

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN TIPE TSTS (*Two Stay Two Stray*) DENGAN TIPE TGT (*Teams Games Tournament*) DALAM PEMBELAJARAN TENTANG SISTEM GERAK PADA MANUSIA PADA KELAS VIII DI SMPN 1 PEMENANG KABUPATEN LOMBOK UTARA TAHUN 2016

Yulistiana Finiati¹⁾, Syachruddin²⁾, Nurlestari³⁾

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram

²⁾³⁾Dosen Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram

Universitas Mataram, Jalan Majapahit No.62, Mataram

Email: yulistianafiniati@gmail.com

Abstrak : Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pemenang pada saat ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan guru-guru lebih banyak menggunakan metode konvensional antara lain metode diskusi dan ceramah. Dampak dari penggunaan metode ini proses pembelajaran kurang efektif dan tidak dapat meningkatkan aktivitas belajar sehingga hasil yang dicapai oleh siswa rata-rata rendah. Peningkatan hasil belajar yang demikian ini perlu dilakukan perubahan terhadap metode yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan TGT (*Teams Games Tournament*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan Model kooperatif tipe TSTS dengan tipe TGT dalam pembelajaran tentang sistem gerak pada manusia pada kelas VIII di SMPN 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara tahun 2016. Jenis penelitian ini yaitu *pre-eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-test and post-test group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai September 2016. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pemenang tahun 2016 sebanyak tiga kelas yang berjumlah 67 siswa. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *simple random sampling* dan diperoleh 2 kelas sampel yaitu VIII-1 dengan 23 siswa dan VIII-2 dengan 22 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa dan lembar penilaian afektif dan psikomotor. Uji hipotesis yang digunakan yaitu Uji-t. Hasil uji didapatkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga, hasil belajar siswa dalam pembelajaran tentang sistem gerak pada manusia yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe TSTS tidak berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada kelas VIII di SMPN 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara tahun 2016.

Kata-kata Kunci: *TSTS, TGT, Hasil Belajar, Proses Pembelajaran.*

Abstract : Based on the observation and interview, nowadays achievement learning in the Junior High School One Pemenang showed most teachers using conventional methods such as discussion and lecture. The impact of using the methods is learning process less effective and it can not increase the learning activity at student's. Therefore, the method should be changed such as using the cooperative model Two Stay Two Stray (TSTS) type and using Team Games Tournaments (TGT) type. This research aims to know the difference of students learning achievement about the learning of human motion system which is taught by using of Two Stay Two Stray and Team Games Tournaments type in the 8th class Junior High School 1 Pemenang, Northion Lombok Regency 2016. Type of this research was pre- experimental with pre-test and post-test group designs. This research

was conducted from August until September 2016. Populations of this research were all of students (67 students) in the grade 8th Junior High School 1 Pemenang. 45 of 67 students were sample of this research. Sampling was done using simple tehnic random sampling. Instruments this research were using student learning achievement and affective and psychomotor valuation sheets. Hypothesis test was used T-test. The test result showed T acount < T tabel which mean Ho was accepted and Ha was rejected. Thus, the results of student learning achievement on human motion system which taught by using TSTS type was not difference than using TGT type in the grade 8th Junior High School 1 Pemenang , Northion Lombok Regency 2016.

Key words : *TSTS, TGTG, Learning achievement, Learning process*

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, pendidikan diharapkan mampu menjadi tulang punggung peradaban suatu bangsa. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat mencerdaskan warga masyarakatnya seperti yang telah tertuang pada pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menjadi tujuan bangsa Indonesia salah satunya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Usman, 2006).

Melalui pendidikan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), siswa dapat mempelajari pengetahuan ilmiah dan keterampilan proses yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. IPA membentuk sikap ilmiah siswa seperti ingin tahu, berpikir terbuka, berpikir kritis, keinginan memecahkan masalah, membangun sikap peka terhadap lingkungan dan bisa merespon suatu tindakan. Menurut Permendiknas No 23 Tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah,

pendidikan IPA menekankan pada pemberdayaan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Biologi sebagai salah satu bidang IPA memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan pemecahan dalam upaya memahami konsep dan proses sains. Pembelajaran Biologi bertujuan memberdayakan penguasaan konsep sains dan sikap terhadap lingkungan.

Pembelajaran IPA khususnya Biologi disekolah tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep yang diberikan beserta teori-teori sains, tetapi siswa dituntut untuk lebih menguasai konsep tersebut yang berkenaan dengan proses bagaimana fakta, konsep dan teori-teori tersebut ditemukan, tetapi kenyataannya masih banyak siswa yang kurang terlibat dalam kegiatan proses belajar yang berdampak pada kurangnya penguasaan konsep. Hal ini menjadi salah satu masalah dalam dunia pendidikan yaitu berkaitan dengan proses pembelajaran yang merupakan salah satu proses dalam pendidikan. Permasalahan yang timbul bisa terjadi dari sisi guru atau pun dari sisi siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII di SMPN 1 Pemenang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru IPA pada kelas VIII kurang meningkatkan motivasi belajar siswa

sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menganalisis masalah. Dalam pelaksanaannya metode ceramah lebih sering digunakan sehingga membuat siswa lebih banyak menerawang dan memikirkan sendiri apa yang dijelaskan oleh guru. Guru lebih cenderung mengarahkan siswa hanya sebagai penerima informasi yang pasif dan belajar secara hafalan sehingga siswa kurang dilibatkan untuk mengalami langsung dan menerapkan konsep dalam mencapai pemahaman yang mendalam karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan kejenuhan belajar pada siswa serta kurangnya motivasi belajar siswa yang puncaknya menyebabkan hasil belajar siswa tidak optimal, dapat dilihat dari hasil belajar Biologi siswa SMP Negeri 1 Pemenang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Untuk mengatasi hal tersebut Kereatifan dan Inovasi dari seorang guru sangat dibutuhkan seperti perlunya menerapkan suatu pembelajaran IPA yang menarik dan menyenangkan sehingga diperlukan adanya variasi model pembelajaran antara lain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan TGT (*Teams Games Tournament*) yang diharapkan dapat memudahkan guru dalam menjalankan tugasnya.

Hasil penelitian Asna (2014), strategi pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) yaitu strategi kerja kelompok yang bervariasi untuk memecahkan suatu permasalahan sosial yang sifatnya multidimensi. Model ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang memerlukan pemahaman dan penerapan konsep yang membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar serta meningkatkan hasil belajarnya. Hasil penelitian Ismawati (2011), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan

pendekatan struktural TSTS (*Two Stay Two Stray*) sebagai alternatif pengajaran bagi guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Slavin (2005), penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru dan tidak berlangsung dalam satu arah saja. Penerapan metode pembelajaran ini juga akan menciptakan suasana belajar yang lebih rileks sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan siswa akan termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Ammaria (2011), model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* juga dapat menjadikan siswa sebagai tutor sebaya untuk membantu siswa lain yang belum memahami materi yang dipelajari atau proses diskusi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tentang Sistem Gerak pada Manusia yang Diajarkan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dengan TGT (*Teams Games Tournament*) pada Kelas VIII di SMPN 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara Tahun 2016”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif bersifat pra-eksperimen (*pre-experimental*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara pada bulan Agustus sampai September 2016 di kelas VIII semester I.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pemenang kabupaten Lombok Utara tahun 2016 dengan jumlah anggota populasi sebanyak 67 orang yang tersebar dalam 3 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan cara *simple random sampling* melalui teknik undian atau lotre sehingga diperoleh kelas VIII-1 yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*), dan VIII-2 yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

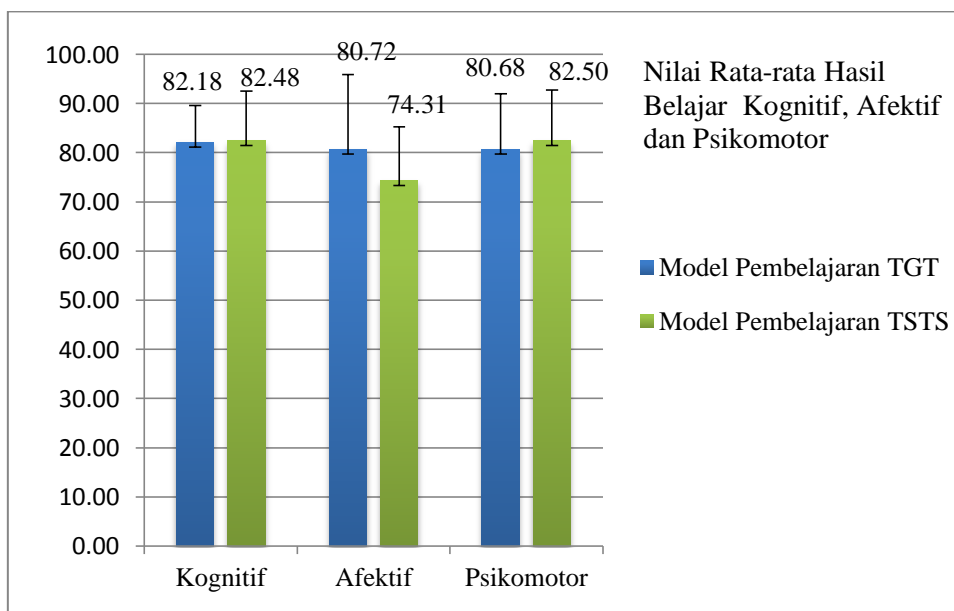
Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda digunakan untuk penilaian hasil belajar kognitif siswa sedangkan instrumen non-tes berupa lembar penilaian afektif dan psikomotorik

berbentuk *check lis* yang berisi 10 deskriptor digunakan untuk penilaian hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa. Analisis uji hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus polled varians. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat hipotesis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Dari uji prasyarat hipotesis yang dilakukan diperoleh bahwa data berdistribusi normal dan bersifat homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Belajar kognitif, Afektif dan Psikomotor

Adapun data nilai rata-rata hasil belajar (kognitif,afektif, dan psikomotor) siswa dapat dilihat pada Gambar berikut ini:



(Diagram nilai rata-rata hasil belajar siswa (kognitif,afektif, dan psikomotor))

Analisis Data Hasil Kognitif

Data hasil *pre-test* untuk kelas VIII-1 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) memperoleh nilai

tertinggi 48 dan nilai terendah 19 dengan nilai rata-rata 36,38, sedangkan di kelas VIII-2 yang menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games*

Tournament) diperoleh nilai *pre-test* tertinggi 59 dan nilai terendah 19 dengan nilai rata-rata 36,13. Sehingga terdapat perbedaan nilai *pre-test* antara kelas TSTS dan kelas TGT yaitu: nilai *pre-test* ranah kognitif untuk kelas VIII-1 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (Two Stay Two Stray) lebih tinggi dibandingkan kelas VIII-2 yang menerapkan model kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) (36,38 > 36,13).

Data hasil *post-test* untuk kelas VIII-1 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (Two Stay Two Stray) memperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 63 dengan nilai rata-rata 82,47, sedangkan di kelas VIII-2 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) diperoleh nilai *post-test* tertinggi 93 dan nilai terendah 67 dengan nilai rata-rata 82,18. sehingga nilai rata-rata *post-test* ranah kognitif kelas TSTS cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas TGT (82,47 > 82,12).

Analisis Hasil Belajar Afektif

Data nilai hasil *post-test* ranah afektif untuk kelas VIII-1 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (Two Stay Two Stray) memperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 62 dengan nilai rata-rata 80,72 sedangkan di kelas VIII-2 yang menerapkan tipe TGT (Teams Games Tournament) diperoleh nilai *post-test*

tertinggi 90 dan nilai terendah 26 dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu 74,31, sehingga nilai rata-rata *post-test* ranah afektif kelas TSTS lebih tinggi dibandingkan kelas TGT (80,72 > 74,31).

Analisis Hasil Belajar Psikomotor

Data nilai hasil *post-test* ranah psikomotor untuk kelas VIII-1 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (Two Stay Two Stray) memperoleh nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 54 dengan nilai rata-rata 82,50 sedangkan di kelas VIII-2 yang menerapkan tipe TGT (Teams Games Tournament) diperoleh nilai *post-test* tertinggi 93 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu 74,31, adalah 80,68 sehingga nilai rata-rata *post-test* ranah psikomotor kelas TSTS lebih tinggi dibandingkan kelas TGT (82,50 > 80,68).

Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada saat *post-test* dengan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, tetapi perbedaan rata-rata tersebut tidak terlalu signifikan.

Data Statistik Uji t Tentang Perbedaan Antar Hasil Belajar

Adapun data statistik uji t tentang perbedaan antar hasil belajar siswa disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini:

Perlakuan	Ranah	t hitung	t tabel	Hasil	Kesimpulan
TSTS dan TGT	Kognitif	0,10	2,02	$t_{hitung} < t_{tabel}$	Ha ditolak
	Afektif	1,60	2,02	$t_{hitung} < t_{tabel}$	Ha ditolak
	Psikomotor	0,30	2,02	$t_{hitung} < t_{tabel}$	Ha ditolak

Berdasarkan analisis uji-t untuk data nilai *post-test* ranah kognitif pada kelas TSTS maupun kelas TGT diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,10 pada taraf kesalahan 5% dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,02, sehingga hasil analisis tersebut

terlihat bahwa: $t_{hitung} < t_{tabel}$ (0,10 < 2,02) maka Ha ditolak. Sedangkan berdasarkan analisis uji-t untuk data nilai *post-test* ranah afektif pada kelas TSTS maupun kelas TGT diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,60 pada taraf kesalahan 5% dengan

nilai t_{tabel} sebesar 2,02 sehingga hasil analisis tersebut terlihat bahwa: $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ ($1,60 < 2,02$) maka H_a ditolak. Begitupula dengan nilai *post-test* ranah psikomotor setelah diuji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,30 pada taraf kesalahan 5% dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,02, sehingga hasil analisis tersebut terlihat bahwa: $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ ($0,30 < 2,02$), maka H_a di tolak. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotor setelah di uji t memperoleh hasil yang sama yaitu H_a ditolak dan H_o diterima, artinya: bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) tidak berbeda dengan hasil belajar siswa yang menggunakan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran tentang sistem gerak manusia pada kelas VIII di SMPN 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara tahun 2016.

Melihat perbandingan hasil belajar siswa kepada dua kelompok penelitian dapat diketahui bahwa kedua tipe pembelajaran tersebut baik digunakan pada materi sistem gerak manusia. Menerapkan kedua tipe pembelajaran tersebut dapat membuat siswa ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Dimana siswa dapat saling berbagi ide dan pendapat dan saling membantu memecahkan masalah.

Hal ini sesuai dengan kenyataan yang di dapat oleh peneliti yaitu adanya peningkatan ketuntasan belajar yang sangat signifikan dari sebelumnya. Nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) untuk pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Pemenang adalah 72. Berdasarkan hasil analisis nilai *pre-test* ranah kognitif yang menggunakan model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa yaitu mencapai 100% dibawah KKM terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan yakni sistem gerak pada

manusia. Artinya tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sehingga hal ini menunjukkan pemahaman atau ketuntasan belajar siswa pada materi tersebut masih sangat rendah.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis nilai *post-test* ranah kognitif dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) yaitu mencapai 86% atau 18 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 14% atau 3 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Sedangkan tingkat ketuntasan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu mencapai 95% atau terdiri dari 21 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 5% atau terdiri dari 1 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat adanya peningkatan ketuntasan belajar yang sangat signifikan.

Berdasarkan hasil analisis nilai *post-test* ranah afektif dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) yaitu mencapai 77% atau 17 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 23% atau 5 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Sedangkan tingkat ketuntasan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu mencapai 73% atau terdiri dari 16 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 27% atau terdiri dari 6 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan dari pembelajaran sebelum diterapkan kedua model pembelajaran yaitu TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan TGT (*Teams Games Tournament*).

Berdasarkan hasil analisis nilai *post-test* ranah psikomotor dapat

diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa baik yang menggunakan model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) maupun yang menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh hasil yang sama yaitu mencapai 86% atau 19 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 14% atau 3 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan dari pembelajaran sebelum diterapkan kedua model pembelajaran yaitu TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan TGT (*Teams Games Tournament*).

Penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang berpengaruh terhadap hasil belajar pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2012), menyatakan: bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar Biologi tentang sistem gerak pada manusia yang diajarkan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang diajarkan menggunakan model konvensional. Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi dari pada hasil belajar menggunakan model konvensional, sedangkan penggunaan model TSTS (*Two Stay Two Stray*) yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Padang (2016), yang menyatakan: bahwa model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS). Penelitian tersebut membandingkan antara dua model tersebut di atas.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif

antara kelas yang menggunakan model TSTS (*Two Stay Two Stray*) dengan kelas yang menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*), antara lain yakni: faktor siswa yaitu kemampuan awal siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah tersebut, menunjukkan bahwa kedua kelas eksperimen memiliki kemampuan yang hampir sama. Faktor lain yang mempengaruhi tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah: karakteristik dari kedua model pembelajaran yang digunakan, dimana masing-masing model pembelajaran mampu menarik minat belajar siswa yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Penyebab lain yang mempengaruhi hasil belajar dalam penelitian ini adalah beberapa kendala yang dialami oleh guru selama proses pembelajaran seperti kurang mampu mengorganisasikan waktu ketika menerapkan model pembelajaran di kelas.

Sementara itu, tidak adanya perbedaan hasil belajar ranah afektif ini disebabkan karena model TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan model TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki kesamaan yaitu adanya kegiatan kerjasama dalam kelompok, interaksi di dalam kelompok maupun antar kelompok menyebabkan siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Semakin aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran akan memberikan banyak pengalaman belajar sehingga menyebabkan pemahaman siswa meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Silberman (2009) yang menyatakan: bahwa semakin banyak aktifitas yang dilakukan, pemahaman siswa semakin bertambah. Sedangkan tidak adanya perbedaan hasil belajar ranah psikomotor disebabkan karena siswa memiliki keterampilan yang berbeda pada tiap aspek indikator. Hal ini dikarenakan karakteristik kedua model

membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa lebih terampil dalam proses pembelajarannya.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa: diantara ketiga ranah hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa nilai ranah afektif cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan nilai ranah kognitif dan psikomotor dan diantara kedua metode yang digunakan yaitu TSTS dan TGT menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif, afektif dan psikomotor yang menggunakan metode TSTS lebih tinggi dibandingkan menggunakan metode TGT. Selain itu, ketiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor terkait satu sama lain. Menurut Sudjana (2010), menyatakan: bahwa tiga tipe hasil belajar yang ada sebenarnya tidak berdiri sendiri, tapi selalu berhubungan satu sama lain bahkan ada dalam kebersamaan. Artinya: seseorang yang berubah tingkat kognisinya, sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan prilakunya. Makna dari pendapat tersebut bahwa jika kognitif siswanya baik, maka afektif dan psikomotorik siswa tersebut juga akan baik begitupun sebaliknya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: hasil belajar siswa yang menggunakan tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) tidak berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan tipe TGT (*Teams Games Tournament*), selain itu juga kedua model tersebut dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa sehingga kedua model tersebut sama-sama baik untuk diterapkan dalam pembelajaran tentang sistem gerak pada manusia pada Kelas VIII di SMPN 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara tahun 2016. Diantara ketiga ranah hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata ranah afektif lebih tinggi

dibandingkan dengan nilai rata-rata ranah kognitif dan psikomotor dan diantara kedua metode yang digunakan yaitu TSTS dan TGT menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif, afektif dan psikomotor yang menggunakan metode TSTS lebih tinggi dibandingkan menggunakan metode TGT. Kedua model tersebut dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa sehingga kedua model tersebut sama-sama baik untuk diterapkan dalam pembelajaran tentang sistem gerak pada manusia pada Kelas VIII di SMPN 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara tahun 2016.

4.2 Saran-saran

Guru perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk membiasakan siswa dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar dapat menumbuhkan dan meningkatkan pengetahuan akademik, sikap, keterampilan serta hasil belajar siswa. Selain itu juga metode TSTS cenderung lebih baik untuk diterapkan dibandingkan TGT terlebih untuk dapat meningkatkan nilai afektif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asna, L.S., Sugiharto dan Susanti, E. 2014. Efektivitas Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Menggunakan Media LKS Dilengkapi Molymod Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Ikatan Kimia Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Mojolaban Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 3(1): 124-130.
- Ismawati, N dan Hindarto, N. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Struktural Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Kelas X SMA.
Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. 7(1): 38-41.
- Silberman. 2009. *Active Learning: 101 Cara Siswa belajar Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Usman, H. 2006. *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Padang, J.L.S dan Djulia, E. 2016. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Two Stay Two Stray Dengan Think Pair Share Tentang Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Pancur Batu T.P 2014/2015*. *Jurnal Pelita Pendidikan*. 4(1): 1-6.
- Permendiknas No 23 tahun 2006 *Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Wijaya, H. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia (Kuasi Eksperimen Di SMP Wirabuana Bogor)*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.