

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sosial yang bertujuan membentuk manusia yang baik (Hamalik, 2009, h. 60). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Permendikbud No.65 Tahun 2013). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis secara bertanggung jawab (UU No. 20 Pasal 3 Tahun 2003).

Peningkatan mutu pribadi peserta didik diperlukan standar nasional pendidikan. Standar nasional pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Standar nasional bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Penerapan standar-standar yang dicapai meliputi standar

isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan (Mulyasa, 2006, h. 24).

Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan (Mulyasa, 2006, h. 28). Standar proses dikembangkan mengacu pada standar kompetensi lulusan dan standar isi. Proses pendidikan harus berorientasi kepada siswa dalam upaya pengembangan potensi anak didik bukan hanya memaksa siswa agar dapat menghafal fakta dan data. Pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta pengembangan keterampilan anak yang sesuai kebutuhan dapat terbentuk melalui proses pendidikan (Sanjaya, 2010, h. 2). Sesuai dengan standar proses, perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar terkait dengan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antara siswa dengan siswa (Amri, 2013, h. 6).

Setiap pembelajaran, seorang guru tentu mempunyai keinginan dan harapan agar siswanya dapat memperoleh hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pada proses pembelajaran sering ditemukan masalah-masalah yang dapat mempengaruhi ketercapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada siswa. Namun sikap

kurang bergairah, kurang aktif, kelas kurang berpusat pada siswa, kadang ada yang bermain-main di dalam kelas, bergurau dan sebagainya merupakan masalah yang dihadapi di sekolah. Dampak buruknya adalah penguasaan konsep mereka kurang. Kondisi seperti inilah yang sangat tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar. Hasil dari observasi di SMA Negeri Jatinangor, menurut guru mata pelajaran biologi, beliau mengatakan bahwa pada konsep virus kemampuan pemahaman materi kurang baik dan siswa tidak dapat dengan mudah memahami konsep-konsep tersebut. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajarnya dan kondisi siswa di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa tidak memperhatikan dan ada pula yang mengobrol. Pada konsep virus, nilai siswa di SMA Negeri Jatinangor banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Masalah-masalah tersebut muncul disebabkan oleh model pembelajaran konvensional atau metode ceramah yang sering digunakan di sekolah ini lebih terpusat pada guru. Padahal pada kurikulum yang berlaku seharusnya terpusat pada siswa sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif. Model pembelajaran yang seperti ini dapat membuat siswa merasa bosan sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Rendahnya hasil belajar siswa pada konsep virus ini karena adanya faktor dari permasalahan tersebut yaitu peserta didik sulit untuk memahami istilah-istilah biologi atau bahasa latin yang terdapat pada konsep virus, sehingga pemahaman siswa masih bersifat abstrak ketika dihadapkan pada bahasa latin yang mereka anggap asing. Hal ini disebabkan karena di dalam proses pembelajaran virus guru kurang mengaitkan materi pelajaran yang bersifat abstrak dengan masalah-

masalah kehidupan nyata peserta didik. Selain itu juga minat membaca siswa sangatlah rendah, sedangkan gudang dari ilmu terdapat pada buku pelajaran yang harus dibaca dan dipahami. Siswa hanya lebih senang mendengarkan daripada mencari tau sendiri sehingga kemampuan siswa untuk mendapatkan pemahaman sangatlah terbatas. Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu pembelajaran yang disampaikan pada materi ini hanya menggunakan pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa pasif di dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, kurang disiplinnya siswa dalam belajar dan penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif.

Salah satu model yang sering digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi diantara siswa. Interaksi dan komunikasi yang berkualitas ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tipe pembelajaran Kooperatif dalam hal ini adalah Two Stay Two Stray (Dua Tinggal Dua Tamu). Model pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TS-TS) adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Menurut Lie (dalam Suci Intansari, 2007: 6), teknik dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TS-TS siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa

yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa untuk lebih mempelajari pokok bahasan yang diberikan dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan, untuk pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep Virus”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, timbul beberapa masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada konsep virus di kelas X SMA Negeri Jatinangor mengalami peningkatan hasil belajar yang tidak begitu signifikan dari tahun ke tahun sehingga hasil belajar dan kemampuan belajar mandiri siswa rendah dan mendapatkan nilai dibawah KKM 75 lebih dari 50% dari total keseluruhan siswa dari setiap tahunnya.
2. Siswa sulit untuk memahami istilah-istilah biologi atau bahasa latin yang terdapat pada konsep virus. Karena di dalam proses pembelajaran guru tidak menyajikan permasalahan yang bersifat nyata dengan kehidupan siswa sehingga ketika menemukan bahasa yang asing pemahaman siswa terhadap materi tersebut menjadi abstrak dan sulit dipahami.

3. Guru sering menganggap anak didik sebagai peran pasif karena pembelajaran berlangsung satu arah (*teacher center*) tidak melibatkan siswa ke dalam aktivitas pembelajaran (*student center*) sehingga membuat siswa jenuh saat pembelajaran berlangsung.
4. Minat dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terlihat kurang. Karena didalam proses pembelajaran guru tidak mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan bahan, alat dan media pembelajaran yang kreatif sehingga dianggap siswa sangat membosankan karena tidak ada variasi pada kegiatan pembelajaran.
5. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun sehingga perlu diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan dan Pertanyaan Peneliti

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep virus?”

2. Pertanyaan Peneliti

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih luas, sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam pertanyaan-pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Two stay two stray*?
2. Bagaimana respon siswa selama penerapan model pembelajaran *Two stay two stray*?
3. Bagaimana aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran *Two stay two stray*?
4. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) penerapan model pembelajaran *Two stay two stray*?
5. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama penerapan model pembelajaran *Two stay two stray*?
6. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *Two stay two stray*?

D. Batasan Masalah

Untuk mengantisipasi pelaksanaan penelitian yang terlalu meluas dan melebar, maka hal-hal yang menjadi ruang lingkup penelitian pun perlu dibatasi. Ruang lingkup penelitian tersebut sebagai berikut:

- a. Subjek yang akan diamati adalah siswa SMA Negeri Jatinangor kelas X semester ganjil
- b. Model yang digunakan adalah *Two Stay Two Stray*
- c. Materi yang diajarkan adalah konsep virus
- d. Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa. Aspek kognitif dari C1 sampai C2 yang diukur melalui *post test*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep virus.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan .
 - b. Memberikan pengalaman baru kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*.
 - c. Menciptakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).
2. Bagi Guru
 - a. Mengembangkan kreatifitas inovatif dalam model pembelajaran yang diterapkan.
 - b. Memberikan alternatif pilihan untuk model pembelajaran *two stay two stray* pada konsep virus.
 - c. Memberikan referensi untuk kegiatan penelitian tindakan kelas.
3. Bagi Sekolah
 - a. Mengingatnkan mutu akademik sekolah.

- b. Menjalankan peraturan pemerintah dalam melaksanakan kegiatan kurikulum 2013.
- c. Meningkatkan mutu akreditasi sekolah.

G. Kerangka Pemikiran

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman. Menurut Sukmadinata (2005, h. 155) menyatakan bahwa, “pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya”.

Proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan pendidik banyak menemukan masalah dilapangan. Diidentifikasi bahwa banyak masalah belajar yang ditimbulkan baik dari segi *intern* siswa maupun *ekstern* siswa. Dari dimensi *intern* siswa, masalah-masalah belajar yang dapat muncul sebelum kegiatan belajar dapat berhubungan dengan karakteristik siswa, baik berkenaan dengan minat maupun pengalaman-pengalaman yang kurang dari diri siswa sehingga menyulitkan pendidik untuk menyampaikan materi.

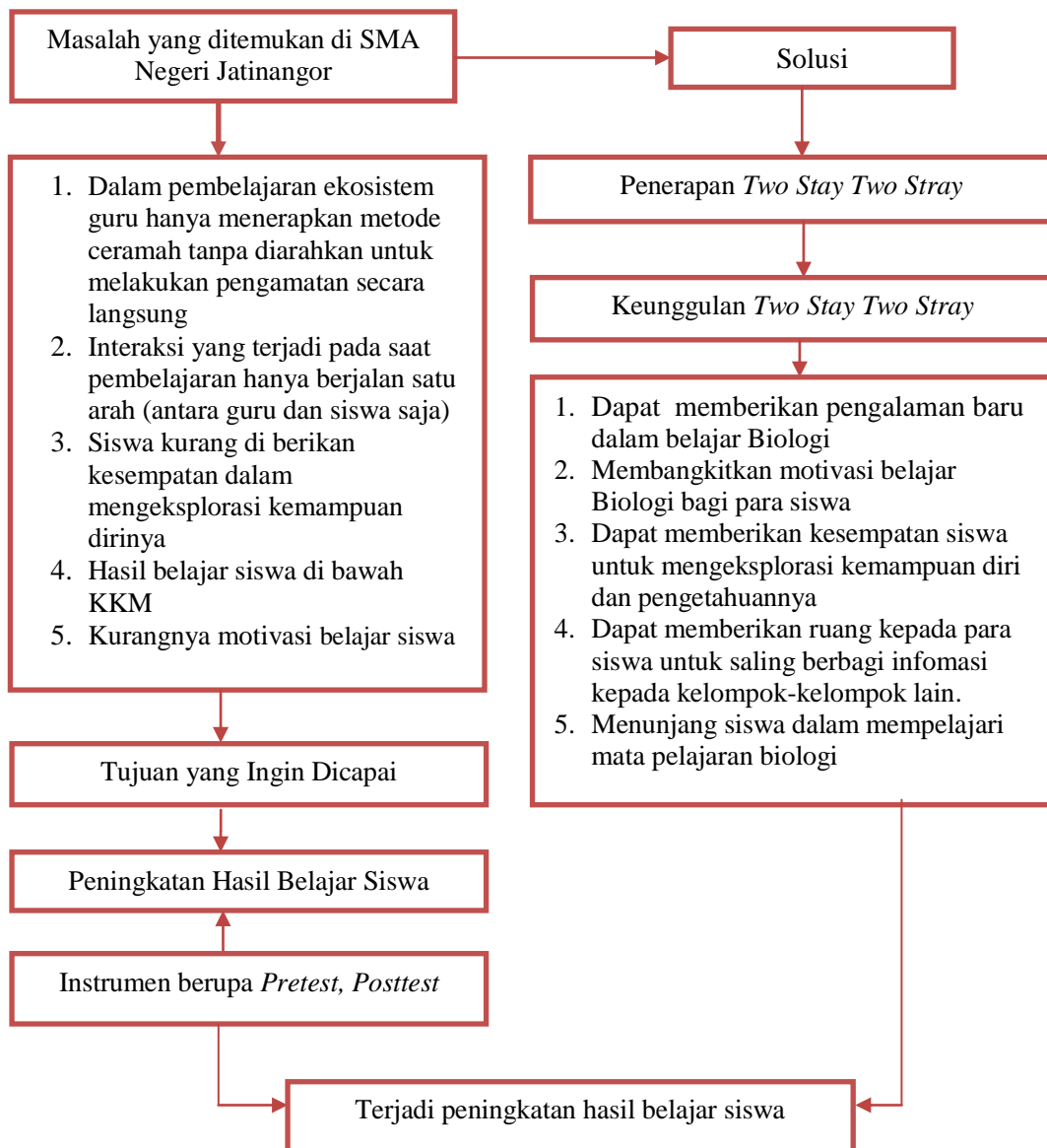
Pada segi *extern* siswa dapat dititik beratkan kepada pendidik. Masalah belajar dapat terjadi sebelum kegiatan belajar, selama proses belajar dan evaluasi hasil belajar. Selama proses belajar, masalah belajar seringkali berkenaan dengan bahan ajar dan sumber belajar. Hal lain yang dapat terjadi dikarenakan metode guru yang cenderung monoton mengakibatkan kejenuhan siswa dalam belajar.

Belajar pada hakekatnya terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Menurut Sudjana

(2008, h. 25), “Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar”. Dalam pembelajaran, situasi atau kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh guru. Menurut Aunurrahman (2011, h. 34), “Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki pengetahuan”.

Mengkaji dari dimensi guru maupun dari dimensi siswa dalam hal ini untuk menanggulangi permasalahan dalam belajar diperlukan solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ialah alat praga yang digunakan sebagai penyajian dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Model pembelajaran yang bisa dipakai salah satunya adalah model *Two Stay Two Stray*. Model *Two Stay Two Stray* merupakan model yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir siswa menjadi lebih kritis dan lebih berwawasan. Konsep materi yang dipilih oleh peneliti dalam pembelajaran yaitu tentang materi Virus dimana diajarkan dikelas X SMA semester 2. Konsep materi ini dianggap cukup sulit dalam memahaminya. Sesuai yang dijelaskan Hasil belajar diperoleh dari proses belajar. Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi, “evaluasi pada dasarnya memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu”, Sudjana (2008, h. 111). Hasil belajar dalam ketercapaiannya yaitu domain kognitif.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara

efektif dan efisien (Rusman 2012, h. 132). Sehingga bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan (Sanjaya,W., h. 60).

- b. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu salah satu tipe pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain (Huda, 2011).

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada konsep virus di SMA Negeri Jatinangor.

I. Denifisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi, maka penulis menyusun beberapa definisi terhadap variabel-variabel yang ada pada judul penelitian ini, yaitu:

1. Hasil belajar merupakan hasil post tes setelah diberi perlakuan
2. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru
3. Model pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS) merupakan salah satu tipe model pembelajaran dengan membagi siswa beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa.

J. Stuktur Organisasi Skripsi

1. Bagian Pembuka Skripsi
2. Bagian Isi Skripsi
 - a. BAB I Pendahuluan
 - b. BAB II Kajian Teoritis
 - c. BAB III Metode Penelitian
 - d. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan
 - e. BAB V Simpulan Dan Saran
3. Bagian Penutup Skripsi
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Daftar Riwayat Hidup
 - c. Lampiran-Lampiran