

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam pembelajaran, keduanya merupakan faktor utama yang menentukan aktivitas belajar, pendidik mengelola lingkungan belajar agar peserta didik dapat belajar optimal dan peserta didik memanfaatkan dan menggunakan lingkungan tersebut sesuai dengan kemampuan dan potensi masing-masing secara optimal.

Dalam Permendikbud No.65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini yakni masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered*, sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Dalam hal ini siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, oleh karena itu perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk

memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2014).

Rendahnya hasil belajar siswa dan pasifnya siswa dalam proses pembelajaran menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Untuk mengatasi hal tersebut, dapat dilakukan perubahan model pembelajaran, mencari model pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk belajar. Model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan suasana belajar lebih menyenangkan agar hasil belajarpun ikut meningkat (Trianto, 2014).

Penelitian selama dua puluh tahun terakhir ini telah mengidentifikasi metode pembelajaran kooperatif dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran. Ada banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Salah satunya adalah berdasarkan penelitian dasar yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, dan penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik (Slavin, 2005) .

Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan *Snowball Throwing*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Kagan (1992). Struktur dua tinggal dua tamu dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur. Model pembelajaran ini memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Taru (2015) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata nilai yaitu 74,31 dengan ketuntasan sebesar 62,5% menjadi 84,68 dengan ketuntasan sebesar 87,5%. Hal senada juga dinyatakan oleh Fitriyah, Eling dan Chasnah (2012) bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari rata-rata

nilai postes sebesar 70,19 dengan tingkat ketuntasan 93,3%. Dalam penelitian Sari, Nilawarni dan Heryanti (2014) disebutkan bahwa hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi yaitu dengan nilai rata-rata siswa sebesar 83,4 dengan standar deviasi 7,12 dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional yaitu dengan nilai rata-rata siswa sebesar 76,1 dengan standar deviasi 7,84 pada materi ekosistem. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran biologi.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Natalia (2015) mengemukakan bahwa penerapan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari rata-rata nilai postes 79 dan mencapai ketuntasan sebesar 85,29%. Dalam penelitian Yahya (2014) dinyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi yaitu dengan nilai rata-rata postes 68,7 dengan standar deviasi 13,74 dibandingkan kelas kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional yaitu dengan nilai rata-rata postes 60,65 dengan standar deviasi 13,12. Enderwati (2011) juga menyatakan bahwa penggunaan model *Snowball Throwing* pada materi ekosistem dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa.

Hal-hal yang berkaitan dengan materi ekosistem berhubungan langsung dengan lingkungan sehari-hari sehingga memang baik apabila pembelajarannya berlangsung di luar kelas. Namun dalam hal ini, penulis memikirkan hal berbeda yakni materi ekosistem juga efisien jika dipelajari di dalam kelas dengan cara diskusi. Kegiatan diskusi ini dapat menambah keterampilan berpikir siswa dengan saling bertukar pikiran maka siswa akan dapat menganalisis kejadian atau fenomena yang terjadi di dalam ekosistem, sedangkan jika dilakukan diluar kelas siswa terkadang lebih banyak bermain. Model *Two Stay Two Stray* dan *Snowball Throwing* adalah model kooperatif yang cukup efisien untuk diterapkan. Kedua model ini dapat menambah kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran,

sehingga dalam pelaksanaannya akan menjadi lebih efisien. Hal ini juga mendukung penelitian terdahulu oleh Setia (2012) yang juga menggunakan model kooperatif untuk mempelajari ekosistem dan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka penulis ingin mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dan *Snowball Throwing*, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dan *Snowball Throwing* pada Materi Pokok Ekosistem di Kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar peserta didik masih rendah.
2. Pada pembelajaran, suasana kelas cenderung *teacher-centered*, sehingga siswa menjadi pasif.
3. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Snowball Throwing* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran biologi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlampau meluas dan dapat terjangkau oleh kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi masalah yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan *Snowball Throwing*.
2. Materi pokok yang digunakan yaitu Ekosistem.
3. Subjek penelitian yaitu siswa Kelas X di SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

4. Objek penelitian yaitu hasil belajar siswa pada materi ekosistem di Kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada materi pokok Ekosistem di kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* pada materi pokok Ekosistem efektif di kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?
3. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Snowball Throwing* pada materi pokok Ekosistem di Kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu kepada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada materi pokok Ekosistem di kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* pada materi pokok Ekosistem di kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Snowball Throwing* pada materi pokok Ekosistem di Kelas X SMA Swasta Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan melalui penelitian ini, dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa; dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru; sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran biologi dan memberikan gambaran kepada guru mengenai model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan *Snowball Throwing* serta dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah; dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

