

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan satu metode pembelajaran untuk dapat mengajarkan secara efisien. Istilah ini bersifat prosedural karena dalam penggunaan suatu metode pembelajaran bahasa dilakukan melalui tahapan-tahapan yang jelas, mulai dari perencanaan menunjukkan rencana, memperkenalkan pengalaman mendidik, menumbuhkan, dan mensurvei hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap materi pembelajaran (Berlian dan Nursalim, 2021).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dicakup dalam program pendidikan berkelanjutan memasukkan komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan abstrak yang meliputi bagian, siswa harus mampu mendengar, berbicara, membaca dan menulis yang merupakan standar kompetensi. Membaca menjadi salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Membaca adalah cara lain untuk membaca bahasa yang tertulis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Setia Mekar 04 melalui data observasi dan wawancara dengan narasumber guru kelas IV ditemukan beberapa masalah terhadap hasil pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menentukan ide pokok dan jenis paragraf. Permasalahan tersebut yaitu siswa masih kesulitan untuk menemukan letak ide pokok pada suatu paragraf dan siswa masih belum memahami letak ide pokok di awal paragraf yaitu deduktif, siswa belum memahami letak ide pokok di akhir kalimat yaitu induktif, dan juga siswa belum memahami letak ide pokok pada awal dan akhir paragraf yaitu campuran, sehingga hasil belajar siswa dalam menemukan ide pokok masih rendah. Rendahnya kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok disebabkan oleh beberapa faktor baik dari guru maupun dari siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain, guru tidak menjelaskan secara rinci materi pembelajaran, guru tidak

mengajak siswa untuk memahami isi bacaan sehingga siswa kesulitan menemukan ide pokok dalam bacaan suatu paragraf, minat baca siswa masih rendah terlihat ketika disuruh membaca materi siswa malah bermain sendiri, pembelajaran yang dilakukan guru masih konvensional, sehingga kurang menarik bagi siswa, siswa merasa bosan, dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi ini menyebabkan kegiatan pembelajaran siswa menjadi pasif, siswa merasa jenuh, dan kurang semangat pada saat pembelajaran. Dan ini berimbas pada nilai siswa pada materi ide pokok dan jenis paragraf. Hal ini diketahui dari Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 68. Diketahui lebih dari setengah siswa yang berada di dalam kelas belum mencapai KKM. Dari 25 siswa terdapat 11 siswa yang mencapai KKM dan 14 siswa yang belum mencapai KKM. Jumlah nilai rata-rata dari keseluruhan siswa kelas 4B yaitu 71,76.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang telah dipaparkan, guru seharusnya melakukan inovasi-inovasi di dalam proses pembelajaran dengan cara menerapkan model agar dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Permasalahan pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas IV SDN Setia Mekar 04 dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Model *Two Stay Two Stray* memiliki keunggulan dalam membantu siswa menemukan dan memahami konsep yang sulit, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan membantu teman ketika berdiskusi, karena dalam model ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam belajar dan bekerja sama dalam tim atau kelompok sendiri atau dengan kelompok lain. Dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkatkan rasa gotong royong dengan sesama (Purnama et al., 2020).

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini yaitu, dapat diterapkan pada semua kelas, kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, siswa diharapkan akan berani

mengungkapkan pendapatnya, menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa, kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan dan membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Model *Two Stay Two Stray* ini berperan untuk membantu proses pembelajaran dan menjadikan perubahan dalam cara penyampaian materi serta menumbuhkan sosialisasi antar siswa melalui musyawarah dalam berkelompok (Munisah, 2022).

Siswa akan lebih tertarik mengikuti pelajaran di kelas jika menggunakan media untuk belajar. Kehadiran media memiliki makna yang kritis, karena menghadirkan media sebagai perantara dapat membantu ketidakjelasan isi selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan menggunakan media, informasi sulit yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan. Dalam hal ini, media audiovisual dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Melalui media audiovisual, seseorang tidak hanya dapat melihat atau mengamati sesuatu, melainkan sekaligus dapat mendengar sesuatu yang divisualisasikan. Dengan kata lain media audio visual adalah media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya (Saputro et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya dilakukan Tia Sri Mariati (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SDN Dasan Baru Non Inpres Pringgarata Tahun Pelajaran 2021/2022”, Disamping itu penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nadia Fitriyanti (2022) “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di kelas V MI Al-Khairiyah Jakarta Barat”.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media audiovisual agar lebih meningkatkan hasil belajar kepada siswa kelas IV SDN Setia Mekar 04. Alasan peneliti pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan

media audiovisual dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, siswa menjadi aktif, dan lebih berani mengeluarkan pendapatnya, mengembangkan interaksi sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi dan *respect* terhadap gagasan orang lain, serta memperluas wawasan dan aspirasi guru dalam mengajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media audiovisual pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses belajar mengajar yang sesuai sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mutu sekolah dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan agar guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak jenuh saat proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Melalui penerapan model *Two Stay Two Stray* ini, siswa diharapkan dapat memberikan manfaat berupa motivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan erasa senang dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menumbuhkan semangat belajarnya, melatih kemampuan dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan temannya melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

4. Bagi Peneliti

Memberi manfaat yang besar berupa pengalaman yang akan menjadi bekal untuk menjadi seorang calon guru pada tingkat SD/MI.