

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Belajar

Robert M. Gagne dalam bukunya, *The Conditions of Learning* 1977: Belajar adalah suatu jenis perubahan tingkah laku yang terjadi antara sebelum dan sesudah seorang individu belajar untuk melakukan tindakan tersebut. Perubahan terjadi karena keterlibatan dan latihan.

Menurut Siregar dan Nara dalam Sjamsulbachri (2019, hlm. 78-79) memaparkan pengertian dari hakikat belajar adalah adalah sebuah metode yang bersifat kompleks dan terjadi pada seluruh umat manusia, dan berlangsung hingga akhir hayat, sejak lahir hingga kembali mati ke liang lahat. Munculnya perbedaan dan pergeseran tingkah laku merupakan tanda bahwa seseorang sedang belajar melalui proses belajar. Aspek kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotorik (keterampilan) termasuk di antara perubahan tersebut.

Menurut Sutikno dalam Djamaluddin & Wardana (2019, hlm. 6-7) menyatakan bahwa, belajar adalah upaya yang terlaksana oleh peserta didik secara sadar dengan tujuan mencapai transisi yang bersifat positif sebagai hasil yang dialaminya berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perubahan ini dilakukan dengan sengaja dan dimaksudkan untuk memberikan efek positif.

Kesimpulan yang ditarik dari pengertian sebelumnya adalah bahwa perubahan adalah inti dari pembelajaran. Penyesuaian inkuiri adalah sebagai perubahan informasi, cara pandang, tingkah laku, kemampuan, kecenderungan, kemampuan dan karakter yang terjadi karena komunikasi dengan iklim umum.

Selanjutnya menurut Sadirman (2011) dalam Djamaluddin & Wardana (2019, hlm. 8-9) secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Memperoleh Pengetahuan

Konsekuensi dari mendapatkan latihan harus terlihat dari perluasan kapasitas penalaran seseorang. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis seseorang akan tumbuh sebagai hasil dari proses belajar. Secara keseluruhan, informasi dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif seseorang tidak dapat terpisahkan.

2. Penanaman Keterampilan yang Berkonsep

Melalui proses pembelajaran, keterampilan setiap peserta didik dapat diukur sampai batas tertentu. Kemampuan siswa untuk mendemonstrasikan penampilan dan tindakan yang dapat diamati adalah keterampilan jasmani dan rohani.

Keterampilan jasmani berhubungan dengan penanaman ide pembelajaran yang membutuhkan keterampilan. Keahlian ini berhubungan dengan hal-hal khusus atau redundansi.

Sedangkan keterampilan rohani lebih menonjol pada keterampilan spiritual. Dalam hal menemukan solusi untuk suatu masalah atau membuat konsep, keterampilan ini lebih banyak mengandalkan emosi atau pikiran.

3. Membentuk Sikap

Sikap seseorang juga dapat dipengaruhi oleh kegiatan belajar. pengembangan sikap yang berkaitan dengan mental siswa dengan maksud untuk menumbuhkan kesadaran akan kepribadian siswa. Seorang pendidik harus mampu membujuk peserta didik untuk merubah sikapnya dengan memperhatikan karakteristik peserta didik itu sendiri. Selain itu, pendidik harus mampu memotivasi dan mengarahkan perkembangan mental, perilaku, agar menjadi teladan bagi anak didiknya.

Lanjut Sjamsulbachri (2019, hlm. 81) ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1. Adanya perubahan atau kompetensi baru. Pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap dan nilai (afektif) adalah contoh dari perubahan tersebut.

2. Perubahan tersebut bersifat menetap atau tersimpan, dan tidak berlangsung disaat itu saja.
3. Perubahan harus dilakukan dengan usaha. Interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya dapat mengakibatkan perubahan.
4. Perubahan tidak terjadi karena perkembangan aktual, usia atau perkembangan, juga bukan karena kelelahan, sakit, atau pengaruh obat-obatan.

2. Teori Pembelajaran

Djamaluddin dan Wardana (2019, hlm. 13) menyatakan bahwa, pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian yang positif melalui pendidikan. Sehingga pembelajaran adalah jalan bagi siswa dalam mendapatkan pendidikan yang utuh.

Menurut Sjamsulbachri (2015, hlm. 48) mengatakan bahwa pembelajaran adalah perpaduan antara orang, benda, alat, perlengkapan, dan sistem yang bekerja sama untuk mempengaruhi tujuan pembelajaran. Siswa, guru, dan staf pendukung lainnya adalah semua peserta yang tergolong kedalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat dialami sepanjang hidup dan dimanfaatkan kapan saja dan di lokasi mana saja. Belajar memiliki makna yang secara praktis setara dengan mendidik atau mengajar, meskipun sebenarnya memiliki makna yang berbeda. Agar siswa memahami semua ajaran dan menghasilkan hasil yang diperlukan atau diantisipasi. (aspek kognitif), pendidik memberikan bantuan sebagai bagian dari pendidikan. Hal ini juga dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku (aspek perasaan) dan kemampuan (aspek psikomotorik) seorang siswa. Tampil hanya memberikan kesan bekerja, khususnya sebagai pengajar yang memberikan pendidikan. Interaksi antara guru dan siswa, di sisi lain, membuat pembelajaran lebih bermakna. (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 14).

Kesimpulannya adalah upaya dalam melaksanakan kegiatan belajar peserta didik, yang berisikan rentetan peristiwa yang telah direncanakan, tersusun sedemikian rupa dengan harapan dapat memberikan

pengembangan konsep terhadap jalannya proses pembelajaran peserta didik.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya mengenai penentuan model dan metode yang akan diterapkan merupakan kapabilitas dan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh seorang pendidik. Pemilihan model pembelajaran dapat juga disesuaikan dengan iklim kelas disaat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Johnson & Johnson (1993) dalam Warsono & Hariyanto (2017, hlm. 161) mengatakan bahwa gagasan belajar bagaimana membentuk kelompok kecil sehingga siswa dapat berkolaborasi digunakan dalam pembelajaran kooperatif yang berguna meningkatkan kemajuan mereka sendiri dan juga meningkatkan pembelajaran anggota kelompok lainnya.

Dengan melaksanakan model pembelajaran tipe *cooperative learning* ini, siswa berkesempatan meraih keberhasilan belajar secara lebih unggul atau besar, selain itu dapat juga melatih siswa dalam mendapatkan keterampilan teknis, (*hard skill*) maupun keterampilan nonteknis (*soft skill*), seperti keterampilan untuk berpendapat, menerima kritik dan saran, berkolaborasi, solidaritas yang tinggi antar sesama teman, dan mengurangi kemungkinan timbulnya suatu tindakan yang menyimpang dalam ketentuan yang sudah ditetapkan. (Stahl 1944 dalam Isjoni 2013, hlm. 23).

Menurut Lie dalam Jaelani (2015, hlm. 6), menyebutkan empat komponen berikut sebagai landasan pembelajaran kooperatif:

1. Saling berketergantungan: Dalam pembelajaran kooperatif, guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara satu sama lain dan menciptakan lingkungan kelas yang positif.
2. Interaksi tatap muka: Semua siswa diharapkan bertemu langsung untuk belajar dalam lingkungan dua arah. Ini membantu guru membuat semua siswa berbicara dan berkomunikasi secara efektif.

3. Akuntabilitas individu: Dalam pembelajaran kelompok, setiap anggota kelompok diharapkan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan kelompok.
4. Keterampilan membentuk hubungan: Keterampilan sosial sangat penting dalam pembelajaran kooperatif untuk menciptakan hubungan yang kuat dengan siswa lain serta untuk proses pembelajaran.

Menurut Rusman (2018, hlm. 207) Berikut ini adalah daftar unsur-unsur kooperatif yang dapat dijelaskan:

- 1) Pembelajaran secara Tim

Tim adalah inti dari serangkaian konsep pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Dengan adanya suatu tim, maka persentase dalam mencapai keberhasilan akan semakin besar. Setiap anggota dari kelompok tersebut haruslah bersifat heterogen, yang artinya latar belakang akademik, karakteristik, serta kemampuan siswa tersebut haruslah berbeda-beda. Dengan tujuan, agar setiap individu yang terdapat dalam kelompok tersebut dapat saling berkolaborasi dengan harapan setiap anggota dapat memberikan kontribusi yang maksimal agar tercapainya suatu keberhasilan kelompok.

- 2) Manajemen Kooperatif

Manajemen secara umum memiliki empat peran utama, yaitu:

- a) Perencanaan (*Planning*), artinya perlu adanya perencanaan yang terperinci, baik rencana terbaik ataupun terburuk, agar ketika dihadapi suatu kondisi yang tidak direncanakan tetap terkendali, atau terdapat plan B ataupun C, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan akan tetap terwujud.
- b) Pengorganisasian (*Organizing*), artinya pembelajaran secara kooperatif haruslah menunjukkan pekerjaan bersama antar setiap kelompok
- c) Pengarahan (*Leading*), artinya pembelajaran kooperatif harus diarahkan oleh seorang pendidik, agar terlaksana sesuai dengan perencanaan

d) Pengendalian (*Controlling*), artinya dalam pembelajaran kooperatif perlu adanya pengendalian yang secara bertahap sesuai dengan perencanaan yang sudah terstruktur, sehingga kriteria dalam keberhasilan dapat tercapai baik melalui hasil formatif ataupun sumatif.

3) Keterampilan Bekerja Sama

Keterampilan bekerja sama memberikan daftar kegiatan yang digunakan dalam mempraktikkan keahlian bekerja sama. Siswa perlu mendapatkan inspirasi untuk berhubungan dengan individu kelompok individu. Setiap orang perlu berkonsentrasi pada aspek gotong royong; misalnya, orang dengan kecerdasan lebih tinggi dapat membantu mereka dengan kecerdasan lebih rendah.

Dapat disimpulkan menurut pendapat para ahli di atas bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang siswa secara kolaboratif, yang mampu meningkatkan kerjasama tim dan berinteraksi, berkomunikasi serta berdiskusi, untuk memecahkan satu permasalahan ataupun untuk menyatukan persepsi dalam mencapai keberhasilan.

4. Teori Model Pembelajaran Tipe *Fan-N-Pick*

Model Pembelajaran *Fan-N-Pick* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok *micro* yang terdiri dari 4 sampai 5 peserta didik dengan berbantuan media berupa kartu soal yang berfungsi untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, lalu peserta didik memainkan perannya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bergiliran berganti peran sesuai dengan arah jarum jam. (Kagan & Kagan, 2009 dalam Nurdianasari, dkk, 2017, hlm. 856).

Selama pembelajaran berlangsung, setiap siswa harus memiliki kesempatan yang sama untuk menjalankan perannya, khususnya berupa membacakan soal, berdiskusi, menjawab soal, mengajukan pertanyaan, dan mendapat kesempatan untuk memutuskan benar tidaknya jawaban. Dengan demikian, siswa akan memiliki peran yang sama atau adil, yang dapat

meningkatkan motivasi siswa. (Kristiana dkk, 2012 dalam Radja dkk. 2017, hlm. 1197). Model pembelajaran *Fan-N-Pick* memiliki peran dalam pembentukan kelompok, mengembangkan keterampilan interaksi, dan membina pengetahuan dan kemampuan kognitif siswa. Empat fungsi model pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan sosial dan pengetahuan siswa. (Hakim, 2012, hlm. 99 dalam Radja dkk. Hlm 1197).

Ketika menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif *Fan-N-Pick*, pembelajaran terjadi dalam dua arah: antara guru dan siswa dan antara siswa lainnya, Interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa, dan antara siswa dengan sumber belajar dapat menghasilkan suatu proses pembelajaran. Siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya dalam memecahkan kesulitan terkait pembelajaran dengan bekerja dalam tim.

Menurut Frianto, dkk. (2016) dalam Nurdianasari, dkk (2017, hlm. 856) menyatakan, Tujuan model pembelajaran kooperatif *Fan-N-Pick* adalah mampu menggerakkan seluruh tindakan siswa dalam percakapan, berdebat, bertanya jawab serta mendapatkan informasi sehingga siswa dapat memperoleh kecakapan sosial yang tinggi serta keterampilan berpikir kritis”.

Pendekatan pembelajaran kooperatif *Fan-N-Pick* membutuhkan dua hal untuk dipahami yaitu kelebihan dan kekurangannya. Terdapat kelebihan model ini menurut Hakim (2014) dalam Nurdianasari, dkk (2017, hlm. 856) mengatakan bahwa (1) Informasi dapat dibagi di antara siswa; 2) membentuk informasi dan menginstruksikan sesuatu kepada orang lain; (3) Informasi yang dikumpulkan dari sumber lain memberi siswa lebih banyak informasi. Diharapkan siswa akan lebih mampu bersosialisasi dan bekerja sama dalam mata pelajaran ekonomi, yang akan meningkatkan penguasaan akademik dan mengembangkan prestasi belajar siswa. Siswa dapat bekerja sama lebih banyak dan belajar lebih banyak sendiri. Sedangkan kekurangan atau kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Fan-N-Pick* menurut Teng (2016, hlm. 2) mengidentifikasi kelemahan dalam kegiatan kelompok yang dipimpin siswa. Hal ini disebabkan kegiatan kelompok siswa hanya

dilakukan oleh sebagian kecil siswa yang aktif, sedangkan anggota kelompok pasif lainnya hanya boleh mengamati.

Menurut Kagan & Kagan (2009) dalam Nurdianasari, dkk. (2017, hlm. 857), pendekatan pembelajaran kooperatif *Fan-N-Pick* dapat digunakan dengan cara-cara berikut:

Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Fan-N-Pick*

No.	Fase	Tingkah Laku Guru	Perilaku Peserta Didik
1.	Fase 1	Guru memberikan ketentuan untuk tahap pertama	Siswa ke-1 menggenggam kartu soal yang tersusun seperti kipas
2.	Fase 2	Guru memantau kegiatan peserta didik disaat kegiatan berlangsung	Siswa ke-2 menarik satu soal, dan membacakannya kepada seluruh teman sekelompoknya
3.	Fase 3	Guru membimbing dan memantau peserta didik disaat kegiatan berlangsung	Siswa ke-3 menjawab pertanyaan.
4.	Fase 4	Guru membantu peserta didik apabila tidak ada yang dapat menjawab pertanyaan tersebut	Siswa ke-4 merespon jawaban.
5.	Fase 5	Guru mengevaluasi dan mengapresiasi peserta didik pada tahap pertama, sebelum berlanjut dan bergilir bergantian peran	Siswa berganti peran searah jarum jam

Sumber: Nurdianasari, dkk. (2017, hlm. 857)

Berdasarkan Tabel diatas dapat dijelaskan kembali mengenai sintak tersebut seperti berikut:

- 1) Pada tahap 1, siswa pertama berkata, "Ayo ambil dan pilih satu!" sambil memegang kartu pertanyaan berbentuk kipas.
- 2) Pada tahap 2, siswa kedua menggambar salah satu pertanyaan kemudian membaca dengan teliti benda-benda tersebut dan menunjukkannya kepada siswa ketiga untuk mencari jawaban dari pertanyaan atau artikulasi yang terkait dengan kertas. Di samping itu,
- 3) Pada tahap 3, siswa ketiga menjawab pertanyaan sehingga semua orang dapat mendengar sesuai dengan kartu pertanyaan yang telah diberikan oleh siswa kedua.

- 4) Pada tahap 4, siswa keempat berdiskusi dengan siswa pertama dan kedua untuk menjawab tanggapan siswa ketiga. Terlepas dari apakah jawaban siswa ketiga benar atau salah, siswa keempat harus menunjukkan penghargaan kepada siswa ketiga jika jawaban siswa ketiga benar. Jika jawaban siswa ketiga salah, siswa keempat harus memberikan bimbingan kepada siswa ketiga. Lebih-lebih lagi,
- 5) Pada tahap 5, siswa berpindah pekerjaan secara bergantian searah jarum jam dengan pertanyaan atau pernyataan dari berbagai kartu pertanyaan. Struktur kalimat ini berlangsung sampai kartu pertanyaan habis.

5. Teori Model Pembelajaran Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pertama kali digambarkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. *Two Stay Two Stray* berasal dari bahasa Inggris yang berarti dua tinggal dua pengunjung. Dengan menggunakan strategi ini, siswa dapat berbagi keahlian mereka dengan kelompok lain. Selanjutnya selaras dengan pendapat tersebut, menurut Spencer Kagan (1990) dalam Arianti, dkk. (2017, hlm. 98-99) mengatakan bahwa Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah suatu bentuk *gathering finding* yang ditujukan kepada siswa agar mereka dapat bekerja sama, dapat diandalkan bersama, saling mengatasi masalah, dan saling membangun untuk lebih mengembangkan prestasi belajar.

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat ahli diatas mengenai pengertian dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah pembelajaran kooperatif yang beranggotakan 4 orang yang berkonsep 2 tinggal dan 2 bertamu, ketika peserta didik yang berkesempatan tinggal atau bertamu, sama-sama memiliki tugas untuk berbagai informasi atau pemahaman kepada kelompok yang singgah atau disinggahi, bertekad untuk membangun keaktifan siswa dalam pengalaman yang berkembang dengan saling bertukar pemahaman antar individu kelompok.

Rachman (2018, hlm. 14) menyatakan bahwa tujuan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* yaitu agar siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan dapat membantu dalam pemecahan masalah guna memastikan bahwa siswa memahami materi yang disampaikan.

Adapun sintak model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Menurut Fathurrohman (2015) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berupa rincian materi yang diringkas dalam bentuk permasalahan.
- b. Siswa diarahkan untuk membuat kelompok oleh guru. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang berbeda yang artinya latar belakang akademik, karakteristik, serta kemampuan siswa tersebut haruslah berbeda-beda.
- c. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai acuan materi yang akan dibahas pada setiap kelompoknya.
- d. Siswa 2-3 orang bertugas untuk singgah kepada kelompok lainnya, berdiskusi kemudian meringkas materi yang didapat dari kelompok lain, dan 2 orang yang tidak berkunjung kekelompok lain bertugas untuk menyambut 2 teman lainnya yang sedang berkunjung kekelompoknya.
- e. Siswa yang sudah selesai berkunjung dan kembali kekelompoknya mempunyai tugas untuk menjelaskan kembali materi yg didapatnya dari kelompok lain.
- f. Kemudian berdiskusi dan hasilnya dikumpulkan, guru pun mempersilakan perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil kelompoknya, kelompok lain wajib menyimak dan mengomentari berupa sanggahan ataupun pertanyaan.
- g. Pendidik memberikan koreksi terhadap pernyataan yang dirasa kurang tepat.
- h. Pendidik memandu peserta didik untuk mencatat hasil presentasi.
- i. Guru memberikan apresiasi terhadap seluruh kelompok

Agar lebih jelas dapat ditampilkan dalam bentuk sintak model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menurut Sutrisna (2016, hlm. 175) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

No.	Fase	Tingkah Laku Guru	Perilaku Peserta Didik
1.	Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan motivasi dari guru
2.	Fase 2 Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan	Siswa mendengarkan dan mengikuti arahan dari guru
3.	Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kreatif	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka	Siswa membuat kelompok yang telah diberikan oleh guru
4.	Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
5.	Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Siswa mengumpulkan hasil diskusi dan mendengarkan evaluasi/kekurangan dari tugas yang di kerjakan
6.	Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Para siswa memberikan apresiasi atas tugas yang telah mereka kerjakan

Sumber : Sutrisna (2016, hlm. 175)

Menurut Rofiqoh (2020, hlm. 2040) mengatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan yang terjadi dalam pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, diantara kelebihannya adalah sebagai berikut:

- a. Penerapannya dapat disesuaikan di semua tingkatan.
- b. Belajar ternyata lebih bermakna.
- c. Terletak pada gerak motoric siswa yang merespon baik terhadap pembelajaran.
- d. Siap mendukung inspirasi dan hasil belajar siswa.
- e. Siswa menjadi lebih imajinatif dan efektif dalam menyampaikan pendapat.
- f. Siswa menjadi lebih bebas dan mudah beradaptasi untuk memutuskan bagaimana mereka belajar.

Sedangkan terdapat kelemahannya adalah sebagai berikut:

- a. Waktu yang dibutuhkan cenderung lama.
- b. Bagi peserta didik yang mengalami kesulitan bersosialisasi akan menghambat karena tidak terbiasa dengan pembelajaran secara bersamaan dengan teman lainnya.
- c. Pengelolaan kelas tingkat ekstra perlu diperhatikan oleh pendidik.
- d. Adanya dominasi terhadap peserta didik yang lebih unggul pada aspek akademis dan sosial.

6. Teori Hasil Belajar

Pendidik dapat menggunakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman yang dicapai siswa selama proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm. 9) mengatakan bahwa interaksi antara belajar dan mengajar menghasilkan hasil belajar. Area mental adalah informasi, menggenggam, aplikasi, pemeriksaan, penggabungan, dan penilaian. Area penuh perasaan adalah mendapatkan, menjawab, mengevaluasi, membuat hak, dan menjalani. Area psikomotor adalah meniru, mengendalikan, menghadapi, dan verbalisasi.

Kesimpulan yang dapat diambil mengenai hasil belajar menjadi acuan bagi guru untuk menentukan tingkat pemahaman dan dominasi siswa

terhadap penemuan yang telah dilakukan, apakah terdapat perbedaan setelah diberikannya suatu perlakuan atau pendampingan, dengan melakukan sebuah kegiatan evaluasi berbantuan tes dipenghujung kegiatan pembelajaran.

Bloom, dkk mengemukakan hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga domain: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Setiap kategori diatur berdasarkan level, dari dasar hingga rumit, mudah hingga sulit, dan konkrit hingga abstrak. (Ratnawulan dan Rusdiana, 2014, hlm. 63).

1) Kognitif, merupakan segala upaya atau usaha yang memerlukan kerja otak dalam berpikir, ranah yang meliputi aktivitas otak (mental). merupakan yang termasuk kedalam ranah kognitif (Bloom (1956) dalam Ratnawulan dan Rusdiana, 2014, hlm. 63).

Ranah kognitif (Anderson dan Krathwohl (2001, hlm 66 s.d. 88) dalam Gunawan dan Palupi 2016, hlm. 105 s.d. 108) terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*create*) sebagai berikut:

- a) Mengingat (*Remember*), mengacu pada kemampuan untuk memulihkan informasi dari ingatan masa lalu atau sebelumnya, baik yang dipelajari untuk waktu yang lama atau yang baru diperoleh.
- b) Memahami atau Mengerti (*Understand*), mengacu pada segala kegiatan yang berkenaan pengklasifikasian (*classification*) dan melakukan perbandingan (*compare*)
- c) Menerapkan (*Apply*), mengacu pada segala kegiatan yang berkaitan dengan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan suatu informasi yang sudah diperoleh.
- d) Menganalisis (*Analyze*), mengacu pada gerakan dari setiap jenis dalam menangani masalah dengan memisahkan setiap kontributor masalah dan mencari koneksi dari setiap bagian ini dan kemudian dapat mengirimkan bagaimana koneksi ini dapat menyebabkan beberapa masalah.

- e) Mengevaluasi (*Evaluate*), mengacu pada segala kegiatan yang meliputi pengecekan dan mengkritisi, pengecekan berkaitan dengan pengujian terhadap suatu hal yang dianggap janggal atau gagal. Dan mengkritisi berkaitan dengan cara berpikir kritis peserta didik, dapat membedakan mana hal yang bernilai positif ataupun negative
 - f) Menciptakan (*Create*), mengacu pada segala kegiatan menggeneralisasikan dan memproduksi, maksudnya adalah kegiatan yang dapat mempresentasikan suatu permasalahan dan juga suatu penemuan, dan juga berkaitan dengan penggunaan ranah kognitif dalam berpikir kreatif, sedangkan pada hal memproduksi adalah produksi pengetahuan yang ada dan pertumbuhan pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi.
- 2) Afektif, merupakan ranah yang mencakup sikap dan nilai. Jika seseorang mempunyai kompetensi kognitif yang unggul, akan terlihat pada setiap tingkah laku peserta didik, seperti: memperhatikan pembelajaran, disiplin, tingkat motivasi untuk belajar yang tinggi, dan aktif dalam bersosialisasi. Terdapat lima kategori ranah afektif, antara lain:
- a) Menerima (*Receiving*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk peka terhadap lingkungan sekitar, berkaitan dengan menyadari untuk menerima dan memperhatikan.
 - b) Menanggapi (*Responding*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk bereaksi terhadap apa yang ia terima, penekanannya terhadap menanggapi secara sukarela, mengerjakan tugasnya tanpa ditugaskan.
 - c) Menilai (*Valuing*), mengacu pada kapasitas siswa untuk mengevaluasi topik atau item, situasi atau perilaku tertentu.
 - d) Organisasi (*Organization*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk mengorganisasikan setiap hal yang berbeda-beda, kemudian dapat memecahkan suatu permasalahan.

- e) Membentuk Watak (*Characterization*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk membentuk pola kepribadian atau perilaku serta perbuatan sehari-hari dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Ranah psikomotor, merupakan ranah yang mencakup kemampuan peserta didik berkenaan dengan aktivitas peserta didik, ranah psikomotor adalah sebagai berikut:
- a) Persepsi (*Perception*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk membedakan dan mengklasifikasikan terhadap suatu hal.
 - b) Kesiapan melakukan sesuatu pekerjaan (*Set*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk menempatkan diri dalam situasi dan kondisi yang dialaminya. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani.
 - c) Respon terbimbing (*Guided Response*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk melakukan gerakan berdasarkan contoh, atau meniru.
 - d) Kemahiran (*Complex Overt Response*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk melakukan gerakan tanpa adanya suatu contoh.
 - e) Adaptasi (*Adaptation*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk melakukan penyesuaian dalam pola pergerakan dengan aturan tertentu yang berlaku.
 - f) Orijinasi (*Origination*), mengacu terhadap kemampuan peserta didik untuk mengkreasi dan membentuk suatu gerakan yang bersifat baru atau asli.

Tentunya ada unsur-unsur yang dapat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar tersebut dalam mencapainya. Akibatnya, pembelajaran tidak akan berjalan semudah mungkin jika tidak ada gangguan atau rintangan.

Dimiyati & Mudjiono (2013, hlm. 97 s.d 100) mengatakan faktor-faktor berikut mempengaruhi hasil belajar:

1) Faktor *Internal*

Motivasi, sikap, minat, dan faktor internal lainnya semuanya mempengaruhi hasil belajar. tingkat pengetahuan dan gaya belajar masing-masing siswa. Karakteristik internal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemauan dan bakat belajar siswa, serta dapat berdampak baik atau negatif terhadap proses pembelajaran.

2) Faktor *External*

Faktor *external* meliputi lingkungan belajar sekitar siswa, bahan ajar, sumber daya, dan teknologi, faktor eksternal ini dapat memfasilitasi atau menghambat pembelajaran. Misalnya, lingkungan yang bising dapat membuat peserta didik kesulitan berkonsentrasi dan belajar. Demikian pula, lingkungan belajar yang tidak memadai dapat pula membatasi jenis materi yang akan tersampaikan kepada peserta didik dan jumlah dukungan yang dapat mereka terima.

Berikut beberapa pengaruh eksternal yang berdampak pada kegiatan belajar:

a) Guru sebagai Pembina peserta didik belajar

Tugas guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran, Adapun tugasnya adalah menciptakan hubungan yang baik dengan peserta didik, mendorong serta memotivasi belajar, mampu mengidentifikasi karakteristik siswa dan melakukan evaluasi pembelajaran.

b) Sarana dan Prasarana

Aspek ini dapat mendukung kegiatan pembelajaran ataupun hasil belajar yang maksimal, sarana dan prasarana tersebut seperti, ruang kelas yang memadai, fasilitas kelas yang layak, laboratorium untuk melaksanakan praktikum, serta aspek penunjang lainnya.

c) Lingkungan Belajar Peserta Didik

Aspek lingkungan menjadi faktor yang dapat mempengaruhi dalam hal positif maupun negatif, jika peserta didik mempunyai latar

belakang lingkungan yang baik, belum tentu lingkungan belajar yang baru akan baik pula, maka harus mampu menyesuaikan diri terhadap keadaan disekitarnya, jika didapati lingkungan tersebut dapat menghambat kegiatan pembelajaran atau berkonotasi negatif, maka sesegera mungkin menghindari lingkungan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat kesimpulannya kemampuan yang terdapat pada diri peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakannya, hasil belajar pula dapat terpengaruh oleh adanya faktor internal atau faktor yang terdapat dari internal siswa dan faktor external yang terdapat pada lingkungan siswa berada disaat mendapatkan perlakuan atau melaksanakan pembelajaran.

7. Keterkaitan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Fan-N-Pick* dan *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar

Frianto, dkk. (2016) dalam Nurdianasari, dkk (2017, hlm. 856) menyatakan, Tujuan model pembelajaran kooperatif *Fan-N-Pick* adalah mampu menggerakkan seluruh tindakan siswa dalam percakapan, berdebat, bertanya jawab serta mendapatkan informasi sehingga siswa dapat memperoleh kecakapan sosial yang tinggi serta keterampilan berpikir kritis". Hasil Penelitian Nugrahwati, dkk (2021, hlm.195) menyatakan bahwa, penerapan model pembelajaran *fan-n-pick* dalam kegiatan diskusi kelompok dan permainan yang telah dilakukan mengurangi kecemasan siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata penurunan kecemasan matematika siswa dari siklus I sebesar 55,2 menjadi 11,4 pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 83,3% menjadi 100% pada siklus II dengan nilai ≥ 65 .

Hasil Penelitian Erlita, dkk (2019, hlm. 729) menyatakan bahwa, penggunaan strategi pembelajaran *Fan-N-Pick* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dari pada efisien dalam artian hendaknya memperhatikan kelompok secara terbimbing dan dapat mengoptimalkan waktu secara efektif kelas yang menggunakan metode konvensional dalam hal ini metode diskusi.

Anam dalam Patel (2019, hlm. 11) mengatakan “pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi”. Hasil penelitian Akbar (2015, hlm. 137) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini di buktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dan yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut dengan hasil diketahui kelompok eksperimen sebesar 22,00 dan kelompok kontrol sebesar 15,16. Hasil penelitian Habibi & Rusimanto (2014, hlm. 676) menyebutkan “Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa model pembelajaran kooperatif menggunakan tipe *fan-n-pick* dengan tipe *two stay two stray* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena lebih menuntut siswa agar lebih aktif percaya diri, tanggung jawab dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan demikian peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Bahan sumber awal untuk penelitian ini berasal dari temuan penelitian sebelumnya. Dilihat dari referensi-referensi yang ditemukan pencipta, ada beberapa penelitian yang memiliki arti penting terhadap apa yang dilakukan oleh para ilmuwan, adapun penelitian tersebut:

Tabel 2. 3 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Skripsi	Tempat Penelitian	Pendekatan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Sri Oktapiana Dewi (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Fan-N-Pick</i> Dan Disposisi Matematis Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP	MTs Nurul Islam Air Bakoman	Studi Eksperimen	Model pembelajaran <i>Fan-N-Pick</i> dinilai lebih baik dalam mempengaruhi kemampuan komunikasi matematis siswa dibandingkan dengan model pembelajaran MMP.	Penggunaan variabel bebas (X_1) tipe model pembelajaran Kooperatif <i>Fan-N-Pick</i>	Penggunaan variabel bebas (X_2), variabel terikat, waktu Penelitian, tempat Penelitian
2.	Petrus Logo Radja, Budi Eko Soetjipto, Ach. Amirudin	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips Dan <i>Fan-N-Pick</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips	SMP Kristen Citra Bangsa Kupang	Metode penelitian tindakan kelas	Model pembelajaran <i>Talking Chips</i> dan <i>Fan-N-Pick</i> dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa yang meningkat selain dilihat dari hasil pengisian angket dapat pula dilihat dari sikap siswa yang antusias mengikuti pembelajaran. . Perubahan motivasi yang	Penggunaan model kooperatif tipe <i>Fan-N-Pick</i> dan variabel terikat yang diteliti mengenai hasil belajar	Penggunaan variabel bebas (X_2), variabel terikat mengenai motivasi, metode Penelitian waktu Penelitian, tempat penelitian

					baik ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa		
3.	Silmi Ayuni Putri (2019)	Perbandingan Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> (TS-TS) Dan <i>Think Pair Share</i> (TPS) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V (Penelitian Quasi Eksperimen Di Kelas V Di SD Negeri Cangkuang 02 Kabupaten Bandung)	SD Negeri Cangkuang 02 Kabupaten Bandung	Penelitian Quasi Eksperimen	Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model cooperative learning tipe <i>Two Stay Two Stray</i> dengan model cooperative learning tipe <i>Think Pair Share</i> pada peserta didik kelas V di SD Negeri Cangkuang 02	Penggunaan model kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> (TS-TS) variabel terikat yang diteliti mengenai hasil belajar	Penggunaan variabel bebas (X_2) waktu penelitian, tempat penelitian
4.	Shasa Stania Meirza (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Tipe <i>Inside-Outside Circle</i> (IOC) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023 (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Pendapat Nasional di Kelas XI MIPA 2)	SMA Pasundan 2 Bandung	Studi Kuasi Eksperimen	Terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen (diterapkannya pembelajaran kooperatif IOC) dibandingkan dengan siswa kelas kontrol dimana hasil post-test kelas eksperimen yaitu 86.60 sedangkan hasil belajar post-test kelas kontrol yaitu 74.29.	Penggunaan model pembelajaran tipe kooperatif	Penggunaan variabel bebas tipe pembelajaran kooperatifnya, variabel terikat, waktu penelitian, tempat penelitian

5.	Gilang Ramandhika Purnama (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Semester Ganjil SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023)	SMA Pasundan 1 Bandung	Studi Quasi Eksperimen	Terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode kooperatif dengan menggunakan tipe <i>Two Stay Two Stray</i> pada kelas eksperimen.	Penggunaan model kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> (TS-TS) variabel terikat yang diteliti mengenai hasil belajar	Hanya terdapat 1 variabel bebas, waktu Penelitian, tempat penelitian
----	----------------------------------	--	------------------------	------------------------	---	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) harus menerapkan proses kegiatan pembelajaran yang lebih kompleks dan berorientasi dalam peningkatan kualitas pembelajarannya, tidak hanya berfokus terhadap pemberian informasi, karena siswa membutuhkan lebih dari sekedar pemahaman informasi di tingkat sekolah tinggi, melainkan yang perlu ditekankan adalah pembentukan karakter dari setiap peserta didiknya, baik dalam hal berkomunikasi dan bersosialisasi, selanjutnya siswa harus memiliki hasil belajar terbaik dan pekerjaan pendidik yang ideal dalam pengalaman pendidikan.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tidaklah selalu berjalan sesuai yang diharapkan, banyak permasalahan yang dihadapi salah satunya adalah mengenai penerapan model pembelajaran yang konvensional berbasis *teacher centered learning* (TCL). Menurut Arends dalam (Panggabean, Lisnasari, dkk., 2021, hlm 80) menyatakan bahwa, Pembelajaran yang berpusat pada instruktur (*Teacher Centered Learning*) adalah pembelajaran dimana instruktur menetapkan tujuan instruksional dan memastikan bahwa lingkungan belajar kelas terorganisir dan terarah dengan baik.

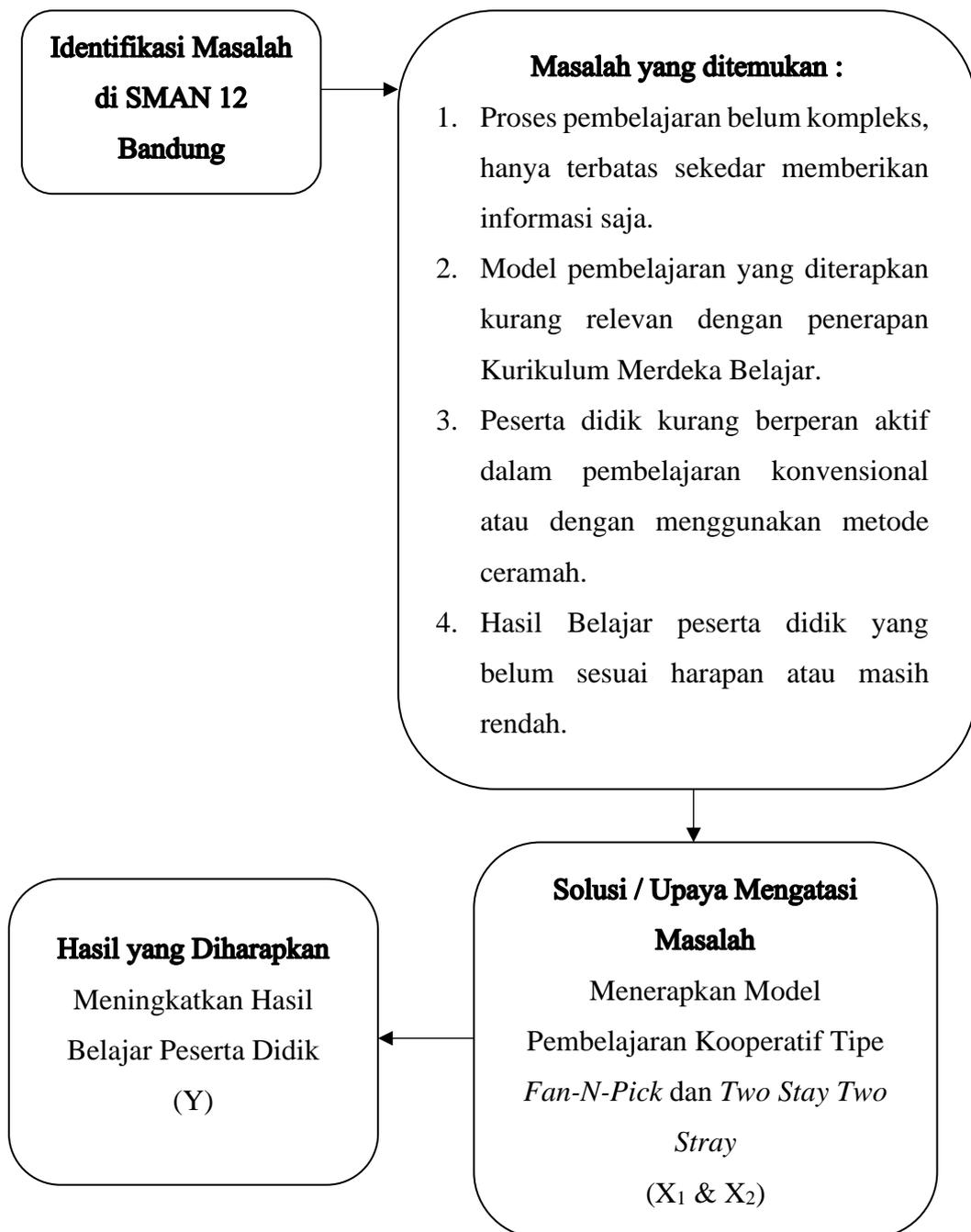
Cara ini menjadikan pendidik sebagai fokus mata pelajaran dimana pendidik mengatur kemajuan namun peserta didik pada umumnya tidak aktif, peserta didik hanya berperan sebagai objek sehingga memiliki ruang yang sempit untuk mengembangkan kemampuannya. Metode pendidikan tradisional ini dianggap sudah ketinggalan zaman dan tidak menarik lagi.

Rendahnya nilai siswa terkait dengan hasil belajarnya karena menghadapi kendala yang mendominasi pemikiran materi yang diberikan kurangnya pengetahuan pendidik tentang inovasi yang dapat mengembangkan penalaran dan prestasi peserta didik. Guru memusatkan perhatian pada materi yang diperkenalkan tanpa memastikan untuk mengukur pemahaman siswa mungkin menafsirkan ilustrasi yang diberikan.

Maka, model yang terpilih tersebut berperan besar agar peserta didik mampu berinteraksi, aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Fan-N-Pick* dan *Two Stay*

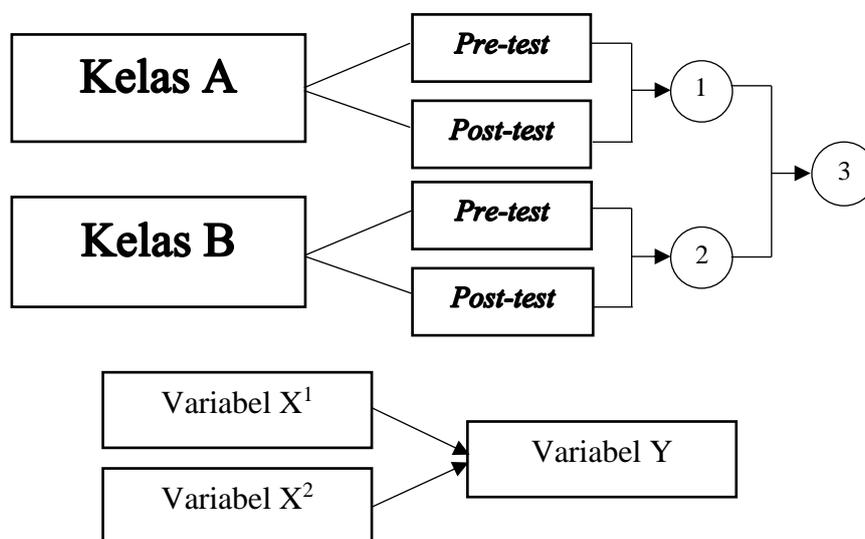
Two Stray, diharapkan pembelajaran ekonomi dengan model pembelajaran kooperatif kedua akan meningkatkan aktivitas siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan penguasaan akademik dan membantu siswa mengembangkan hasil belajar, berkolaborasi satu sama lain, dan memperoleh informasi tambahan sendiri.

Mengingat dasar masalah dan hipotesis, peneliti membentuk sistem penalaran seperti ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian

Dengan melihat sistem secara keseluruhan, dapat dibuat paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Paradigma Penelitian

Keterangan:

- KELAS A : Model Pembelajaran Kooperatif *Fan-N-Pick*
 KELAS B : Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray*
PRE-TEST : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)
POST-TEST : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*treatment*)
 1 : Perbandingan antara *pretest* dengan *posttest* di kelas A
 2 : Perbandingan antara *pretest* dengan *posttest* di kelas B
 3 : Perbandingan antara kelas A dengan kelas B
 Variabel X¹ : Model Pembelajaran Kooperatif *Fan-N-Pick*
 Variabel X² : Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray*
 Variabel Y : Hasil Belajar Peserta Didik
 —————> : Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Dalam Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah FKIP UNPAS (2021, hlm. 23) mengemukakan asumsi adalah tahap awal penalaran yang realitasnya diakui oleh para ilmuwan. Hipotesis dirumuskan atas dasar asumsi. Akibatnya, pemikiran atau teori peneliti sendiri dapat menjadi sumber

asumsi penelitian yang diajukan. Peneliti akan melakukan penelitian dengan asumsi bahwa:

- a. Guru ekonomi SMAN 12 Bandung menerapkan pembelajaran berbasis konvensional dan kooperatif dalam melaksanakan proses KBM.
- b. Model yang digunakan mampu mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Hipotesis

Dalam Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah FKIP UNPAS (2021, hlm. 23) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan reaksi jangka pendek terhadap rumusan teori yang disebutkan dalam kerangka pemikiran yang masih harus dievaluasi kebenarannya empirisnya.

Peneliti berhipotesis, berdasarkan asumsi sebelumnya, bahwa:

- a. Hipotesis pertama
 - H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Fan N Pick* dengan *Two Stay Two Stray*
 - H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Fan N Pick* dengan *Two Stay Two Stray*
- b. Hipotesis kedua
 - H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Fan N Pick* terhadap hasil belajar
 - H_1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran *Fan N Pick* terhadap hasil belajar
- c. Hipotesis ketiga
 - H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stay* terhadap hasil belajar
 - H_1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stay* terhadap hasil belajar