

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Teori Belajar, Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

##### **1. Hakikat Belajar**

Belajar dalam dunia pendidikan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan akan ada apabila terjadi proses pembelajaran didalamnya, karena tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai baik, luhur, dan mencerdaskan kehidupan bangsa yang sebagaimana telah tercantum dalam pembukaan UUD 1945. Semua tujuan pendidikan tersebut dapat direalisasikan melalui proses pembelajaran. Komponen utama dalam pembelajaran yaitu peserta didik dan guru, tetapi belajar juga dapat dilakukan pada lingkungan yang non formal, sehingga belajar dapat terjadi dimana saja, kapanpun, dengan siapapun (Amri, 2013, h. 13).

##### **a) Pengertian Belajar**

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun *implisit* (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi: teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling berkerjasama secara terpadu dan

komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat difahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian (Sagala, 2012, h. 11).

Sanjaya, w (2008, h. 16) mengatakan bahwa:

Pengertian belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami proses belajar dalam hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psikis atau kejiwaan. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung dengan pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Artinya, belajar merupakan suatu proses penting dalam pendewasaan diri seseorang.

Menurut Gage dalam Sagala (2010, h. 13) “Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisma berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”. Sedangkan Garret dalam Sagala (2010, h. 13) berpendapat bahwa, “belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu”. Belajar merupakan proses yang pada akhirnya akan mengubah perilaku seseorang yang berlangsung dalam waktu yang lama melalui latihan dan pengalaman.

Sadiman dalam Musfiqon (2012, h. 3) mengatakan, “belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif) maupun yang menyangkut keterampilan (psikomotor).

Sanjaya, w (2008, h. 16) menarik kesimpulan dalam penelitiannya sebagai berikut:

Dari berbagai pendapat di atas, belajar dapat didefinisikan sebagai sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang dari hasil belajar tersebut, yaitu kedewasaan diri. Pemahaman yang telah didapat menjadi sumber nilai yang mempengaruhi seseorang dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku.

Mempelajari dalam arti memahami fakta-fakta sama sekali berlainan dengan menghafalkan fakta-fakta. Suatu program pengajaran seharusnya memungkinkan terciptanya suatu lingkungan yang memberi peluang untuk berlangsungnya proses belajar yang efektif. Keberhasilan merupakan suatu program pengajaran diukur berdasarkan tingkatan perbedaan cara berfikir, merasa dan berbuat para pelajar sebelum dan sesudah memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dalam menghadapi situasi yang serupa. Bila suatu kegiatan belajar mengajar telah berhasil maka seharusnya berubah pulalah cara-cara pendekatan pelajar yang bersangkutan dalam menghadapi tugas-tugas selanjutnya (Staton dalam Sagala, 2012,h. 12).

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: 1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup, dan 3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani

terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas (Sagala, 2012, h. 12).

Belajar adalah perubahan kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*Performance*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu, ke waktu setelah ia menguasai tadi. Belajar dipengaruhi oleh faktor dalam diri dimana keduanya dan faktor dari luar diri dimana keduanya saling berinteraksi (Gagne dalam Sagala, 2012, h. 17).

Belajar menurut Skinner dalam Sagala (2012, h. 14) adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar (Dimiyati dan Mudjiono, 1996 dalam Sagala, 2012, h. 13).

Belajar mencakup keseluruhan tujuan pendidikan yang dibagi menjadi tiga kawasan (Domain) yaitu: (1) domain kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri atas enam macam kemampuan yaitu

aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup: 1) Pengetahuan (*Knowledge*) yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari, 2) Pemahaman (*Comprehension*) yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan. 3) Penerapan (*Application*) yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata, 4) Analisis (*Analysis*) yaitu kemampuan menjabarkan sesuatu menjadi bagian-bagian sehingga struktur organisasinya dapat dipahami, 5) Sintesis (*Synthesis*) yaitu kemampuan memadukan bagian-bagian menjadi satu keseluruhan yang berarti, 6) Penilaian (*Evaluation*) yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan pada suatu kriteria (Benjamin Bloom dalam Sagala, 2012, h. 33).

Menurut Crow dalam Sagala (2012, h. 13) mengemukakan belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut "*Rote Learning*" kemudian, jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut "*Over Learning*". Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang (Rusman, 2012, h. 134).

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah

laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” (Slameto, 2010, h. 2).

Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar ialah: a) Perubahan terjadi secara sadar seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya, b) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara perubahan yang terjadi pada tingkah laku bersifat permanen atau menetap, e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai, f) Perubahan mencakup aspek tingkah laku perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku, baik dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya (Slameto, 2010, h. 5).

Berdasarkan definisi belajar yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh adanya rangsangan atau interaksi individu dengan lingkungan disekitarnya. Sehingga proses belajar yang telah dilakukan memiliki tujuan belajar yang ingin dicapai dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Tujuan belajar dibedakan menjadi dua bagian diantaranya tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional yang seiring dinamakan dengan *instructional effect*, berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Dan tujuan belajar *nurturant effect*, berupa kemampuan kritis dan kreatif sikap terbuka dan demokratis. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) pada lingkungan belajar (Suprijono, A., 2015, h. 5).

#### **b) Jenis- Jenis Belajar**

Proses belajar dikenal dengan adanya bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, baik dalam aspek materi dan metode maupun dalam aspek tujuan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Sehingga muncul keanekaragaman jenis belajar. Menurut Syah, M., (2007, h. 122) jenis-jenis belajar diantaranya:

##### **1. Belajar Abstrak**

Belajar abstrak ialah belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata. Dalam mempelajari pembelajaran yang abstrak diperlukan peranan akal yang kuat disamping penguasaan atas prinsip, konsep, dan generalisasi (Syah, M., 2007, h. 122).

##### **2. Belajar Keterampilan**

Belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan sistem syaraf dan

otot. Tujuannya memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu (Syah, M., 2007, h. 122).

### 3. Belajar Sosial

Belajar sosial pada dasarnya adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah sosial. Selain itu, belajar sosial juga bertujuan untuk mengatur dorongan nafsu pribadi demi kepentingan bersama dan member peluang kepada orang lain atau kelompok untuk memenuhi kebutuhannya secara berimbang (Syah, M., 2007, h. 123).

### 4. Belajar Pemecahan Masalah

Belajar pemecahan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis dan teliti. Tujuannya ialah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas dan tuntas. Untuk itu kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep, prinsip-prinsip dan generalisasi sangat diperlukan (Syah, M., 2007, h. 123).

### 5. Belajar Rasional

Belajar rasional ialah belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan rasional (sesuai dengan akal sehat). Tujuannya untuk memperoleh aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep. Jenis belajar ini sangat erat kaitannya dengan belajar pemecahan masalah. Dengan belajar rasional siswa diharapkan mempunyai kemampuan memecahkan masalah



dengan menggunakan pertimbangan dan strategi akal sehat, logis dan sistematis (Syah, M, 2007, h. 123).

#### 6. Belajar Pengetahuan

Belajar pengetahuan ialah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu. Tujuannya belajar pengetahuan ialah agar siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit (Syah, M., 2007, h. 124).

#### c) Tipe Kegiatan Belajar

Jonh Travers menggunakan tipe kegiatan belajar menjadi kegiatan belajar pengetahuan, kegiatan belajar sikap, kegiatan pembelajaran keterampilan dan kegiatan pembelajaran memecahkan masalah.

Suprijono (2015, h. 7) dalam bukunya menarik kesimpulan tentang penggolongan tipe kegiatan belajar yaitu:

1. Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar. Kegiatan belajar pengetahuan termasuk ke dalam ranah kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman terhadap suatu pengetahuan, perkembangan kemampuan dan keterampilan berpikir.
2. Kegiatan belajar sikap atau dikenal dengan kegiatan belajar afektif. Sikap diartikan sebagai pola tindakan peserta didik dalam merespons stimulus tertentu. Sikap merupakan kecenderungan atau predisposisi perasaan dan perbuatan yang konsisten pada diri seseorang. Sikap berhubungan dengan minat, nilai, penghargaan, pendapat dan prasangka. Dalam kegiatan belajar sikap, upaya guru adalah membantu peserta didik memiliki dan mengembangkan perubahan sikap.
3. Kegiatan belajar keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan belajar ini merupakan panduan antara gerak, stimulus dan respons yang bergabung dalam situasi belajar.

Kegiatan unsur ini menumbuhkan pola gerak yang terkoordinasi pada diri peserta didik. Kegiatan belajar keterampilan terjadi jika peserta didik menerima stimulus kemudian merespons dengan menggunakan gerak (Suprijono, A., 2015,

h. 8).Kegiatan belajar memecahkan masalah merupakan tipe kegiatan belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berpikir.Berpikir adalah aktivitas kognitif tingkat tinggi. Berpikir melibatkan asimilasi dan akomodasi berbagai pengetahuan dan stuktur kognitif atau skema kognitif yang dimiliki peserta didik untuk memecahkan masalah. Dalam kegiatan belajar memecahkan masalah peserta didik terlibat dalam berbagai tugas, penentuan tujuan yang ingin dicapai dan kegiatan untuk melaksanakan tugas (Suprijono, A., 2015, h. 10)

## **2. Proses Pembelajaran**

Proses adalah kata yang berasal dari bahasa Latin "*processus*" yang berarti "berjalan ke depan".Kata ini mempunyai konotasi urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. Menurut Chaplin (1972), proses adalah "*Any change in any object or organism, particularly a behavioral or psychological change*". Artinya, proses adalah suatu perubahan yang menyangkut tingkah laku atau kejiwaan. Sedangkan proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Serangkaian proses belajar tersebut tidak dapat dipisahkan dengan yang namanya pembelajaran (Syah, M., 2007, h. 113).

### **a) Pengertian Pembelajaran**

Menurut Wenger dalam Miftahul Huda (2011, h. 2) menyatakan bahwa "Pembelajaran dapat diartikan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang".

Huda, M (2011, h. 2) menarik kesimpulan dalam penelitiannya sebagai berikut:

bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Pembelajaran mempunyai level atau tingkat kesulitan yang berbeda dari yang mudah, sedang dan sukar untuk dipahami secara individual, kolektif, ataupun sosial dimana yang dijelaskan oleh Wenger tersebut. Menurut Gagne, Briggs, dan Vager dalam Sutikno (2014, h. 11) mengatakan bahwa, “pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Pembelajaran berasal dari kata belajar yang merupakan suatu proses komunikasi dua arah yaitu mengajar yang dilakukan guru sebagai pendidik dan belajar yang dilakukan siswa sebagai peserta didik untuk melihat perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari pengalaman-pengalaman yang dialami oleh individu itu sendiri (Uus Toharudin dan Setiono, 2008, h. 41).

Glass dan Holyoak dalam Huda, M (2011, h. 2) mengatakan bahwa:

Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer di mana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya. Yang dilakukan oleh otak kita adalah bagaimana memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar maupun tulisan. Dengan demikian, dalam pembelajaran, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh.

Segala sesuatu informasi yang didapatkan akan direkam oleh otak ataupun disimpan didalam memori seseorang. Adapun memori seseorang itu sendiri bisa dikategorikan menjadi dua, yaitu memori jangka panjang maupun

memori jangka pendek. Memori jangka panjang dapat di ingat pada masa yang lama, sedangkan memori jangka pendek hanya dapat diingat sesaat saja. Bentuk lain dari pembelajaran adalah modifikasi. Modifikasi sering kali diasosiasikan dengan perubahan. Para behavioris akan menganggap pembelajaran berbagai perubahan dalam tindakan dan perilaku seseorang. Misalnya, ada perubahan sikap dalam diri seseorang ketika ia berhasil menggunakan kuas dengan baik dalam menggambar atau mampu menggunakan mikroskop dengan benar selama proses eksperimen (Huda, M, 2011, h. 15).

Perubahan sikap dapat berdasarkan dari pengalaman yang didapatkan oleh tiap individu. Karena pengalaman adalah sumber pembelajaran yang bisa didapatkan untuk menentukan perubahan sikap seseorang. Perubahan sikap itu terjadi dari beberapa fase, seperti dari fase anak-anak menjadi dewasa, dimana pada fase anak-anak adalah fase yang belum mengetahui tentang perilaku atau pergaulan yang diluar pikiran. Fase dewasa adalah fase dimana fase ini sudah dapat membedakan perilaku positif dan negatif dari segala perbuatan yang dilakukannya. Kesuksesan sering kali membuat kita cenderung mengubah pola pendekatan kita dalam belajar. Meski demikian, kegagalan juga bisa menjadi alasan atas perubahan atau modifikasi tersebut. Misalnya, ketika kita gagal menggunakan kuas dengan baik atau gagal menggunakan mikroskop dengan benar selama proses eksperimen, maka kita akan cenderung mengubah pendekatan kita dalam mengubah instrumen-instrumen ini. Meskipun kita berhasil sekalipun, kita juga tak jarang melakukan perubahan pada pendekatan kita untuk memperoleh pencapaian yang berbeda (Sutikno, 2014, h. 15).

Pembelajaran diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang dapat dipertahankan dan diingatkan levelnya. Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, tindakan, cara, dan performa, maka konsekuensinya jelas: kita mengobservasi, bahkan menverifikasi pembelajaran itu sendiri sebagai objek. Pembelajaran bisa didapatkan dari mana saja, tidak hanya ada di sekolah. Secara faktual/faktanya pembelajaran yang bisa didapatkan banyak dari luar, sebagai contoh kalangan sosial seperti pergaulan di masyarakat. Hanya saja harus dapat memilah atau memilih pembelajaran sosial secara positif atau negatif yang akan didupatkannya (Huda, M , 2011, h. 3).

Manusia adalah makhluk sosial, bukan hanya makhluk individu. Pengalaman yang mengajarkan akan artinya dari pembelajaran. Pembelajaran yang didapatkan mungkin dari pendidikan akan dapat dikembangkan di luar pembelajaran yang ada dipendidikan tersebut. Karena banyak bukti-bukti secara otentik yang menyatakan bahwa pembelajaran yang secara luas lah yang berada di luar pendidikan yaitu kalangan masyarakat ataupun disebut sebagai pembelajaran secara sosial. Berdasarkan uraian diatas maka dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai (Huda, M, 2011, h. 5).

### **b) Apersepsi di dalam Pembelajaran**

Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan apersepsi adalah pengamatan secara sadar (penghayatan) tentang segala sesuatu dalam dirinya sendiri yang menjadi dasar perbandingan serta landasan untuk menerima ide-ide baru. Apersepsi adalah getaran-getaran tanda yang diterima oleh seorang individu atas suatu objek tertentu. Objek tersebut bisa berupa suatu benda, gejala alam atau sosial, dan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Apersepsi atau getaran-getaran tersebut diterima melalui panca indra yang dimiliki. Penerapan apersepsi di dalam proses pembelajaran perlu untuk dilakukan. Hal ini karena dengan menerapkan apersepsi guru dapat menarik peserta didik ke dalam lingkungan pembelajaran yang akan disampaikan, dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang memiliki satu tujuan dan dapat juga menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar (Ainurrahman, 2011. h. 42)

### **c) Perbedaan antara Pembelajaran dengan Pengajaran**

Selain pembelajaran (*learning*), terdapat juga istilah pengajaran di dalam kegiatan pembelajaran. Pengajaran (*teaching*) dengan pembelajaran memiliki perbedaan pada implementasi kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan arti kamus Bahasa Indonesia “ pengajaran adalah proses penyampaian.” Dapat disimpulkan bahwa definisi tersebut melahirkan pemahaman bahwa belajar mengajar berpusat kepada guru. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah guru mengajari peserta didik, guru menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik dan peserta didik sebagai pihak penerima. Perbedaan esensial antara pengajaran dan pembelajaran terletak pada tindakan ajar. Pada pengajaran, guru mengajar peserta didik untuk

belajar. Sementara pada pembelajaran, guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik sehingga, terbentuklah pembelajaran yang berpusat kepada siswa (Suprijono, A., 2015, h. 13).

### **3. Hasil Belajar**

#### **a) Pengertian Hasil Belajar**

Ketuntasan atau keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Baik atau tidaknya hasil belajar yang diperoleh dapat menggambarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru dan peserta didik itu sendiri. Beberapa pendapat tentang definisi hasil belajar diantaranya:

1. Hasil belajar menurut Bloom, merupakan perubahan tingkah laku meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Rusmono, 2012, h. 8)
2. Sementara itu, menurut Gegne dan Wager (1992, h. 35) dalam Rusmono (2012: 9) hasil belajar adalah kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah belajar dan kapabilitas atau penyampaiannya dapat diamati.
3. Snelbeker (1974) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman (Rusmono, 2012, h. 8)

Kesimpulan yang dapat diambil dari definisi beberapa ahli tentang hasil belajar, bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh

setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

#### **b) Klasifikasi Hasil Belajar**

Ketiga ranah hasil belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar digolongkan ke dalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, N., 2016, h. 22-23).

Ranah kognitif dari taksonomi Bloom dibagi menjadi dua yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Dimensi proses kognitif terdiri atas enam tingkatan yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan menciptakan. Dimensi pengetahuan terdiri atas empat tingkatan yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognitif (Sudjana, N., 2016, h. 22-23).

Pengetahuan faktual, terdiri atas elemen-elemen mendasar yang digunakan pakar dalam komunikasi disiplin ilmunya, memahaminya dan



mengorganisasikannya secara sistematis. Sedangkan pengetahuan konseptual adalah pengetahuan tentang kategori-kategori dan klasifikasi-klasifikasi serta hubungan diantara keduanya, yaitu prinsip-prinsip generalisasi dan pengetahuan teori, model dan struktur (Rusmono, 2014, h. 8).

Pengetahuan prosedural adalah cara untuk menyelesaikan suatu masalah. Tiga Subtipe pengetahuan procedural adalah pengetahuan mengenai metode dan teknik dan pengetahuan mengenai kriteria ketika akan menggunakan prosedur yang sesuai. Terakhir, pengetahuan metakognitif adalah pengetahuan mengenai pengertian umum dan pemahaman akan pengetahuan yang diperolehnya. Tiga subtipe pengetahuan metakognitif adalah pengetahuan strategis, pengetahuan kondisional, kontekstual dan pengetahuan diri (Rusmono, 2014, h. 9).

Kesimpulan yang dapat diambil dari definisi beberapa ahli tentang hasil belajar, bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

##### **a) Faktor Internal Siswa**

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis.

##### **1. Aspek Fisiologis**

Aspek fisiologis merupakan kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh yang dapat mempengaruhi semangat dan

intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ-organ khusus siswa seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihatan juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas. Daya pendengaran dalam penglihatan siswa yang rendah akan menghambat proses informasi yang dilakukan oleh sistem memori siswa (Syah, M., 2007, h. 132-133).

## 2. Aspek Psikologis

Faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar pembelajaran siswa diantaranya:

- a) Inteligensi siswa dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Tingkat intelegensi atau kecerdasan sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan intelegensi siswa seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses (Syah, M., 2007, h. 135).
- b) Sikap siswa adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif (Syah, M., 2007, h. 135).
- c) Bakat siswa adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Chaplin, 1972). Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang studi tertentu (Syah, M., 2007, h. 135).

- d) Minat siswa berarti kecenderungan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu (Syah, M., 2007, h. 136).
- e) Motivasi siswa ialah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar (Syah, M., 2007, h. 136).

#### **b) Faktor Eksternal Siswa**

Lingkungan sosial, lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orangtua dan keluarga siswa itu sendiri. Semuanya dapat memberikan dampak baik dan buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa (Syah, M., 2007, h. 137). Lingkungan nonsosial, faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya rumah tempat tinggal keluarga siswa dan alat-alat belajar yang digunakan. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan keberhasilan belajar siswa (Syah, M., 2007, h. 138).

#### **c) Faktor Pendekatan Belajar**

Pendekatan belajar merupakan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi

tertentu. Faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran siswa (Syah, M., 2007, h. 138).

## **5. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

### **a) Pengertian Model Pembelajaran**

Mills berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu (Suprijono, A., 2015, h. 64). Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Sedangkan model pembelajaran adalah landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas (Suprijono, A., 2015, h. 65)..

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Joye berpendapat bahwa fungsi model adalah "*each model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives*". Arti lainnya adalah melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Suprijono, A., 2015, h. 65).

## **b) Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah model pembelajaran kooperatif. Teori yang melandaskan pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada pembelajaran kooperatif guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri (Rusman, 2012, h. 201-202).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa: (1) Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Rusman, 2012, h. 205-206).

### **1. Unsur-unsur Pembelajaran kooperatif**

Banyak yang menyamakan antara pembelajaran kooperatif dengan belajar kelompok Menurut (Lie, 2008, h. 31-35) model pembelajaran kooperatif tidak

sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asal. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Kelima unsur tersebut menurut Lie adalah:

- 1) Saling ketergantungan positif
- 2) Tanggung jawab perseorangan
- 3) Tatap muka
- 4) Komunikasi antar anggota
- 5) Evaluasi proses kelompok

## **2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Lie (2008, h. 30) pembelajaran yang menggunakan model Pembelajaran Kooperatif pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah
- 3) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, bangsa, jenis kelamin yang beragam
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

### **3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar yang lebih baik, sikap tolong menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam model pembelajaran kooperatif adalah teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengungkapkan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok (Isjoni, 2009, h. 21).

### **4. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran gotong royong dalam belajar, model pembelajaran ini mendidik siswa untuk saling bergotong royong dalam proses pemecahan permasalahannya. kooperatif learning hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4 orang saja (Isjoni, 2009, h. 22). Lima unsur pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan.

- 1) Saling ketergantungan positif
- 2) Tanggung jawab perseorangan
- 3) Tatap muka
- 4) Komunikasi antara anggota
- 5) Evaluasi proses kelompok.

Manajemen kelas kooperatif, kebanyakan kelas pembelajaran kooperatif berperilaku baik, karena para siswa termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran. Pendekatan yang paling efektif

terhadap manajemen kelas bagi pembelajaran kooperatif adalah untuk menciptakan sebuah sistem penghargaan positif yang didasarkan pada kelompok. Guru memberikan perhatian terhadap perilaku kelompok yang diinginkannya didalam kelas. Dengan segera kelompok lainnya akan menjadikan kelompok yang menerima perhatian positif dari guru tersebut sebagai model(Isjoni, 2009, h. 22).

Menurut Isjoni (2009, h. 25) tipologi pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran alternatif memiliki berbagai macam perbedaan, tetapi dapat dikategorisasikan menurut enam karakteristik prinsipil yaitu:

1) Tujuan kelompok

Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Dalam metode pembelajaran tim siswa ini, bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya(Isjoni, 2009, h. 25).

2) Tanggung jawab individual

Ini dilaksanakan dalam dua cara. Yang pertama dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata kuis individual atau penilaian lainnya. Yang kedua adalah spesialisasi tugas, dimana setiap siswa diberikan tanggung jawab khusus sebagian tugas kelompok(Isjoni, 2009, h. 25).

3) Kesempatan sukses yang sama

Karakteristik unik dari metode pembelajaran tim siswa adalah penggunaan metode skor yang memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya(Isjoni, 2009, h. 25).

4) Kompetisi tim



Digunakan sebagai saran untuk memotifasi siswa dalam bekerja sama dengan anggota timnya(Isjoni, 2009, h. 25).

5) Spesialisasi tugas

Unsur utama dari grup investigasi adalah tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok (Isjoni, 2009, h. 26).

6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok

Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok (Isjoni, 2009, h. 26).

Keberhasilan pembelajaran kooperatif dapat lihat dalam kelompok, tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual, maupun secara kelompok (Isjoni, 2009, h. 26).

**c) Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)***

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu bentuk *cooperative learning* belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat. Hubungan yang bersifat kooperatif dalam pembelajaran mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya, menghilangkan sikap tidak peduli, atau berusaha menjadi yang terbaik. Kerjasama dalam kelompok juga menghasilkan harga diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan cara belajar individual dan kompetisi (Slavin, 2009, h. 255).

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan dimana siswa dipandang sebagai titik pusat terjadinya proses belajar. Pembelajaran kooperatif

(*Cooperative Learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur yang bersifat heterogen (Slavin,2009, h. 250).

Sistem pengajaran *cooperative learning* bisa didefinisikan sebagai sistem belajar kelompok yang terstruktur. Termasuk didalamnya adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan proses kelompok. Proses belajar itu tidak harus bersumber dari guru yang disampaikan ke siswa. Siswa juga bisa saling mengajar antar sesama siswa yang lainnya. Bahkan, banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh teman sebaya ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru (Lie, 2008, h. 12-18).

Penggunaan pembelajaran *cooperative* untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antara kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Selain itu, kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berfikir, menyelesaikan masalah dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka dan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang baik untuk mencapai hal-hal semacam itu(Lie, 2008, h. 19).

Model pembelajaran ini menumbuh kembangkan sikap bertanggung jawab dan kerjasama dari setiap anggota kelompok dalam suasana kekeluargaan, terbuka dan saling percaya. Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap sama

dengan model pembelajaran *cooperative learning*. Dalam melaksanakan kerja kelompok para pembelajar harus membutuhkan proses yang melibatkan niat dan kiat (*will and skill*). Para pembelajar harus mempunyai niat untuk bekerjasama dengan yang lainnya dalam kegiatan belajar *cooperative learning* yang akan saling menguntungkan. Para pembelajar juga harus menguasai kiat-kiat interaksi dan bekerjasama dengan orang lain (Lie, 2008, h. 25).

Walaupun para pengajar enggan untuk menerapkan sistem kerjasama di dalam kelas karena alasan-alasan tertentu. Salah satunya yaitu karena khawatir akan terjadi keributan dan kekacauan di dalam kelas yang akan mengganggu kelas sebelahnya yang juga sedang melaksanakan kegiatan belajar. Juga tidak semua siswa akan mempunyai niat yang sama untuk belajar jika ditempatkan dalam kelompok karena merasa minder dengan teman yang lebih pandai. Begitupun sebaliknya, siswa yang pandai akan enggan untuk bekerjasama dengan siswa yang tidak pandai karena berpikir hanya menumpang saja pada jerih payah yang mereka lakukan. mengatakan, bahwa kesan negatifpun akan timbul pada kegiatan belajar dalam kelompok karena penasarannya waswas pada setiap anggota kelompok akan hilangnya suatu karakteristik pribadi masing-masing karena harus beradaptasi dengan kelompoknya (Lie, 2008, h. 28).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan didalam kelas adalah tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Pada model pembelajaran ini siswa diarahkan berdiskusi kemudian memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain, hal ini menunjukkan bahwa lima unsur proses belajar kooperatif yang terdiri atas: saling ketergantungan

positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar kelompok dan evaluasi proses kelompok dapat terlaksana. Pada saat anggota kelompok bertemu ke kelompok lain maka akan terjadi proses pertukaran informasi yang bersifat saling melengkapi, dan pada saat kegiatan dilaksanakan maka akan terjadi proses tatap muka antar siswa dimana akan terjadi komunikasi baik dalam kelompok maupun antar kelompok sehingga siswa tetap mempunyai tanggung jawab perseorangan(Lie, 2008, h. 13).

**d) Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)***

Langkah-langkah dalam model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu menurut Lie (2008, h. 60) terdapat lima tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
- 2) Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu ke kelompok yang lain.
- 3) Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- 4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- 5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka

**e) Tahapan-tahapan dalam Model Pembelajaran TSTS**

Pembelajaran kooperatif model TSTS terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku (Lie, 2008, h. 61).

## 2. Presentasi Guru

Pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat (Lie, 2008, h. 61).

## 3. Kegiatan Kelompok

Pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil (4 siswa) yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama-sama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Kemudian 2 dari 4 anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain, sementara 2 anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu. Setelah memperoleh informasi dari 2 anggota yang tinggal, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka (Lie, 2008, h. 61).

#### 4. Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal (Lie, 2008, h. 62).

#### 5. Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Pada tahap evaluasi ini untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model TSTS. Masing-masing siswa diberi kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model TSTS, yang selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi (Lie, 2008, h. 62).

#### **f) Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran *TSTS* menurut Lie (2008, h. 62) memiliki keunggulan, diantaranya:

1. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan
2. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
3. Lebih berorientasi pada keaktifan
4. Diharapkan siswa berani mengungkapkan pendapatnya
5. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa
6. Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan
7. Membantu minat dan prestasi belajar siswa

Disamping keunggulan, pembelajaran juga memiliki kelemahan diantaranya:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
3. Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)
4. Guru cenderung kesulitan dalam mengelola situasi kelas.

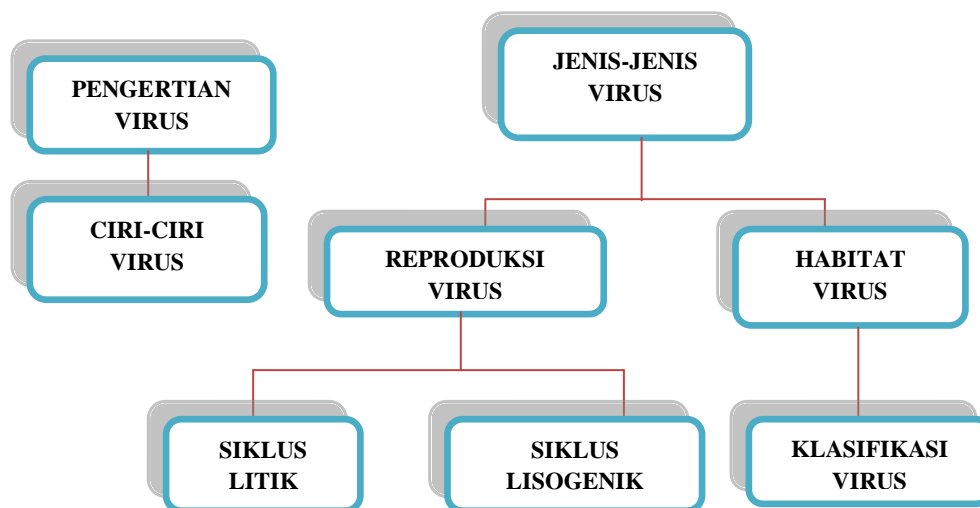
## **B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti**

Pengembangan materi pelajaran yang akan dibahas pada materi virus meliputi keluasan dan kedalaman materi yang diteliti, karakteristik materi ajar, bahan dan media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

### **1. Keluasan dan Kedalaman Materi Pelajaran yang Diteliti**

#### **a) Peta Konsep Materi Virus**

Virus adalah parasit berukuran mikroskopik yang menginfeksi sel organisme biologis. Virus hanya dapat bereproduksi di dalam material hidup dengan menginvasi dan memanfaatkan sel makhluk hidup karena virus tidak memiliki perlengkapan selular untuk bereproduksi sendiri (Karmana, 2014, h. 6). Untuk memetakan pokok bahasan yang mencakup materi virus maka dibuat sebuah peta konsep materi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam mempelajari materi virus. Peta konsep virus disajikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Peta Konsep Virus

(Sumber: <http://azizabdul.blogspot.co.id/2011/10/stuktur-tubuh-virus.html>)

Berdasarkan peta konsep di atas materi virus memiliki komponen-komponen didalamnya, yang mana antar setiap komponen tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Virus memiliki bahasan atau sub konsep diantaranya pengertian virus, ciri-ciri virus, jenis-jenis virus, reproduksi virus dan sub konsep yang terakhir adalah habitat virus.

#### b) Kedudukan Virus dalam Bidang Pengetahuan

Virus merupakan salah satu konsep pada pelajaran Biologi. Biologi merupakan salah satu cabang ilmu dari Ilmu Pengetahuan Alam yang berasal dari dua kata, yaitu '*bios*' yang berarti hidup dan '*logos*' yang berarti ilmu. *Biologi* adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan segala aspek yang menyertainya. Dalam pengembangan penerapan biologi yang dikenal sebagai biologi terapan, biologi dapat dihubungkan dengan berbagai ilmu, contohnya kimia, fisika, matematika serta teknologi informatika sehingga terbentuklah suatu



ilmu-ilmu baru seperti biokimia (hubungan antara biologi dengan kimia) dan biofisika (hubungan antara biologi dengan fisika) yang kemudian bergabung dan membentuk suatu ilmu baru lagi yaitu bioteknologi. Selain itu, biologi juga berkaitan erat dengan ilmu sosial dan membentuk ilmu-ilmu baru yang salah satu contohnya adalah psikologi dan biogeografi. Ilmu terapan tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia di belahan bumi ini. Bidang yang tergolong biologi terapan misalnya kedokteran, pertanian, perikanan, kesehatan, farmasi, dan bioteknologi. Materi virus termasuk ke dalam kategori *zoologi*, sehingga materi virus sangatlah penting untuk dipelajari (Karmana, 2013, h. 11).

### **c) Pengertian Virus**

Virus adalah parasit berukuran mikroskopik yang menginfeksi sel organisme biologis. Virus hanya dapat bereproduksi di dalam material hidup dengan menginvasi dan memanfaatkan sel makhluk hidup karena virus tidak memiliki perlengkapan selular untuk bereproduksi sendiri. Dalam sel inang, virus merupakan parasit obligat dan di luar inangnya menjadi tak berdaya. Biasanya virus mengandung sejumlah kecil asam nukleat yang diselubungi semacam bahan pelindung yang terdiri atas protein, lipid, glikoprotein, atau kombinasi ketiganya. Genom virus menyandi baik protein yang digunakan untuk memuat bahan genetik maupun protein yang dibutuhkan dalam daur hidupnya. Virus sering diperdebatkan statusnya sebagai makhluk hidup karena ia tidak dapat menjalankan fungsi biologisnya secara bebas. Karena karakteristik khasnya ini virus selalu terasosiasi dengan penyakit tertentu, baik pada manusia (misalnya

virus influenza dan HIV), hewan (misalnya virus flu burung), atau tanaman (misalnya -virus mosaik tembakau) (Aryulina, 2007, h. 412).

Menurut para ahli biologi, virus merupakan organisme peralihan antara makhluk hidup dan benda mati. Dikatakan peralihan karena virus mempunyai ciri-ciri makhluk hidup, misalnya mempunyai DNA (asam deoksiribonukleat) dan dapat berkembang biak pada sel hidup. Memiliki ciri-ciri benda mati seperti tidak memiliki protoplasma dan dapat dikristalkan. Para penemu virus antara lain D. Iwanoski (1892) pada tanaman tembakau, dilanjutkan M. Beijerinck (1898), Loffern dan Frooch (1897) menemukan dan memisahkan virus penyebab penyakit mulut dan kaki (food and mouth diseases), Reed (1900) berhasil menemukan virus penyebab kuning (yellow fever), Twort dan Herelle (1917) penemu Bakteriofage, Wendell M. Stanley (1935) berhasil mengkristalkan virus mosaik pada tembakau. Pengetahuan tentang virus terus berkembang sampai lahir ilmu cabang biologi yang mempelajari virus disebut virology (Aryulina, 2007, h. 413).

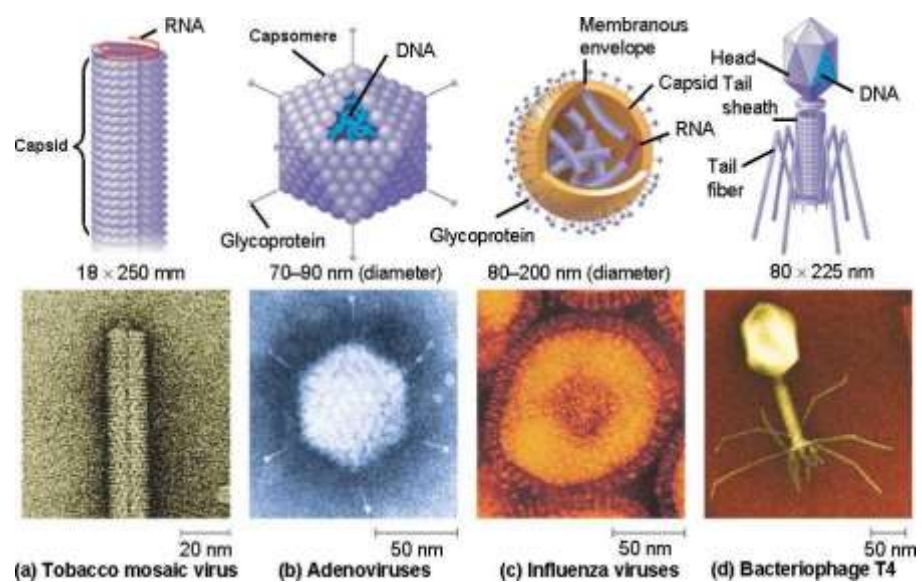
#### **d) Ciri-ciri Virus**

Virus memiliki ciri-ciri yang tidak dimiliki oleh organisme lain. Virus hanya dapat berkembang biak di sel-sel hidup lainnya atau disebut juga sebagai parasit obligat.

##### **1. Bentuk dan Ukuran Virus**

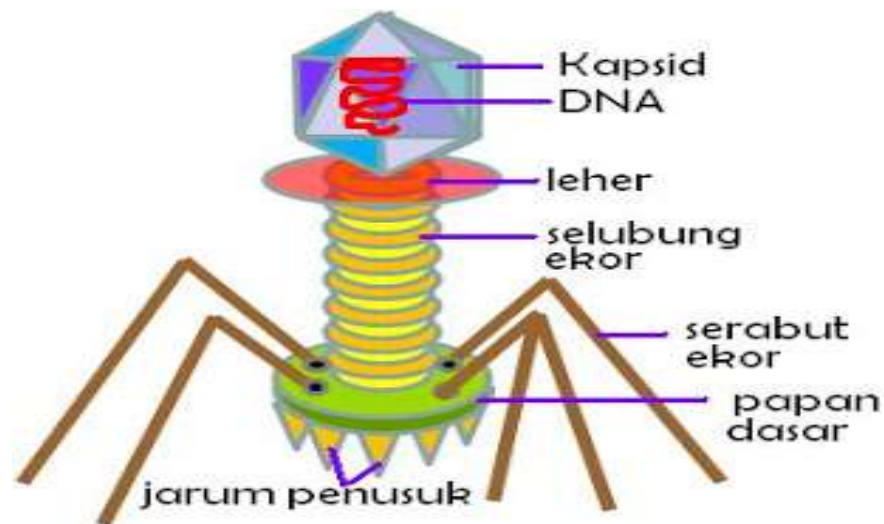
Bentuk dan ukuran virus bervariasi, ada yang berbentuk bulat, oval, memanjang silindris dan juga ada yang berbentuk huruf T. Ukuran tubuh virus sangat kecil berkisar 20 nm–300 nm, karena sangat kecil maka virus tidak dapat dilihat dengan mikroskop biasa kecuali *poxvirus*. Virus bukanlah sel karena

ukurannya sangat kecil, tidak memiliki sitoplasma, membran sel, ribosom dan dapat dikristalkan. Sampai sekarang para ilmuwan belum mencapai kesepakatan apakah virus merupakan makhluk hidup atau bukan, karena virus tidak mengalami pertumbuhan atau tidak melakukan metabolisme, serta tidak dapat berkembang biak dengan sendirinya. Morfologi virus dapat diketahui setelah dikembangkan mikroskop elektron dan metode difraksi sinar X (Karmana, 2014, 413). Untuk lebih memahami bentuk-bentuk dan struktur tubuh virus, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.2 Bentuk-bentuk Virus

(Sumber: <http://azizabdul.blogspot.co.id/2011/10/stuktur-tubuh-virus.html>)



Gambar 2.3 Skematik Bakteriofage

(Sumber: <http://azizabdul.blogspot.co.id/2011/10/stuktur-tubuh-virus.html>)

### 1) Kepala

Kepala virus berisi DNA dan bagian luarnya diselubungi kapsid. Satu unit protein yang menyusun kapsid disebut kapsomer (Irnaningtyas, 2013, h. 7).

### 2) Kapsid

Kapsid merupakan lapisan pembungkus tubuh virus, yang tersusun atas protein. Kapsid terdiri atas sejumlah kapsomer yang terikat satu sama lain dengan ikatan nonkovalen. Fungsi kapsid adalah untuk member bentuk virus, sebagai pelindung dari kondisi lingkungan yang merugikan, dan mempermudah proses penempelan dan penembusan pada sel inang (Irnaningtyas, 2013, h. 7).

### 3) Isi Tubuh

Bagian isi tersusun atas asam inti, yakni DNA saja atau RNA saja. Bagian isi disebut sebagai virion. DNA atau RNA merupakan materi genetik yang berisi kode-kode pembawa sifat virus. Berdasarkan isi yang dikandungnya, virus dapat

dibedakan menjadi virus DNA (virus T, virus cacar) dan virus RNA (virus influenza, HIV, H5N1). Selain itu di dalam isi virus terdapat beberapa enzim (Irnaningtyas, 2013, h. 7).

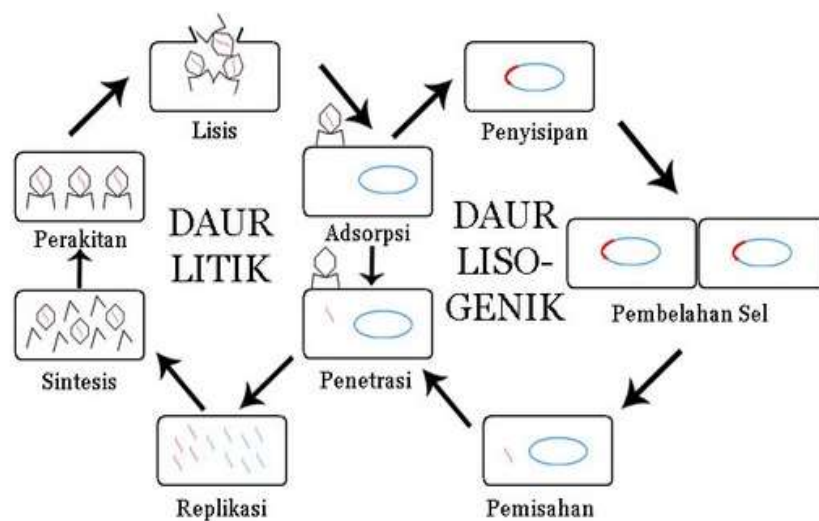
#### 4) Ekor

Ekor virus merupakan alat untuk menempel pada inangnya. Ekor virus terdiri atas tubus bersumbat yang dilengkapi benang atau serabut. Virus yang menginfeksi sel eukariotik tidak mempunyai ekor (Irnaningtyas, 2010, h. 7).

#### e) Reproduksi Virus

Virus menunjukkan satu ciri kehidupan, yaitu bereproduksi. Namun reproduksi virus hanya terjadi jika berada dalam sel organisme lain. Dengan demikian, virus hanya dapat hidup secara parasit, daur hidup reproduksi virus dapat terjadi secara siklus litik dan siklus lisogenik (Irnaningtyas, 2010, h. 8).

. Untuk memahami kedua siklus tersebut, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.4 Siklus Litik dan Siklus Lisogenik pada Pemiakan Virus  
(Sumber: <http://azizabdul.blogspot.co.id/2011/10/stuktur-tubuh-virus.html>)

**a) Siklus Lisis****1. Fase Adsopsi**

Fase ini virus menempelkan dirinya pada bakteri dengan memasukan serat-serat ekor ke dalam dinding sel bakteri (Irnaningtyas, 2013, h. 14).

**2. Penetrasi**

Pada fase ini virus mengeluarkan enzim untuk membuka dinding sel inang, kemudian memasukan DNANYa (Irnaningtyas, 2013, h. 14).

**3. Eklipase/Replikasi**

Pada fase ini DNA virus menggantikan DNA bakteri, Kemudian membentuk komponen-komponen virus (Irnaningtyas, 2013, h. 14).

**4. Perakitan**

Pada fase ini komponen-komponen virus bergabung membentuk virus yang utuh (Irnaningtyas, 2013, h. 14).

**5. Lisis/Pembebasan**

Pada fase ini karena virus yang terbentuk menjadi sangat banyak sehingga menyebabkan sel inang hancur (Irnaningtyas, 2013, h. 14).

**b) Siklus Lisogenik**

1. Menginfeksi bakteri ketika tidak dapat mengontrol DNA.
2. Dalam tubuh bakteri akan menempel DNA bakteri dan menjadi gen asing yang dinamakan profage.
3. Jika bakteri mengadakan pembelahan, profage akan membelah (Irnaningtyas, 2013, h. 14).

## **f) Klasifikasi Virus**

Menurut klasifikasi Bergey, virus termasuk ke dalam divisio Protophyta, kelas Mikrotatobiotas dan ordo Virales (Virus). Pada tahun 1976 ICTV (International Commite on Taxonomy of Virus) mempublikasikan bahwa virus diklasifikasikan struktur dan komposisi tubuh, yakni berdasarkan kandungan asam (Irnaningtyas, 2013, h. 16). Virus dibedakan atas dua golongan yaitu virus DNA dan RNA.

a. Virus DNA mempunyai beberapa famili:

1. Famili Parvoviridae seperti genus Parvovirus
2. Famili Papovaviridae seperti genus Aviadenovirus
3. Famili Adenoviridae seperti genus Mastadenovirus
4. Famili Herpesviridae seperti genus Herpesvirus
5. Famili Iridoviridae seperti genus Iridovirus
6. Famili Poxviridae seperti genus Orthopoxvirus

b. Virus RNA mempunyai beberapa famili:

1. Famili Picornaviridae seperti genus Enterivirus
2. Famili Reoviridae seperti genus Reovirus
3. Famili Togaviridae seperti genus Alphavirus
4. Famili Paramyoviridae seperti genus Pneumovirus
5. Famili Orthomyxoviridae seperti genus Influenzavirus
6. Famili Retroviridae seperti genus Leukovirus
7. Famili Rhabdoviridae seperti genus Lyssavirus
8. Famili Arenaviridae seperti genus Arenavirus

## **2. Karakteristik Materi Ajar**

### **a) Abstrak dan Kongkret**

Biologi merupakan salah satu dari cabang ilmu pengetahuan. Hakikat dari ilmu sains adalah memiliki materi yang abstrak dan kongkret. Di dalam kajiannya biologi membahas mengenai semua kehidupan makhluk hidup, tidak hanya tumbuhan dan hewan yang hidup di muka bumi sekarang yang dibahas tetapi tumbuhan dan hewan yang hidup di masa lampau juga dibahas di dalam materi biologi. Biologi terbagi ke dalam beberapa sub konsep yang didalamnya terdapat materi yang termasuk ke dalam kategori kongkret dan abstrak.

Organ tumbuhan, organ hewan, alam dan lingkungan adalah hal yang kongkret. Hal itu dikarenakan semua materi tersebut dapat diamati oleh panca indra. Sedangkan mempelajari mikroorganisme, sel, virus, genetika dan mekanisme serta metabolisme tubuh termasuk sifat yang abstrak karena tidak dapat diamati oleh panca indra. Materi virus merupakan sebuah materi yang termasuk ke dalam semi abstrak.

Materi virus ini memiliki sifat yang semi abstrak sehingga untuk mempelajarinya diperlukan suatu upaya untuk mempermudah mempelajari materi ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* harus didukung oleh penggunaan media dan bahan ajar yang



inovatif. Sehingga pembelajaran yang bersifat abstrak akan mudah dipahami siswa (Lie, 2008, h. 60).

#### **b) Perubahan Perilaku Belajar**

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi virus pada ranah afektif yaitu siswa dapat berperilaku ilmiah. Sehingga selain terdapat perubahan kognitif yang tadinya tidak tau menjadi tau, siswa juga mampu untuk berperilaku secara ilmiah seperti disiplin, tanggung jawab dan santun dalam mengajukan pertanyaan dan berargumentasi, berpendapat secara ilmiah dan kritis, responsive dan proaktif dalam setiap tindakan di kelas (Permendikbud No 54, Tahun 2014).

### **3. Bahan dan Media**

Bahan pembelajaran adalah materi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar-mengajar. Bahan ajar yang cocok dalam materi virus diantaranya LKS dan bahan ajar elektrik yang bersumber dari internet serta buku pegangan siswa. Hal ini dikarenakan supaya siswa mampu mengenali informasi dan mengumpulkan informasi sendiri, sehingga wawasan yang akan didapatkan oleh siswa akan luas. Selain itu, melalui bahan ajar siswa diantarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada konsep virus.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang di dalamnya termasuk media dan alat bantu pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Rustaman, 2003, h. 134).

#### 4. Strategi Pembelajaran

Sebuah tujuan pembelajaran akan tercapai apabila guru mampu mengembangkan strategi di dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga akan menciptakan suasana pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Romizowsky dalam Rusmono (2012, h. 22) strategi pembelajaran adalah kegiatan yang digunakan seseorang dalam usaha untuk memilih metode atau model pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suprijono, A., 2015, h. 102).

Strategi pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran virus dapat menggunakan strategi *Question Student Have* yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Dian, A. R., 2009). Dalam bukunya *Active Learning* Silberman (2005, h. 19) mengatakan bahwa strategi *Question Student Have* merupakan cara pembelajaran siswa aktif yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang siswa harapkan dan butuhkan. Langkah pertama yang dilakukan pada strategi ini yaitu guru menyiapkan suatu bacaan mengenai materi virus kepada siswa. Bacaan yang diberikan harus menimbulkan interpretasi agar siswa mudah terangsang untuk bertanya (Silberman, 2003, h. 75).

Selain itu juga strategi *Active Knowledge Sharing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi virus (Irnaningtyas, 2013, h. 18). Pada awal kegiatan pembelajaran guru menanyakan kepada siswa tentang pengetahuannya mengenai materi virus kemudian guru menyampaikan pendahuluan sebelum masuk ke dalam materi agar siswa mengetahui materi yang akan dibahas, guru

menyampaikan secara garis besar mengenai materi virus. Setelah kegiatan awal disampaikan, guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya terkait materi virus. Setelah siswa selesai berdiskusi maka selanjutnya guru meminta perwakilan setiapkelompok untuk membagikan informasi hasil diskusinya ke kelompok lain.

## **5. Sistem Evaluasi**

Evaluasi merupakan suatu komponen penting di dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan suatu evaluasi dapat mengukur hasil belajar siswa sehingga dapat mengetahui apakah strategi pembelajaran yang diterapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan atau tidak. Evaluasi merupakan proses memahami, memberi arti, mendapatkan dan mengomunikasikan suatu informasi bagi keperluan pengambilan keputusan, evaluasi selalu mengandung proses. Proses evaluasi harus tepat terhadap tipe tujuan yang biasanya ditanyakan dalam bahasa perilaku. Beberapa tingkah laku yang sering muncul serta menjadi perhatian para guru adalah tingkah laku yang dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu pengetahuan intelektual (*cognitive*), keterampilan (*skills*), dan values atau attitudes atau yang dikategorikan ke dalam affective domain (Rusman, 2008, h. 11).

Evaluasi pada materi virus dapat menggunakan evaluasi kognitif, afektif, dan psikomotor. Evaluasi kognitif berupa pemberian soal test untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai materi virus. Dengan pemberian soal test ini diharapkan dapat mengukur ketercapaian KD 3 tentang pengetahuan (kognitif) yaitu menerapkan pemahaman tentang virus berkaitan dengan ciri, replikasi, dan

peran virus dalam aspek kesehatan masyarakat melalui studi literatur. Test tulis ini bisa berupa soal pilihan ganda atau esai, test tulis diberikan pada saat sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran (*pretest*) dan sesudah dilaksanakannya proses pembelajaran.

Selain penilaian kognitif, pada materi virus juga dapat menerapkan penilaian afektif yaitu dengan cara membuat lembar observasi kinerja, lembar penilaian dari lembar penilaian antar teman. Indikator penilaian sikap yang diharapkan berdasarkan KD 2 yaitu adanya perubahan sikap siswa menjadi pribadi yang memiliki sikap ilmiah. Sikap ilmiah yang diharapkan oleh Permendikbud No 59 Tahun 2014 diantaranya sikap disiplin, tanggung jawab dan santun dalam mengajukan pertanyaan dan argumentasi, berpendapat secara ilmiah dan kritis, responsif dan proaktif dalam setiap tindakan di dalam kelas.

Ranah penilaian yang terakhir adalah ranah psikomotor yang dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran virus. Penilaian psikomotor dapat menggunakan lembar observasi. Menurut Suprijono, A., dalam bukunya (2015, h. 158) mengatakan bahwa observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi berupa sejumlah indikator perilaku yang akan diamati. Teknik penilaian observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mengamati aktivitas yang dilakukan oleh siswa selain itu juga dapat mengukur keterampilan siswa yang diekspresikan pada sebuah penyajian hasil diskusi melalui media presentasi. Penilaian keterampilan di dalam materi virus pada KD 4 dalam Permendikbud No 59 Tahun 2014 diharapkan siswa dapat menciptakan perubahan tingkah laku dengan

ditandai siswa mampu untuk menyajikan data tentang ciri, replikasi, dan peran virus dalam aspek kesehatan dalam bentuk model/charta.

Dari evaluasi tersebut peneliti dapat memperoleh data yang kongkrit untuk mengetahui bagaimana pencapaian hasil belajar siswa dan berhasil atau tidaknya perbandingan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam peningkatan hasil belajar siswa.