

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pemerolehan ilmu pengetahuan dan keterampilan berfungsi sebagai fondasi esensial bagi kehidupan insani. Pada level nasional, pendidikan merupakan wahana untuk mewujudkan bangsa yang mandiri, kuat, serta berdaya saing unggul. Proses pendidikan ini secara simultan diarahkan untuk mengembangkan insan yang tidak hanya kompeten secara kognitif dan vokasional, namun juga memiliki landasan religius serta berbudi pekerti yang luhur. Visi ini sejalan dengan amanat yang tertuang dalam Bab I Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa serta negara.

Menurut Wahyuni (2020:1) pembelajaran dapat dikonseptualisasikan sebagai suatu dinamika interaksi antara siswa, fasilitator, serta media belajar yang digunakan untuk penguasaan kompetensi. Susanto (2016:18) menambahkan bahwa esensi dari pembelajaran adalah integrasi dari dua aktivitas fundamental, yaitu kegiatan belajar yang dikerjakan peserta didik dan kegiatan mendidik yang dilaksanakan oleh pendidik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses sistematis yang mengintegrasikan berbagai komponen esensial untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Salah satu bentuk

implementasi pembelajaran yang mempunyai kapabilitas dalam membangun kepribadian dan wawasan peserta didik ialah pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah mempunyai peranan esensial dalam pendidikan. Hatmono (2021:62) menegaskan bahwa studi sejarah merupakan medium bagi peserta didik untuk menyerap prinsip-prinsip luhur kehidupan, meneladani tokoh-tokoh bangsa, sehingga dalam proses pembelajarannya dapat menumbuhkan karakter. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah harus bertransformasi menjadi arena yang menarik dan memantik keterlibatan aktif. Partisipasi aktif dan keterlibatan dalam pembelajaran ini diharapkan tidak hanya membentuk karakter, tetapi secara simultan juga meningkatkan hasil belajar.

Indikator utama keberhasilan suatu intervensi pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar kognitif. Menurut Yandi dkk. (2023:14) proses pembelajaran dikatakan sukses manakala mampu meningkatkan hasil belajar dan membentuk lingkungan yang memfasilitasi perubahan struktur kognitif peserta didik. Ranah kognitif itu sendiri, berdasarkan kerangka taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001:67) memiliki hierarki kemampuan yang diawali dari *remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating*, hingga *creating*. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar pada penelitian ini dipusatkan dalam ranah kognitif untuk merepresentasikan kedalaman pemahaman konseptual yang dicapai peserta didik.

Meskipun pembelajaran sejarah memiliki peran krusial sebagaimana yang telah diuraikan, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Berdasarkan observasi pra-penelitian di kelas XI IPS MA Al-Ma'sum

Malausma, teridentifikasi bahwa luaran belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia belum mencapai tingkat yang diharapkan. Kondisi ini diperkuat oleh data hasil Ujian Tengah Semester yang menunjukkan tingkat ketercapaian rendah, seperti yang tertuang pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Tabel Hasil Belajar

No	Kelas	Nilai Rata-Rata	KKM	Jumlah Peserta Didik	
				Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM
1.	XI IPS 1	69	75	20	10
2.	XI IPS 2	66	75	16	17

Sumber: Guru mata pelajaran Sejarah Indonesia MA Al-Ma'sum

Tingkat pencapaian belajar peserta didik kelas XI IPS MA Al-Ma'sum Malausma pada mata pelajaran Sejarah Indonesia teridentifikasi masih belum optimal. Kondisi ini tergambar dari data hasil ujian yang memperlihatkan bahwa dari total 69 peserta didik, 34 di antaranya belum mampu mencapai standar ketuntasan minimal (KKM) 75, dan hanya 35 orang yang dinyatakan tuntas. Menurut Oktaviani dkk. (2021:4) rendahnya capaian hasil belajar dapat dipicu oleh beragam faktor, antara lain minimnya variasi media dan model pembelajaran, serta kurangnya kultur dan kesiapan belajar siswa. Kondisi tersebut berimplikasi pada terbatasnya kemampuan peserta didik untuk menginternalisasi materi pembelajaran secara mendalam.

Mempertimbangkan bahwa hasil belajar yang kurang memuaskan salah satunya disebabkan oleh terbatasnya variasi model pembelajaran yang digunakan, maka penelitian ini menawarkan sebuah solusi terfokus, yaitu pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Model ini dipilih karena

telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Harahapa, K. A., dan Surya, E (2017:156-163) yang berjudul "Application of Cooperative Learning Model With Type of Two Stay Two Stray to Improve Results of Mathematics Teaching" memperlihatkan keberhasilan model ini dalam meningkatkan ketuntasan belajar matematika dari 52,63% menjadi 86,84% dalam dua siklus. Studi lain oleh Mesah dkk. (2020:227-236) juga mengonfirmasi adanya pengaruh positif dari model Two Stay Two Stray, baik terhadap pencapaian akademik maupun partisipasi aktif peserta didik.

Esensi dari model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray menurut Faturrohman (2015:90) adalah untuk menstimulasi adanya diseminasi informasi dan pengalaman secara sistematis antar kelompok belajar. Mekanisme pelaksanaannya melibatkan pembagian peran, yaitu dua anggota kelompok bertindak sebagai tamu yang melakukan kunjungan ke kelompok lain, sementara dua anggota sisanya berperan sebagai tuan rumah. Setelah fase kunjungan berakhir, para tamu kembali ke kelompok awal guna menyampaikan hasil pengamatan yang didapatkan dari kelompok lain. Informasi baru ini kemudian menjadi fondasi bagi kelompok untuk menyusun laporan akhir dari hasil diskusi mereka. Proses transfer pengetahuan dan diskusi inilah yang pada akhirnya menjadi kunci bagi peserta didik untuk menginternalisasi materi pembelajaran secara lebih intensif (Hasmiyati, dkk., 2018:45-46).

Aspek kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray yang diberikan secara berulang dalam tiga kali pertemuan. Pendekatan multisiklus ini diharapkan dapat memberikan pemahaman

yang lebih komprehensif mengenai konsistensi pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Dengan demikian, peneliti mencoba untuk menginvestigasi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 2 MA Al-Ma’sum Malausma”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 2 MA Al-Ma’sum Malausma?”

Rumusan masalah tersebut kemudian diturunkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 2 MA Al-Ma’sum Malausma?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 2 MA Al-Ma’sum Malausma?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari ambiguitas dan menjamin pemahaman yang konsisten terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya batasan operasional. Menurut Sugiyono (2019:221) definisi operasional adalah penjabaran atribut atau spesifikasi dari suatu variabel yang memungkinkan peneliti untuk

melakukan observasi atau pengukuran secara cermat guna memperoleh informasi dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut, batasan operasional setiap variabel pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1.3.1 Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray

Model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray didefinisikan secara operasional sebagai sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada interaksi siswa dalam grup-grup kecil yang berisi empat orang. Metode ini memiliki mekanisme unik yang bertujuan memberikan peluang bagi siswa untuk saling bertukar hasil kerja dan gagasan. Proses pertukaran informasi ini diwujudkan dengan menugaskan dua anggota kelompok untuk tetap di tempat (*stay*) dan dua lainnya untuk berkeliling mengunjungi kelompok lain (*stray*) (Faturrohman, 2015:90).

1.3.2 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif dapat dimaknai sebagai transformasi kapabilitas intelektual peserta didik sebagai dampak dari suatu intervensi pembelajaran (Yandi, dkk., 2023:14). Dalam penelitian ini, ranah kognitif yang menjadi fokus penelitian mengacu pada kerangka taksonomi Anderson dan Krathwohl (2001:67) mencakup jenjang kemampuan dari mengingat (C1) hingga mengevaluasi (C5). Untuk mengukur pencapaian pada jenjang-jenjang tersebut, digunakan instrumen tes objektif berbentuk pilihan ganda yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Peningkatan hasil belajar kemudian ditentukan dengan menganalisis selisih skor antara pretest dan posttest yang diperoleh setiap peserta didik.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang sudah ditetapkan, maka tujuan yang hendak dijangkau dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 2 MA Al-Ma'sum Malausma.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 2 MA Al-Ma'sum Malausma.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyajikan bukti empiris yang memperkaya literatur ilmiah mengenai penggunaan model pembelajaran. Bukti tersebut secara khusus berkaitan dengan analisis pengaruh model kooperatif tipe Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, berdasarkan studi kasus dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 2 MA Al-Ma'sum Malausma.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar baru yang lebih aktif, kolaboratif dalam pembelajaran Sejarah bagi peserta didik, sehingga pada akhirnya dapat berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar kognitif mereka.

1.5.2.2 Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki dua manfaat utama bagi guru. Pertama, sebagai pedoman aplikatif yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai. Kedua, sebagai sumber yang dapat memperluas khazanah pengetahuan guru mengenai berbagai alternatif model pembelajaran.

1.5.2.3 Bagi Peneliti

Menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi dalam merancang, melaksanakan, menganalisis, dan melaporkan hasil penelitian kuantitatif dalam bidang pendidikan secara sistematis dan ilmiah.