

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya misi pendidikan adalah membantu siswa tumbuh serta membantu mereka dalam mengembangkan diri. Mengembangkan seluruh potensi, keterampilan, dan kualitas dirinya ke arah yang positif, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang-orang di sekitar. Belajar merupakan suatu kegiatan sadar yang dilakukan seseorang melalui latihan serta pengalaman, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Faizah, 2017:175).

Dalam proses pembelajaran, gaya belajar setiap orang juga berbeda-beda. Hal ini berkaitan dengan strategi yang digunakan dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan faktor terpenting dalam meningkatkan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tidak terstruktur dengan baik dapat menimbulkan hasil yang tidak tercapai sesuai tujuan. Oleh karena itu, siswa harus dibimbing oleh strategi yang tepat, terencana, dan mudah diterapkan (Fatimah dan Sari, 2018).

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan tipe *Jigsaw*. Model belajar tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Rahim, dkk, 2017:41).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memberikan kesempatan kepada siswa (kelompoknya) untuk membagikan informasi ke kelompok lain. Model pembelajaran ini memberikan pengalaman baru kepada siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman pada siswa. Model pembelajaran ini juga tidak

berpusat pada guru melainkan siswa yang aktif untuk menggali pengetahuannya. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Model pembelajaran kooperatif two stay two stray memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya dan implementasi teknik ini dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab, dan saling membantu atau berinteraksi dengan teman (Sukarsana, 2022:479).

Jigsaw adalah suatu struktur multifungsi struktur kerjasama belajar. Jigsaw dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk persentasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multi fungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok. Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (Lubis&Harahap, 2016:97).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nisa (2021), penggunaan Two Stay Two Stray di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Skor rata-rata meningkat dari 72 menjadi 76,3 setelah menggunakan tipe Two Stay Two Stray. Selain itu pada penelitian Pradhana & Pramukhantoro (2013) juga menyatakan bahwa ketika diterapkan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray hasil belajar siswa jauh lebih baik dengan rata-rata 81,89.. Pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, penelitian Suparman et al (2014) menyatakan bahwa Hasil akademik siswa mengalami peningkatan ketika rata-rata nilai awal siswa sebesar 51,82 menjadi 83,32. Pada penelitian Trisianawati et al (2016) juga menyatakan bahwa Hasil belajar siswa

meningkat dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dimana nilai rata-rata awal siswa sebesar 14,67 menjadi 84,81.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru biologi di MAN 2 Model Medan, beliau mengatakan bahwa belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam pembelajaran. Beliau menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, TGT, serta ceramah dalam proses pembelajaran biologi.

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan di dapat 79,7% siswa lebih fokus jika belajar dengan berkelompok di bandingkan sendiri, 65,2% siswa suka bertanya kepada teman jika belum memahami materi, 75,7% siswa suka memberikan penjelasan lanjut untuk memperjelas maksud dari pendapat mereka agar teman yang lain mengerti maksud mereka serta 79,1% siswa dapat memecahkan masalah dari suatu pertanyaan yang diberikan. Dari hasil angket tersebut menjelaskan bahwa siswa lebih memahami pembelajaran melalui pembelajaran berkelompok dan siswa lebih cenderung senang terhadap hal yang membuat siswa lebih banyak berfikir.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Tipe *Jigsaw* Pada Materi Virus Kelas X MAN 2 Model Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa lebih fokus dan senang belajar dengan berkelompok di banding sendiri.
2. Siswa mampu memecahkan masalah dari suatu pertanyaan dengan menggunakan pembelajaran berkelompok.
3. Guru masih menggunakan 3 model dalam proses pembelajaran yaitu *Jigsaw*, TGT, dan ceramah.

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mengambil data dengan subjek siswa kelas X.F (kelompok I) dan kelas X.I (Kelompok II) di MAN 2 Model Medan. Data diambil dengan memberikan pretes kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan dan memberikan postest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah materi diajarkan. Kegiatan tersebut dilakukan di kedua kelas dengan metode ajar yang berbeda. pada kelas kelompok I diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) sedangkan pada kelas kelompok II diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Data yang telah di dapat kemudian dibandingkan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan Jigsaw.

1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang diteliti, sehingga tidak mempersulit pendataan, maka diperlukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini hanya memuat tentang Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Tipe Jigsaw pada materi Virus di Kelas X MAN 2 Model Medan T.P 2023/2024.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi Virus Kelas X MAN 2 Model Medan T.P 2023/2024.
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi Virus Kelas X MAN 2 Model Medan T.P 2023/2024.
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

(*TSTS*) dengan Tipe *Jigsaw* pada materi Virus Kelas X MAN 2 Model Medan T.P 2023/2024.

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi Virus Kelas X MAN 2 Model Medan T.P 2023/2024.
2. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi Virus Kelas X MAN 2 Model Medan T.P 2023/2024.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan Tipe *Jigsaw* pada materi Virus Kelas X MAN 2 Model Medan T.P 2023/2024.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam dunia pendidikan khususnya di bidang pendidikan Biologi. Beberapa manfaat yang bisa didapatkan antara lain:

1.7.1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan bagi sekolah, pendidik, orang tua dan masyarakat serta dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan materi dan metode yang berbeda untuk kemajuan ilmu pengetahuan.

1.7.2. Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik, sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar serta berdampak pada hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan penggunaan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray atau Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan refleksi untuk meningkatkan kualitas pengajaran biologi dan keterampilan guru melalui peningkatan kinerja dan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Menerapkan pengetahuan yang diperoleh dan meningkatkan pengalaman dan pemahaman di bidang aplikasi Pendidikan.