalui pendidikan dilakukan dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dan guru dengan sumber belajar dengan tujuan memperoleh ilmu pengetahuan, menguasai kemahiran, dan membentuk sikap pada siswa (Yestiani & Zahwa, 2020). Pembelajaran dapat diartikan juga dengan proses belajar. Belajar merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan (Hikmah, 2020). Belajar dilakukan untuk mengubah tingkah laku sebagai hasil pemberian pengalaman (Sari & Suhaili, 2020)

Pemberian pengalaman dapat dilakukan dengan mengikutsertakan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan siswa menjadikan siswa dapat menemukan pemahamannya sendiri dan menjadikan dasar

untuk pemahaman pengetahuan selanjutnya (Alyusfitri *et al.*, 2023). Pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama proses pembelajaran (Mari'a & Ismono, 2021).

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah yaitu pembelajaran IPA. Ilmu sains atau dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berkaitan erat dengan proses pencarian ilmu pengetahuan tentang alam semesta secara sistematis. IPA bukan hanya tentang ilmu pengetahuan sebagai produk tetapi juga sebagai proses. Pembelajaran IPA memberikan kesempatan pada siswa untuk mengalami secara nyata karena keterlibatan siswa secara langsung dalam beberapa kegiatan seperti eksperimen, observasi, dan diskusi. Melalui proses pembelajaran IPA siswa diharapkan mampu mengonstruksi pemahamannya sendiri (Juniantari & Kusmariyatni, 2019).

Pembelajaran IPA pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memuat banyak materi pembelajaran. Salah satunya yaitu materi sistem tata surya. Materi sistem tata surya mengenalkan siswa kepada lingkungan yang lebih jauh dari yang pernah dilihatnya selama ini. Materi sistem tata surya meliputi pengenalan berbagai benda langit yang berada dalam sistem tata surya. Materi tata surya memuat banyak informasi terkait benda-benda langit yang perlu dikuasai siswa. Materi tata surya memiliki karakteristik banyak teori atau hafalan dan objek yang sulit diamati dengan mata telanjang dalam kehidupan sehari-hari (Yusandika *et al.*, 2018). Materi sistem tata surya menekankan pada pengetahuan faktual dan konseptual pada siswa (Ramadhan *et al.*, 2023).

Pengetahuan faktual dan konseptual siswa dapat diperoleh dengan memberikan pengalaman nyata terkait penemuan suatu ilmu pengetahuan (Setiawan & Isnawati, 2019). Aktivitas belajar IPA memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui beberapa kegiatan yang diharapkan dapat membantu siswa dalam pemahaman materi. Pemberian pengalaman kepada siswa tidak lepas dari keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Aktivitas belajar yang memberikan pengalaman langsung pada siswa dalam IPA memiliki kaitan erat dengan partisipasi siswa (Koko, 2020). Partisipasi siswa memiliki arti keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dibuktikan dengan perilaku fisik dan psikisnya. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih maksimal apabila mengikuti pembelajaran secara aktif yang ditunjukkan dengan partisipasinya (Hikmah, 2020).

Kegiatan pembelajaran yang terjadi di lapangan yaitu siswa sulit diajak menerapkan pembelajaran yang efektif dan aktif karena masih banyak siswa yang minim keterlibatannya dalam pembelajaran (Ginanjari *et al.*, 2019). Rendahnya partisipasi siswa didorong oleh beberapa faktor, yakni faktor eksternal dan internal. Faktor internal salah satunya berupa kurangnya kesadaran dalam diri siswa terkait pentingnya belajar bagi diri sendiri. Siswa kurang memiliki dorongan belajar dalam dirinya (Ginanjari *et al.*, 2019). Faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan belajar siswa salah satunya pada kegiatan belajar di kelas (Istiana *et al.*, 2018). Faktor eksternal yang dominan berpengaruh terhadap partisipasi siswa yaitu cara penyampaian materi selama pembelajaran serta penggunaan model dan media pembelajaran (Ginanjari *et al.*, 2019). Faktor eksternal dan internal memiliki keterkaitan satu sama lain. Kegiatan belajar di kelas yang kurang memberikan

motivasi atau dorongan bagi siswa dapat memengaruhi rendahnya kesadaran siswa, sehingga dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa (Oktaviani *et al.*, 2020).

Hasil belajar IPA ranah kognitif yang diperoleh siswa masih rendah (Atminingsih *et al.*, 2019) dan kurang maksimal (Juniantari & Kusmariyatni, 2019). Tingkat penguasaan materi siswa terhadap mata pelajaran IPA sebesar 59,83% (Siang *et al.*, 2020). Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA materi tata surya. Siswa pasif dan hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Widayanti, 2020).

Materi tata surya di jenjang SMP umumnya hanya berisi teori yang disampaikan oleh guru dengan ceramah dan siswa diberi tugas untuk menghafal (Sari, 2019). Metode ceramah yang digunakan menyebabkan siswa cenderung hanya sebagai pendengar yang pasif (Hikmah, 2020). Akibatnya, partisipasi siswa kurang maksimal selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya partisipasi siswa disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik (Betari & Junaidi, 2020) dan belum memaksimalkan potensi siswa (Bahnan, 2019).

Salah satu alternatif model pembelajaran yang menitikberatkan pada partisipasi siswa di kelas yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk bertanggung jawab dan aktif dalam setiap pembelajaran. Model pembelajaran ini membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari empat siswa. Sesuai dengan namanya, yaitu *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu), dua siswa menetap di dalam kelompok untuk menerima tamu

dari kelompok lain dan dua siswa lainnya bertemu ke kelompok lain. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk aktif mengomunikasikan hasil diskusi dan informasi yang dimiliki kelompoknya ke kelompok lain. Melalui model pembelajaran ini, siswa menjadi lebih mandiri dan tidak bergantung pada guru. Selain itu, siswa juga terdorong untuk berpikir dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Arthaningsih & Diputra, 2018). Siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan hasil belajar (Ginancar *et al.*, 2019).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika (Arthaningsih & Diputra, 2018) dan IPS (Dewi & Parmiti, 2022). Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa (Dumaini *et al.*, 2019). Selain itu, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki dampak pada motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Maryati & Tarto, 2022). Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu upaya menciptakan proses pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran yang inovatif berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Upaya memaksimalkan hasil belajar diantaranya dengan memadukan model pembelajaran dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang variatif merupakan upaya yang diharapkan mampu memperbaiki pembelajaran sehingga mengarah ke pembelajaran *student centered* (Laili, 2018). Media pembelajaran merupakan alat yang memfasilitasi pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan pembelajaran. Tujuan digunakannya media pembelajaran

yaitu agar siswa tertarik sehingga mudah memahami dan mengerti materi pembelajaran (Yusandika *et al.*, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran yaitu poster. Media poster merupakan media visual grafis yang memuat fakta, ide, atau gagasan melalui kalimat, angka, simbol, atau gambar yang menarik perhatian sehingga mudah diingat (Intaha & Saputra, 2020). Poster yang memuat gambar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menangkap informasi yang disajikan (Azizah & Budijastuti, 2021).

Media pembelajaran poster efektif dalam hasil belajar matematika siswa (Kusumawardani *et al.*, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran poster pada materi tingkat keanekaragaman hayati berkategori baik (Permatasari *et al.*, 2021). Media pembelajaran poster juga terbukti memiliki pengaruh tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA (Safitri *et al.*, 2022). Media poster yang digunakan dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan (Yustika *et al.*, 2020).

Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* (Dumaini *et al.*, 2019). Model pembelajaran ini juga dapat memengaruhi partisipasi siswa (Maryati & Tarto, 2022). Media poster juga berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa (Safitri *et al.*, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan pembuktian empiris tentang pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media poster untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dilakukan suatu penelitian

dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Poster terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini antara lain:

1. Pembelajaran di kelas cenderung satu arah.
2. Siswa pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa pada materi tata surya masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media poster dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media poster dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana perbedaan partisipasi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media poster dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?

4. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media poster pada materi sistem tata surya?
5. Bagaimana respons siswa terhadap model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media poster pada materi sistem tata surya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media poster dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media poster dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui perbedaan partisipasi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media poster dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
4. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media poster pada materi sistem tata surya.
5. Mengetahui respons siswa terhadap model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media poster pada materi sistem tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian untuk banyak pihak antara lain:

1. Sebagai bahan peninjauan dalam pengembangan serta penyempurnaan program pengajaran di sekolah.
2. Sebagai informasi mengenai model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan media poster.
3. Membantu siswa dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.
4. Sebagai tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya untuk penelitian dengan topik yang sama.

F. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah untuk penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan di UPTD SMP Negeri 1 Labang pada tahun ajaran 2022/2023.
2. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diterapkan pada materi Bumi dan Tata Surya kelas VII semester genap yaitu subbab Sistem Tata Surya pada Kurikulum Merdeka.
3. Menggunakan aspek partisipasi siswa menurut Taniredja, yaitu: 1) mengemukakan pendapat, 2) menanggapi orang lain, 3) melaksanakan tugas yang dibagikan oleh guru, 4) memiliki motivasi mengerjakan tugas, 5) mampu menoleransi dan menerima pendapat orang lain, serta 6) bertanggung jawab sebagai anggota kelompok (Perawati *et al.*, 2020).

4. Hasil belajar siswa yang diukur pada ranah kognitif dengan indikator C1 sampai C5.

G. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran kooperatif dengan sistem pembelajaran kelompok yang terdiri dari 4 siswa dan tidak hanya berfokus pada diskusi dalam satu kelompok tetapi juga diskusi antar kelompok dengan saling diskusi dan berbagi hasil kegiatan kelompok. Model pembelajaran ini membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari empat siswa tiap kelompoknya untuk berdiskusi lalu dua siswa tetap tinggal untuk memberi penjelasan kepada kelompok lain yang bertamu dan dua siswa lainnya bertamu ke kelompok lain untuk menanyakan dan mencatat hasil diskusi kelompok lain yang kemudian dipresentasikan di depan kelas (Bali, 2020).

2. Media Pembelajaran Poster

Media poster merupakan media pembelajaran yang menyajikan teks dan visual dari suatu informasi untuk mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran dan memaksimalkan komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan (Permatasari *et al.*, 2021).

3. Partisipasi Siswa

Partisipasi siswa adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk menyumbangkan tenaga dan pikiran serta keaktifan dalam kegiatan kelompok (Hikmah, 2020).

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan siswa yang dapat merepresentasikan pengetahuan kognitif siswa setelah dilaksanakan suatu proses pembelajaran serta menunjukkan tingkat pemahaman siswa pada materi yang diajarkan (Juniantari & Kusmariyatni, 2019).