

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang ada di alam serta kejadian-kejadian yang berlangsung di dalamnya. IPA sangat penting untuk dipelajari karena aktivitas manusia selalu berhubungan erat dengan alam. Mengingat ketergantungan manusia pada alam, IPA diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA) menurut Kusumaningrum (2018:59). IPA merupakan ilmu yang bersifat empiris yang membicarakan fakta dan fenomena alam. Hal ini menjadikan IPA tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berorientasi pada kenyataan. Dengan sifatnya yang empiris dan faktual, diharapkan pembelajaran IPA dapat mencerminkan hakikat tersebut menurut Wedyawati & Lisa (2018:156).

Menurut para ahli dan Permendiknas No.22 tahun 2006 yang dikutip oleh Suryanta dkk. (2014), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan pendekatan sistematis untuk memahami alam. Dengan demikian, IPA tidak hanya mencakup kumpulan pengetahuan yang meliputi fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga mencakup proses penemuan ilmiah.

Menurut Samatowa dalam Ariyanto (2018) IPA adalah kegiatan yang melibatkan anak-anak dalam berbagai aktivitas langsung dengan alam, yang menjadi aspek utama dalam pembelajaran IPA. Sementara itu, menurut Damayanti dalam Noorhafizah dan Asmawati (2014) menekankan bahwa pengembangan ilmu pengetahuan alam memiliki peran yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif.

Proses pembelajaran IPA diharapkan dapat mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan proses, kemampuan mengaplikasikan konsep, serta sikap ilmiah siswa, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Eksplorasi terhadap materi yang dipelajari menjadi hal penting, karena melalui kegiatan tersebut, siswa dapat menjawab permasalahan dengan kata-kata mereka sendiri

berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Materi IPA di Sekolah Dasar mencakup berbagai peristiwa alam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar. Menurut Damayanti dalam Ramadani dkk, (2014), kegiatan belajar sebaiknya dirancang agar menyenangkan, mendorong eksplorasi, memberikan pengalaman, dan melatih keterampilan berpikir siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu menekankan keaktifan siswa, bukan sekedar mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep IPA melalui keterlibatan mereka sendiri.

Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk benar-benar menguasai pengetahuan yang diajarkan oleh guru, bukan hanya sekedar mengenal, tetapi juga memahami dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sependapat dengan itu, Zahroh (2020) mendefinisikan pemahaman sebagai kemampuan siswa untuk memahami makna suatu konsep, fakta atau kondisi yang dipelajari. Dewi & Ibrahim (2019) juga mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep adalah keterampilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang diperoleh, bukan hanya sekedar menghafal, tetapi juga mampu menjelaskan materi tersebut dengan pemahaman yang dimilikinya.

Menurut penulis Mills (2016: 546-557) dalam Rahmat et al (2018), pemahaman konsep adalah dasar untuk mengembangkan pengetahuan lebih lanjut. Penerapan pemahaman konsep ini tidak hanya terbatas pada satu topik dalam kurikulum, tetapi dapat memengaruhi berbagai aspek pendidikan. Peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi jika mereka memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar. Dengan kemampuan ini, siswa akan memiliki peluang yang lebih besar untuk meningkatkan kemampuan mereka di setiap mata pelajaran.

Anderson & Krathwol (2010:98) mengemukakan bahwa “Benyamin Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga kategori, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor.” Pemahaman konsep merupakan tingkat kedua dalam ranah kognitif yang melibatkan kemampuan menyampaikan mengulang konsep atau prinsip yang

sudah dipelajari dengan pemahaman yang lebih dalam. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, diantaranya: (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisa, (5) penilaian, dan (6) mencipta. Seseorang harus melewati keenam level secara berurutan, dimulai dari yang dasar hingga yang paling kompleks. Jika seseorang belum bisa menguasai level yang lebih sederhana, akan sulit baginya untuk maju ke level kognitif yang lebih kompleks, seperti mengaplikasikan, menganalisis, evaluasi, dan mencipta.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Anderson & Krathwohl dalam Agustina et al. (2021) indikator dari pemahaman konsep mencakup tujuh proses kognitif, meliputi: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi/menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Berdasarkan apa yang disebutkan di atas, siswa dianggap paham apabila mereka dapat, menafsirkan, memberi contoh, meringkas, dan menarik kesimpulan tentang apa yang mereka pelajari.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2014:7) dalam Sundari & Andriana (2018) indikator pemahaman konsep mencakup: Menguraikan kembali, memberikan contoh, memahami, menganalisis, menarik kesimpulan.

Untuk menguasai konsep-konsep pembelajaran IPA, peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk siswa dapat memahami konsep tersebut dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memastikan bahwa guru menanamkan konsep IPA yang benar, sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menyajikan pembelajaran IPA yang melibatkan partisipasi aktif dari siswa.

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas V SDN Jejalan Jaya 02 Kecamatan Tambun Utara khususnya pada pembelajaran IPA pokok bahasan tentang jenis-jenis ekosistem bahwa pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA masih rendah. Rendahnya pemahaman konsep siswa terlihat ketika guru meminta siswa menjelaskan pengertian ekosistem hanya sebagian siswa yang menjawab dan masih banyak

siswa kebingungan dalam menjelaskan, hal ini terjadi karena siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan. Selanjutnya, pada saat guru meminta siswa menafsirkan jenis-jenis ekosistem siswa masih kesulitan, kemudian pada saat guru meminta siswa untuk memberikan contoh dari jenis-jenis ekosistem siswa mengalami kesulitan memberikan contoh lain selain yang diberikan oleh guru, siswa masih kesulitan dalam mengklasifikasi hal ini terlihat ketika siswa diminta mengklasifikasi yang termasuk komponen biotik dan abiotik siswa masih suka terbalik dalam mengklasifikasikannya, Siswa belum mampu menarik inferensi komponen biotik dan abiotik berdasarkan salah satu dari jenis ekosistem, siswa belum mampu membandingkan antara jenis ekosistem alami dan buatan siswa masih kebingungan saat menjawab pertanyaan dari guru, dan di dalam pembelajaran siswa juga masih mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Masalah ini menunjukkan kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan, di mana aktivitas siswa hanya terbatas pada mendengarkan penjelasan guru dan hanya berpatokan pada buku, sementara dalam kegiatan kelompok, hanya sebagian siswa yang terlibat aktif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan untuk meningkatkan proses belajar, diperlukan inovasi penggunaan berbagai media, penerapan model pembelajaran yang bervariasi, serta variasi metode untuk mendorong siswa agar lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai salah satu metode yang diterapkan.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Model ini dirancang untuk mendorong anggota kelompok memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui partisipasi aktif siswa. Dalam struktur *Two Stay Two Stray*, setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk berbagi hasil diskusi dengan kelompok lain. Pada model ini, dua siswa tetap berada di kelompok mereka, sementara dua siswa lainnya mengunjungi kelompok lain. Anggota kelompok yang tinggal bertugas menjelaskan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan siswa yang berkunjung berkewajiban mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjungi.

Menurut Huda (2013: 207) dalam Suwito (2016) *Two Stay Two Stray* adalah metode pembelajaran berbasis kelompok yang dirancang untuk mendorong kerjasama, tanggung jawab, kolaborasi dalam menyelesaikan masalah, serta saling mendukung dalam mencapai keberhasilan.

Shoimin (2014:223) menjelaskan bahwa dalam model *Two Stay Two Stray*, siswa bekerja sama dalam kelompok seperti biasanya. Setelah itu, dua siswa dari setiap kelompok berpindah ke kelompok lain. Sementara itu, siswa yang tetap dikelompoknya bertugas untuk membagikan hasil diskusi dan informasi yang diperoleh dari kelompok mereka kepada tamu dari kelompok lain. Setelah menerima informasi, para tamu kembali ke kelompok asal mereka. Proses terakhir adalah setiap kelompok menyusun, mendiskusikan dan kemudian mempresentasikan hasil kerja mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Two Stay Two Stray* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif di mana dua siswa tinggal dan dua siswa lainnya bertamu dalam kelompok, dengan tujuan mendorong kerja sama, tanggung jawab, serta bantuan dalam memecahkan masalah model ini melibatkan teknik dimana dua siswa meninggalkan kelompoknya untuk mencatat hasil diskusi di kelompok yang mereka kunjungi, sementara dua siswa yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu yang datang.

Penelitian relevan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah hasil penelitian oleh (Setyani et al., 2014) dengan judul penelitiannya yaitu “Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Magnet Melalui Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray*” penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Pengkol 01 tahun ajaran 2013/2014.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai kelas dan ketuntasan belajar siswa di setiap siklusnya. Pada pra tindakan, rata-rata nilai pemahaman konsep siswa adalah 62,5. Pada siklus I, nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 71,38, dan pada siklus II meningkat menjadi 80,58. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan, yaitu dari 28% (7 siswa) pada tahap pra-tindakan, menjadi 72% (18 siswa) pada siklus I, dan mencapai 92% (23 siswa) pada

siklus II. Berdasarkan analisis pada siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa tindakan telah berhasil dengan ketuntasan siswa mencapai 92% melebihi target minimal (85%) oleh karena itu penelitian dihentikan sampai pada siklus II.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosep Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model *Two Stay Two Stray* Siswa Kelas V SDN Jejalen Jaya 02”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa masih kesulitan menjelaskan dalam materi yang telah dipelajari.
2. Siswa belum dapat menafsirkan materi yang telah dipelajari.
3. Siswa kesulitan dalam memberikan contoh terkait materi yang dipelajari
4. Siswa belum dapat mengklasifikasi materi yang telah dipelajari
5. Siswa belum dapat menarik inferensi dari materi yang telah dipelajari
6. Siswa belum dapat membandingkan dalam materi yang telah dipelajari
7. Siswa belum memiliki kemampuan untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan yang akan diteliti agar lebih terarah maka peneliti membatasi penelitian ini pada: **“Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model *Two Stay Two Stay* Siswa Kelas V SDN Jejalen Jaya 02”**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis identifikasi dan batasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V di SDN Jejalen Jaya 02?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA melalui model *Two Stay Two Stray* siswa kelas V SDN Jejalen Jaya 02.

F. Manfaat Penelitian

- A. Bagi Siswa, menggunakan model ini bisa membantu mereka berlatih kerjasama, menyatakan pendapat, serta menghargai kelebihan dan kekurangan siswa lain dalam proses pembelajaran.
- B. Bagi guru, penerapan model ini dapat menjadi landasan untuk memperkaya metode pengajaran yang lebih bervariasi, khususnya dalam pembelajaran IPA. Selain itu, model ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis bagi siswa dan meningkatkan kinerja guru dalam proses mengajar di kelas.
- C. Bagi sekolah, dapat memberikan rekomendasi kepada kepala sekolah dan staf pengajar lainnya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga kualitas pendidikan di sekolah dapat meningkat lebih baik.