

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam dunia pendidikan kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang sangat berperan penting untuk memajukan mutu pendidikan dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar semestinya berjalan dengan baik dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai macam model-model pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu, belajar juga perlu didukung dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan hasil belajar, sehingga penggunaan model yang baik akan mendukung kemampuan siswa terutama dalam belajar biologi.

Pada kegiatan belajar mengajar guru memerlukan model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifitasan siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Penerapan model pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, saling bertukar pikiran, siswa aktif dalam pembelajaran dan bekerjasama dalam kelompok. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa yaitu dengan mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk ikut berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah seorang guru biologi di SMA Negeri 1 Bandar pada tanggal 2 Februari 2018, kendala yang sering sekali guru hadapi di dalam kelas pada saat proses (Kegiatan Belajar Mengajar) KBM adalah motivasi belajar dan keaktifan siswa yang masih rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Pembelajaran yang diterapkan cenderung konvensional/ceramah. Sehingga tidak semua siswa mampu aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa hanya cenderung duduk diam dan menerima apa yang disampaikan oleh guru tanpa terlibat aktif

dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat kelas menjadi pasif dan pembelajaran hanya berpusat pada guru bukan berpusat pada siswa. Selain itu, proses pembelajaran yang diterapkan belum dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa belum seluruhnya memenuhi KKM yaitu siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 50% dari jumlah siswa, di mana KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 1 Bandar pada mata pelajaran biologi untuk kelas XI IPA yaitu 75.

Apabila keadaan ini terus dibiarkan maka akan sangat berdampak buruk pada proses pembelajaran biologi dan hasil belajar biologi siswa. Proses pembelajaran biologi akan terhambat karena guru tidak dapat melanjutkan pelajaran biologi ke materi selanjutnya karena siswa belum menguasai materi sebelumnya, sehingga hasil belajar biologi siswa yang diharapkan juga tentunya tidak dapat dicapai dengan baik.

Menurut Suprijono (2009), model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Penerapan model *Snowball Throwing* membuat siswa lebih banyak berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan di lapangan Nur, dkk (2014), hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I 69,23% menjadi 85,71% pada siklus II. Dalam hal ini model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar karena terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian menggunakan model *Snowball Throwing* dikatakan berhasil jika aktivitas belajar siswa secara klasikal mencapai kategori baik sekali ( $\geq 80\%$ ) dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai  $\geq 75\%$ .

Menurut Komalasari (2010), model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya, hal ini dilakukan dengan cara saling

mengunjungi/bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi. Pembelajaran dengan model *two stay two stray* dapat melatih siswa untuk saling berbagi informasi sehingga siswa dapat saling melengkapi kekurangan masing-masing dan akan membantu dalam prestasi belajarnya. Lebih lanjut, menurut Astuti (2009), pembelajaran kooperatif model *two stay two stray* dapat membantu siswa dalam memahami materi. Penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dapat melatih siswa saling bertukar pikiran dan banyak terlibat pada saat pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan di lapangan Megayani dan Ilmi (2017), penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terbukti telah membantu peserta didik interaktif dan komunikatif. Pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* di kelas XI TKJ SMK Yabujah Segeran, Kabupaten Indramayu, terhadap prestasi peserta didik dinyatakan efektif, dengan indikator dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan *Two Stay Two Stray (TSTS)* untuk mengetahui model pembelajaran mana yang menghasilkan 1 belajar yang meningkat. Peneliti memilih model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Two Stay Two Stray* untuk melihat keaktifan siswa dengan menggunakan model tersebut sehingga hasil belajar siswa dapat terlihat apakah meningkat atau menurun. Materi Jaringan Tumbuhan dipilih karena siswa menganggap materi ini sebagai materi yang rumit karena mempelajari keterkaitan (seperti struktur, bagian, organel, fungsi). Sebagian siswa masih menganggap materi ini sebagai materi yang tabu, sehingga saat diskusi dan tanya jawab dilakukan belum berjalan dengan secara maksimal. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Snowball Throwing* dan *Two Stay Two Stray (TSTS)* Pada Sub Materi Jaringan Tumbuhan di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Perdagangan T.P 2018/2019”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Hasil belajar biologi siswa yang masih rendah dan belum memenuhi KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75 pada T.P 2018/2019.
2. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran biologi.
4. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru belum pernah menerapkan model *Snowball Throwing* dan *Two Stay Two Stray* (TSTS).

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup kajian yang terkait hasil belajar siswa, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan *Two Stay Two Stray* (TSTS).
2. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa menggunakan soal pretes dan postes, kemampuan afektif menggunakan angket dan kemampuan psikomotorik di ukur dengan rubrik penilaian.
3. Materi yang diajarkan adalah Jaringan Tumbuhan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Tahun Pembelajaran 2018/2019

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik biologi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Snowball Throwing* pada sub materi Jaringan Tumbuhan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Tahun Pembelajaran 2018/2019?

2. Bagaimana hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik biologi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada sub materi Jaringan Tumbuhan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Tahun Pembelajaran 2018/2019?
3. Adakah perbedaan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dan *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada sub materi Jaringan Tumbuhan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Tahun Pembelajaran 2018/2019?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Snowball Throwing* pada sub materi Jaringan Tumbuhan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Tahun Pembelajaran 2018/2019.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada sub materi Jaringan Tumbuhan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Tahun Pembelajaran 2018/2019.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dan *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada sub materi Jaringan Tumbuhan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar Tahun Pembelajaran 2018/2019.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi peneliti, memberi tambahan wawasan dan ilmu sehingga lebih mantap dalam menjalankan tugas sebagai calon pendidik.

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran formal dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai sebagai upaya memperoleh hasil belajar yang optimal.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan menafsirkan istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan memberikan instrumen tes kepada siswa dengan dua tahap yaitu : tes kemampuan awal (pretest) dan tes kemampuan akhir (posttest) sehingga guru mengetahui sejauh mana pelajaran dapat diterima siswa.
2. Ranah kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan.
3. Ranah afektif adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu.
4. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.
5. Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang membagi siswa di dalam beberapa kelompok, di mana masing-masing anggota kelompok membuat pola pertanyaan.
6. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah pembelajaran dua tinggal dua tamu di mana siswa terlebih dahulu diskusi intrakelompok kemudian dua orang meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain sedangkan dua orang yang tinggal berkewajiban menerima tamu dari kelompok lain.