

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur yang ada di dalamnya. Guru merupakan faktor yang paling dominan yang menentukan kualitas pembelajaran, guru dituntut untuk mampu memilih metode pembelajaran yang tepat, mampu memilih dan menggunakan alat evaluasi, serta mampu mengelola pembelajaran di kelas. Apabila metode pembelajaran yang digunakan guru itu tepat maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Proses pembelajaran merupakan aktivitas aktif individu terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku Sani (Sudin, 2018: 1).

Berhasil atau tidak proses pembelajaran di dalam kelas dilihat melalui hasil belajar yang diraih oleh siswa, hasil belajar siswa merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat dari proses belajar yang dialami tentang sesuatu hal. Purwanto, (2014: 42) mengatakan bahwa “proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, aspek afekti, dan aspek psikomotorik”. Se jauh mana hasil belajar yang diperoleh siswa maka akan dilakukan tes terhadap hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa secara keseluruhan diatas rata-rata, maka kegiatan belajar mengajar bisa dikatakan berhasil, begitu pula sebaliknya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar, terjadi perubahan perilaku

tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar sebagai proses interaksi dengan lingkungan yang diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar. Menurut Sudjana, (2013: 22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 18 Desember 2020 dengan guru IPA bahwa di SMP N 1 Kayan Hulu, selama ini guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar guru belum menggunakan model pembelajaran, yang mana pembelajaran hanya menggunakan buku cetak/buku paket, Sehingga dalam hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik terlihat lebih cenderung diam saat diberi pertanyaan dan masih ada peserta didik yang tidak fokus pada saat guru sedang menjelaskan materi dan mengantuk di dalam kelas.

Gaya mengajar konvensional atau menggunakan metode ceramah oleh guru mata pelajaran diduga menjadi faktor utama penyebab rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA, karena gaya mengajar konvensional hanya berfokus kepada guru dan tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga banyak peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah khususnya pada materi sistem pernapasan manusia yaitu 70, siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM pada tahun pembelajaran 2020 kelas VIII_A berjumlah 16 orang dari 25 siswa, kelas VIII_B

berjumlah 17 orang dari 28, kelas VIII_C berjumlah 10 orang dari 28 siswa, dan kelas VIII_D berjumlah 12 orang dari 29 siswa.

Banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM, hendaknya seorang guru harus memiliki inovasi dalam mengajar sehingga kejenuhan siswa selama mengikuti proses pembelajaran, dengan demikian motivasi dan hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Permasalahan tersebut perlu dicari solusinya agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) khususnya pada materi sistem pernapasan manusia.

Menurut Durus (Ardi, 2019: 4), “mengatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain”. Menurut Kusuma (Ardi, 2019: 4), “pada tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini memberikan kesempatan kepada kelompok yang beranggota empat orang untuk berbagi informasi dan hasil kepada kelompok lain dengan cara saling mengunjungi dan bertamu. Dua orang anggota kelompok keluar dari kelompok lain dan menerima jamuan (berupa informasi) dari kelompok tersebut, sementara dua orang lainnya menjadi tuan rumah dan menjamu tamu dari kelompok yang lain pula”.

Melalui penggunaan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dan lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat meningkatkan pola interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, menganalisis materi pembelajaran, membangun konsep pembelajaran dan yang terpenting mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Hal ini dikarenakan keunggulan dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu antara lain: (1) Dapat diterapkan di semua kelas/tingkatan, lebih berorientasi pada keaktifan siswa, (2) dapat menciptakan interaksi positif antara siswa dengan guru, sehingga iklim pembelajaran lebih kondusif, (3) membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, (4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah, (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman kelompoknya, dan (6) dapat membantu guru mencapai pembelajaran, karena langkah pembelajaran kooperatif mudah diterapkan, sehingga model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada**

Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII di SMP N 1 Kayan Hulu tahun pelajaran 2020/2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang menjadi rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two stray* (TSTS) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia?”. Rumusan masalah khusus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two stray* (TSTS) pada materi sistem pernapasan manusia?
2. Bagaimanakah hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada materi sistem pernapasan manusia?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Two Stay Two stray* (TSTS) terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kayan Hulu?
4. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two stray* (TSTS) pada materi sistem pernapasan manusia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan umum dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two stray* (TSTS) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia”. Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui proses aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two stray* (TSTS) pada materi sistem pernapasan manusia
2. Mengetahui hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada materi sistem pernapasan manusia
3. Mengetahui pengaruh yang signifikan model *Two Stay Two stray* (TSTS) terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kayan Hulu
4. Mengetahui respon siswa setelah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two stray* (TSTS) pada materi sistem pernapasan manusia

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak. Ada pun manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran terutama berkaitan dengan aktivitas dan hasil belajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat kepada pihak-pihak terkait tentang penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two stray* (TSTS) dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak sekolah untuk memberi dan menerapkan model-model pembelajaran yang baru, sehingga terwujudnya tujuan pendidikan yang lebih baik di sekolah.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan meningkatkan kualitas siswa dan juga dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar terutama untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan masalah dalam pelajaran baik secara individu maupun kelompok.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru mengenal model pembelajaran yang menyenangkan, memudahkan peserta didik, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Selain itu juga dapat memudahkan minat guru untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mengolah kelas, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran biologi. Guru juga mendapatkan informasi dalam alternatif model pembelajaran yang tepat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memberi wawasan dan pengetahuan kepada peneliti sebagai seorang calon pendidik dalam

menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil penelitian dari penelitian ini dapat membantu aktivitas dan hasil belajar siswa terutama pada materi sistem pernapasan manusia dan menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitiannya.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Bagi lembaga perguruan tinggi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang semoga dapat menambah referensi bacaan dan kajian pustaka bagi mahasiswa/i STKIP persada khatulistiwa sintang dalam melakukan sebuah penelitian.

E. Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kayan Hulu”.

Menurut Sugiyono, (2014: 60) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulan”. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel penelitian pada penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (*variabel independen*) dan variabel terikat (*variable dependen*).

1. Variabel Bebas (The Independent Variable)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, dengan demikian variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Two Stay Two Stray* (TSTS).

2. Variabel Terikat (The Dependent Variable)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang menjadi penyebab perubahannya, dengan demikian variabel terikat dalam penelitian ini merupakan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN I Kayan Hulu.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi dari penjelasan istilah-istilah khusus yang berfungsi untuk menjelaskan makna-makna dalam beberapa istilah penelitian, agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu peneliti perlu menjelaskan beberapa pengertian istilah secara operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa berkerja sendiri tidak boleh

diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar maupun di lingkungan sekolah, dan didalam lingkungan pekerjaan, manusia saling bergantung satu sama lain. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu: 1) siswa bekerja sama dengan kelompok berempat seperti biasa, 2) setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu ke kelompok yang lain, 3) dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu, 4) tamu mohon diri untuk kembali kekelompok dan melaporkan temuannya dari kelompok lain, 5) kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala kegiatan siswa di kelas yang melibatkan perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan belajar yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Aktivitas belajar adalah melakukan kegiatan atau aktivitas yang prinsipnya adalah berbuat mengubah tingkah laku, dengan kata lain tidak ada belajar tanpa adanya sebuah aktivitas.

Aktivitas dalam model pembelajaran tipe *Two Stay two Stray* (TSTS) yaitu (1) Siswa bekerja sama dengan kelompok seperti biasa, (2) Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu ke kelompok yang lain, (3) dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas

membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka, (4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, (5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil deskusikan kerja mereka.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu bentuk produk akhir dari kemampuan siswa secara keseluruhan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diukur adalah ke 3 ranah tersebut. Untuk mengukur ranah kognitif diukur dengan menggunakan soal tes, ranah afektif menggunakan lembar observasi, dan ranah psikomotorik menggunakan rubrik penilaian.

4. Sistem Pernapasan Manusia

Pernapasan adalah peristiwa menghirup udara dari luar yang mengandung oksigen, serta menghembuskan udara yang banyak mengandung karbondioksida sebagai sisa dari oksidasi keluar dari tubuh. Penghisapan udara disebut inspirasi dan penghembusan udara disebut ekspirasi. Adapun alat dari sistem pernapasan pada manusia adalah rongga hidung, *faring* (tenggorok), *laring* (Pangkal tenggorokan), *trakea* (batang tenggorok), *bronkus* (cabang batang tenggorokan) dan paru-paru. Sedangkan gangguan pada system pernapasan terdiri dari asma, TBC (*tuberculosis*), pneumonia, emfisema dan kangker paru-paru.

a. Kompetensi Dasar

Menganalisis sistem pernapasan pada manusia dan memahami gangguan pada sistem pernapasan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan

b. Indikator Pencapaian

Mengkaitkan struktur dan fungsi sistem pernapasan manusia.