

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang kompleks, tetapi keduanya memiliki tujuan yang sama: memberi siswa pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif sebagai agen perubahan, guru sekolah dasar harus memanfaatkan posisi mereka sebagai guru profesional. Sangat penting bagi guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dari yang sudah baik menjadi yang lebih baik lagi (Novitasari et al., 2023).

Ada banyak penyebab yang memberikan dampak keberhasilan belajar peserta didik, baik dari pengajar maupun dari siswa itu sendiri. Salah satu faktor yang bertanggung jawab atas keberhasilan belajar siswa adalah kemampuan guru untuk mengubah rencana pelajaran untuk menarik perhatian siswa dan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan (Sudiarsana, 2020). Guru harus memiliki daya kreatifitas yang tinggi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif dan menambah motivasi belajar siswa.

Pembelajaran adalah proses yang melibatkan pemecahan masalah, pemahaman, dan berbagi ide dengan teman-teman. Dengan interaksi antara guru dan siswa, debat, berpikir kritis, dan kreativitas, pertumbuhan kognitif juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dalam Q,S Asy-Syura ayat 38 berikut di bawah ini :

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَى بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنفِقُونَ

Terjemah :*“Dan orang-orang yang menjawab seruan Rabb mereka (dan) mendirikan sembahyang, dan urusan (mereka) di antara mereka adalah dengan musyawarah antara mereka.”*

Kalimat ini menekankan pentingnya belajar melalui percakapan dan pertimbangan. Kutipan ini menunjukkan bahwa untuk menemukan jawaban terbaik, sangat penting untuk berkomunikasi dengan orang lain dan menerima pendapat mereka dengan benar. Diskusi dapat menjadi alat yang

berguna untuk bertukar ide, mengajukan pertanyaan, dan meningkatkan pemahaman siswa.

Pengalaman kognitif yang dirasakan oleh seseorang signifikan, maka kemampuan kognitif mereka akan berkembang pesat pula. Apabila seseorang memiliki keunggulan, maka dia akan memiliki kemampuan dan keahlian dalam mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang dia peroleh. Ini akan berkembang lebih baik jika lebih berkembang dibandingkan dengan sekitarnya. Pertumbuhan mental sering kali bergantung pada tingkat ketidakaktifan, lingkungan seorang anak dapat mempengaruhi seberapa aktif mereka (Mifroh, 2020). Tingkat keterlibatan siswa sangat dipengaruhi oleh model pengajaran yang digunakan oleh pendidik, pendidik diharuskan untuk menggunakan model yang mendorong partisipasi aktif dari semua siswa sepanjang proses pembelajaran.

Pembelajaran kolaboratif memiliki ciri khas yang membedakannya dari metode pembelajaran lainnya. Salah satu perbedaan utama terletak pada penekanan yang lebih besar pada kerja sama selama proses belajar mengajar. Dalam konteks kelompok, tidak hanya meraih pencapaian dalam kecerdasan akademik yang meliputi penguasaan materi, tetapi juga mengedepankan kerjasama dalam memahami materi tersebut. Kerja sama yang ada merupakan kualitas yang membedakan pembelajaran kooperatif (Hasanah et al., 2021). Pembelajaran yang berkolaborasi atau berkelompok lebih menekankan kekompakan siswa dalam bekerja sama, berdiskusi dan mengambil keputusan bersama dengan teman kelompoknya.

Model "*two stay two stray*" yaitu salah satu metode pembelajaran kolaboratif yang menegaskan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam menggali bahan ajar atau informasi secara mandiri menggunakan sumber daya yang tersedia. Dalam strategi pembelajaran kooperatif ini, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. 2 siswa akan menyajikan informasi kepada "tamu," sedangkan 2 siswa lainnya secara mandiri mengunjungi kelompok lain untuk berbagi pengetahuan dan hasil yang mereka peroleh. Model ini memungkinkan setiap kelompok untuk saling bertukar informasi dengan lebih efektif.(Indriasari & Fasha, 2022). Metode pembelajaran dua tinggal

dua tamu merupakan metode pembelajaran yang secara khusus menekankan siswa untuk saling berbagi hasil informasi yang didapat dalam kerja kelompok, serta meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Menurut Anam (2016) mengatakan bahwa teknik pembelajaran *dua tinggal dua tamu* adalah strategi kelompok yang dibuat untuk membantu siswa berkolaborasi, mengembangkan rasa tanggung jawab, saling mendukung untuk mengatasi kesulitan, dan menginspirasi satu sama lain untuk berhasil (Kusumawati & Nursafitri, 2022). Metode pembelajaran dua tinggal dua tamu mengajarkan peserta didik untuk bertanggung jawab dalam berkolaborasi dengan teman sebaya mereka untuk memecahkan tantangan dan saling mendorong untuk berhasil.

Two Stay Two Stray yaitu suatu metode pendidikan yang bertujuan untuk membantu para peserta didik dalam bekerja sama, mendapatkan rasa tanggung jawab, serta saling membantu dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, juga bisa menggerakkan satu sama lain untuk ikut serta. Selain itu, metode *Two Stay Two Stray* dapat membantu peserta didik menjadi lebih mahir dalam berkomunikasi aktif dengan teman-teman mereka. Dalam hal ini, para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, atau kasus-kasus disesuaikan dengan materi pelajaran yang menjadi fokus pembelajaran, atau siswa diberikan kasus untuk diselesaikan secara mandiri (Darmawan et al., 2020). Pendekatan pembelajaran *Two Stay Two Stray* sangat menekankan siswa berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru yang menyangkut dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan kognitif siswa. Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran yang digunakan di kelas V masih didominasi oleh ceramah, dengan keterlibatan siswa yang kurang merata. Hal ini terungkap dari hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon yaitu bapak Jatu Wahyu Wicaksono, M.Pd, yang menyatakan bahwa Sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti Pelajaran. Selain itu, observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan siswa terbatas, serta penggunaan media

pembelajaran belum optimal. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kognitif siswa secara maksimal.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Vygotsky, perkembangan kognitif berdampak pada pembelajaran dalam dua cara. Pertama, dia mengatakan bahwa guru harus menyesuaikan instruksi mereka dengan tingkat perkembangan anak. Kedua, dia menyarankan agar guru menggunakan pembelajaran kolaboratif dan kooperatif. Tugas yang lebih sulit diberikan kepada anak dalam proses pembelajaran untuk membantunya mencapai tingkat perkembangan potensialnya. Dengan memanfaatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, akan muncul metode baru untuk menyelesaikan masalah. Dalam situasi seperti ini, guru harus mampu mengatur lingkungan belajar anak dan memberikan dukungan kepada anak untuk menyelesaikan tugas. sehingga anak dapat mencapai tingkat perkembangan terbaiknya (Wardani et al., 2023).

Dalam teori Jean Piaget memberikan tiga prinsip kunci untuk memahami konsep pembelajaran kognitif. Pertama-tama, pembelajaran dianggap sebagai proses aktif di mana siswa ikut serta secara aktif. Proses pembelajaran mengharuskan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Pengetahuan diciptakan oleh proses internal yang terjadi dalam topik tersebut. Lingkungan belajar yang memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri misalnya, dengan melakukan eksperimen mereka sendiri, memanipulasi simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, atau membandingkan temuan mereka dengan teman sebaya sangat penting untuk perkembangan kognisi pada anak-anak. Selain itu, koneksi sosial memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, jadi sangat penting untuk mengembangkan lingkungan yang mendorong interaksi antara topik pembelajaran (Yunaini et al., 2022).

Model pembelajaran kooperatif seperti *Two Stay Two Stray* (TSTS), menawarkan pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong perkembangan kognitif mereka. Namun, penerapan model pembelajaran ini masih jarang dilakukan di kelas V, dan belum ada penelitian yang mendalam mengenai efektivitasnya dalam konteks tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas V, dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar.

Beberapa peneliti telah melakukan berbagai riset mengenai model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Beberapa dari penelitian ini meneliti bagaimana model pembelajaran ini memengaruhi minat siswa, hasil belajar, keterampilan kolaborasi, keterampilan menulis puisi, maupun berpikir kritis pada peserta didik. Seperti yang telah dilakukan oleh (Kusumawati et al., 2022) Menurut penelitian yang dilakukannya, hasil belajar materi perkembangbiakan makhluk hidup siswa kelas VI SDN Bongsopetro 01 dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* meningkat. Hal ini didasarkan pada hasil rata-rata siswa di setiap siklus. Hasilnya meningkat pada siklus pertama dengan nilai rata-rata siswa 69 (ketuntasan 73%) dan siklus kedua dengan nilai rata-rata siswa 75 (ketuntasan 86%). Peneliti termotivasi dari penelitian terdahulu yang menyelidiki bagaimana model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berdampak pada perkembangan kognitif siswa di kelas V SD/MI. Perkembangan kognitif berhubungan dengan peningkatan kapasitas berpikir, menyelesaikan masalah, membuat keputusan, kecerdasan, dan bakat. Perubahan cara berpikir anak dapat diamati dalam perkembangan kognitif mereka. Kemahiran seorang anak dalam menghubungkan berbagai cara berpikir dalam rangka memecahkan masalah dapat digunakan sebagai indikator perkembangan kognitif anak (Hanafi et al., 2020).

Mengingat latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan studi mengenai topik **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Kelas V SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon”**.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi di atas, permasalahan yang dapat ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar;
- 2) Perkembangan kognitif siswa belum optimal, terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam memahami, menjelaskan, dan menerapkan materi pembelajaran;
- 3) Kurangnya variasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa;
- 4) Belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif seperti *Two Stay Two Stray* yang diyakini mampu meningkatkan aspek kognitif siswa secara aktif dan menyenangkan.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti akan membatasi fokus masalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini membahas pelaksanaan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* di kelas V SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon.
- 2) Aspek kognitif yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada ranah C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan) berdasarkan taksonomi Bloom.
- 3) Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap perkembangan kognitif siswa kelas V di SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi isu, dan kendala yang telah ditemukan, peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pelaksanaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* di kelas V SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon?
- 2) Bagaimana perkembangan kognitif siswa kelas V SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon?
- 3) Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas V SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Pada rumusan penelitian di atas maka, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di kelas V di SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon.
- 2) Untuk mengetahui perkembangan kognitif siswa kelas V SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas V SD Negeri Penggung 1 Kota Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

- 1) Untuk guru, untuk memberikan informasi tentang model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada peserta didik guna melihat perkembangan kognitif dalam mata Pelajaran IPAS. Dan diharapkan bisa mengoptimalkan kompetensi pedagogik guru.
- 2) Untuk sekolah, saat digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* diharapkan bisa mendukung dan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif yang dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*).
- 3) Untuk peserta didik, diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar dan turut terlibat aktif ketika pembelajaran.
- 4) Untuk peneliti, bisa digunakan sebagai penambah bekal ketika terjun dalam dunia pendidikan dan menambah pengalaman serta pengembangan pengetahuan.