

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Slameto (2003) mengatakan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh anak didik. Dalam proses belajar mengajar biologi selalu melibatkan siswa secara aktif untuk mengembangkan kemampuannya dalam berpikir rasional, kritis, dan kreatif. Salah satu kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran adalah membuat siswa aktif. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa, berkomunikasi dan bekerja sama. Menurut Fleming dan Ferkins (2010) tampak bahwa sistem pendidikan saat ini tampaknya menekankan keberadaan ruang kelas untuk tujuan kompetitif. Siswa dengan berbagai karakter dan kemampuan selain menjadikan ruang kelas sebagai tempat belajar juga menjadikan ruang kelas sebagai tempat untuk berkompetisi menunjukkan kemampuannya untuk menjadi yang paling unggul di kelasnya.

Dalam struktur tujuan kompetitif, kegagalan individu memainkan peran penting dalam keberhasilan individu yang lain. Siswa mencoba untuk berkompetisi "mengalahkan" rekan-rekannya dalam rangka untuk meningkatkan peluang keberhasilan mereka (Ling, 2006). Siswa yang bekerja sama saling membantu dalam mencapai tujuan bersama bisa mencapai keberhasilan lebih dari siswa-siswa yang bekerja sendirian. Selain itu, prestasi tidak selalu diperoleh melalui pembelajaran yang bersifat klasikal seperti belajar sendiri-sendiri di kelas, tapi prestasi juga dapat diraih melalui belajar kelompok atau diskusi kelompok karena banyak siswa yang tidak berani bertanya langsung kepada guru ketika menemukan kesulitan dalam belajar. Kebanyakan siswa bertanya pada temannya (Lyana, 2011).

**Ai Karwati, 2014**

***Penerapan pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pernyataan di atas dikembangkanlah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja pada tugas-tugas tertentu menuju pencapaian tujuan bersama (Slavin, 2009). Salah satu karakteristik yang unik dalam pembelajaran kooperatif adalah pengelompokan dengan sifat heterogen dalam hal kemampuan dan jenis kelamin. Tugas yang terstruktur sedemikian rupa membuat setiap anggota bertanggung jawab tidak hanya untuk belajar sendiri tetapi juga untuk rekan-rekannya.

Menurut Slavin (2009) pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa berinteraksi satu sama lain, menghasilkan alternatif ide-ide dan membuat kesimpulan melalui diskusi. Dengan demikian menyediakan bahan-bahan untuk proses berpikir yang lebih tinggi. Pada penelitian ini salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dipilih yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang lebih menekankan keaktifan peserta didik dalam interaksi kelompok belajar. Menurut Hammiddy (2010), TSTS pada dasarnya adalah diskusi kelompok dan setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab masing-masing. Ngalimun (2009 dalam Hammiddy, 2010) menyatakan bahwa TSTS adalah cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain.

Pembelajaran kooperatif tipe TSTS adalah kerja kelompok, dua bertamu ke kelompok lain dan dua peserta didik lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, dan laporan kelompok. Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe pembelajaran, tapi peneliti memilih menggunakan tipe TSTS karena pada tipe kooperatif yang lain setiap anggota kelompok diberi satu tugas untuk dikerjakan, kemudian hasilnya dijelaskan kepada anggota sekelompoknya seperti *Jigsaw* sedangkan pada tipe TSTS hasil tugas setiap anggota kelompok/ pengetahuan yang diperoleh tidak hanya ditularkan kepada teman satu kelompok saja tetapi juga dikomunikasikan kepada anggota

kelompok lain yang berkunjung. Sehingga setiap anggota kelompok bertugas menyampaikan informasi yang dimilikinya dan juga sekaligus mendapatkan informasi dari anggota kelompok yang lain. Diharapkan dengan pembelajaran ini peserta didik mampu memahami setiap ide yang dituangkan oleh setiap kelompok secara bergiliran (Hammidy, 2010).

Beberapa peneliti sebelumnya juga pernah melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar dan kemampuan berkomunikasi siswa. Digitaliawati (2005) melakukan penelitian pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa SMP dan diperoleh hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan tipe *Two Stay Two Stray* dengan kelas yang menggunakan kerja kelompok biasa. Perbedaannya yaitu hasil belajar yang dilihat dari *N-gain* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan *N-gain* dari kelas kontrol. Selain itu, Ersah (2007) juga pernah melakukan penelitian deskriptif untuk melihat penerapan tipe *Two Stay Two Stray* terhadap kemampuan berkomunikasi siswa SMA pada mata pelajaran matematika. Hasil dari penelitian Ersah menunjukkan bahwa penerapan tipe ini mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa SMA. Oleh karena itu, peneliti juga memilih tipe *Two Stay Two Stray* pada penelitian ini.

Segala tipe pembelajaran pada hakikatnya adalah memiliki tujuan yang sama, salah satunya yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sukmadinata (2003), hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik, atau dalam kata lain penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada dasarnya hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran

(Sukmadinata, 2003). Pada penelitian ini hasil belajar yang akan dinilai adalah kognitif dan afektif. Penguasaan kognitif siswa menjadi penilaian yang akan dilihat pada penelitian ini karena penguasaan kognitif juga paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Berdasarkan hal tersebut juga terkadang penguasaan afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Menurut Sudjana (2009) sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses belajar yang dicapai oleh siswa. Selain itu, ranah afektif juga berkaitan erat dengan 18 karakter pendidikan yang sedang digalakan oleh KEMENDIKNAS yang harus ditambahkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penilaian afektif siswa maka akan terlihat keberhasilan penanaman 18 karakter pendidikan yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran oleh guru (Depdiknas, 2011). Oleh sebab itu, peneliti juga ingin menilai afektif siswa sehingga dapat terlihat bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif TSTS terhadap afektif siswa dan apabila penerapannya menghasilkan nilai afektif yang baik maka pembelajaran TSTS ini dapat dijadikan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pendidikan karakter siswa.

Dengan munculnya ketertarikan peneliti terhadap beberapa penelitian yang sudah ada, pada penelitian ini peneliti akan menerapkan pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini pada materi sistem ekskresi. Materi sistem ekskresi dipilih karena materi ini bersifat faktual, yaitu melibatkan konsep-konsep yang terkait dengan masalah kehidupan sehari-hari. Sifat materi yang demikian akan menuntut siswa berfikir aktif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konsep-konsepnya sehingga siswa mampu mengaitkan antara konsep dengan masalah faktual.

Penggunaan tipe pembelajaran ini dan penerapannya pada materi sistem ekskresi masih perlu dilakukan. Selain itu, peneliti memilih pembelajaran

kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* karena dengan tipe pembelajaran ini dapat mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran. Menurut Lie (2002), pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik, tipe ini juga dapat memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk saling bertukar informasi, pendapat atau ide yang dimiliki oleh masing-masing kelompok sehingga setiap kelompok mendapat wawasan yang luas dan hasil belajar pun meningkat. Berdasarkan alasan-alasan di atas sehingga peneliti merasa tertarik untuk melihat penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana hasil belajar siswa SMA kelas XI setelah diterapkan pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada materi sistem ekskresi?”

Rumusan masalah tersebut dikembangkan dalam bentuk pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana penguasaan konsep siswa (kognitif) setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TSTS pada materi sistem ekskresi?
2. Bagaimana sikap siswa (afektif) pada pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TSTS pada materi sistem ekskresi?
3. Bagaimana tanggapan siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TSTS pada materi sistem ekskresi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Ai Karwati, 2014

*Penerapan pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Kelas XI.

#### **D. Batasan Masalah**

1. Hasil belajar yang akan dinilai adalah kognitif dan afektif siswa.
2. Materi sistem ekskresi dalam penelitian ini adalah materi mengenai ginjal pada manusia.

#### **E. Asumsi**

1. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dimanfaatkan siswa untuk bertukar pikiran dengan siswa lain (Hammiddy, 2010).
2. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* menuntut guru untuk melibatkan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hammiddy, 2010).

#### **F. Hipotesis**

Berdasarkan asumsi di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>1</sub>: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi sistem ekskresi.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, untuk masing-masing pihak akan dijelaskan secara terpisah.

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan pengetahuan dan pengalaman baru berdasarkan informasi dan data yang diperoleh serta

Ai Karwati, 2014

*Penerapan pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai sarana pembelajaran yang menarik untuk bekal kelak ketika menjadi seorang guru yang terjun di lingkungan sekolah secara langsung.

2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa sehingga siswa dapat membedakan bagaimana pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pencapaian tujuan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan afektif siswa dan sebagai sarana belajar bekerjasama untuk bekal di kehidupan bermasyarakat.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dengan penelitian yang relevan berkaitan dengan penerapan pembelajaran kooperatif.