

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu kata hasil dan kata belajar. Hasil dalam KBBI berarti sesuatu yang dibuat, dijadikan atau diadakan oleh usaha. Sedangkan belajar dalam KBBI berarti usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, bisa juga berarti perubahan tingkah laku atau pemikiran yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut (Aisyah & Mustika, 2022:142) hasil belajar merupakan capaian nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dalam bentuk angka atau deskripsi, yang mencerminkan tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari. Menurut (Rahman, 2021 : 290) hasil belajar adalah luaran yang diberikan kepada peserta didik berupa nilai setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang menilai pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dengan ditandai adanya perubahan tingkah laku.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah capaian atau nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari dan dapat diukur dalam bentuk angka atau deskripsi. Hasil belajar juga menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, serta menunjukkan adanya perubahan tingkah laku.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor-faktor tersebut dibagi menjadi dua bagian (Hariyadi et al., n.d.)

1. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang terdapat dalam diri peserta didik.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari:

a. Faktor kesehatan

Sehat merupakan keadaan di mana fisik secara keseluruhan dalam keadaan baik-baik saja dan bebas dari penyakit. Kesehatan peserta didik berpengaruh

terhadap kualitas belajarnya. Apabila kondisi fisik peserta didik sedang tidak dalam kondisi yang sehat maka proses belajar peserta didik tersebut akan terhambat. Selain itu kondisi fisik yang tidak sehat akan mengakibatkan peserta didik cepat lelah dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar akan kurang efektif.

b. Minat

Minat merupakan daya tarikan belajar peserta didik untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Minat belajar ini cukup berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik, karena apabila materi pelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik tersebut tidak akan mengikuti pembelajaran dengan baik karena dirasa tidak sesuai dengan minat mereka.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Bakat berpengaruh terhadap belajar karena apabila materi pelajaran sesuai dengan bakat peserta didik maka hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik serta peserta didik akan lebih tertarik dan lebih giat dalam belajar.

d. Motivasi

Tujuan belajar dapat ditentukan secara sadar maupun tidak. Untuk mencapai tujuan belajar tersebut diperlukan adanya perbuatan yang disebabkan oleh motivasi sebagai daya pendorongnya. Maka dari itu motivasi memiliki hubungan yang erat dengan tujuan belajar yang akan dicapai.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari:

a. Faktor keluarga

Kondisi keluarga, hubungan antara anggota keluarga, cara orang tua mendidik, suasana di rumah serta keadaan ekonomi keluarga memiliki pengaruh terhadap belajar peserta didik.

b. Faktor sekolah

Model pembelajaran yang dipakai, kurikulum sekolah, hubungan antara guru dengan peserta didik, hubungan peserta didik dengan teman sebaya, sarana dan prasarana sekolah dan sebagainya memiliki pengaruh terhadap belajar peserta didik.

c. Faktor masyarakat

Keberadaan peserta didik dalam masyarakat memiliki pengaruh terhadap belajar peserta didik. Misalnya kegiatan peserta didik di dalam masyarakat, pergaulan peserta didik, dan kehidupan masyarakat di sekitar peserta didik itu sendiri.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek pengetahuan peserta didik saja, meski aspek ini menjadi aspek umum yang menjadi perhatian guru dalam menilai hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik juga dilihat dari adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik dan kemampuan serta keterampilan peserta didik yang meningkat. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik terdapat beberapa indikator yang digunakan, salah satunya yang banyak digunakan yaitu indikator hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut (Magdalena dkk. 2020) pemahaman ranah kognitif peserta didik mencakup perilaku peserta didik yang dapat dilihat dari aspek intelektualnya, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir peserta didik yang ditunjukkan dari perkembangan teori-teori yang dimiliki serta kemampuan peserta didik dalam mengingat dan menyimpan hal-hal baru yang dipelajari. Pemahaman ranah afektif peserta didik dapat dilihat dari aspek moral peserta didik yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi dan sikap peserta didik itu sendiri. Pemahaman ranah psikomotorik dilihat dari kemampuan peserta didik dalam mengimplementasikan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas dalam bentuk aktualisasi nyata.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif atau pengetahuan. Ranah kognitif atau pengetahuan dalam Taksonomi Bloom menyangkut pada ingatan, berpikir dan proses penalaran. Indikator hasil belajar

ranah kognitif menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Hail Belajar Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi

C1	(Mengingat)
C2	(Memahami)
C3	(Mengaplikasikan)
C4	(Menganalisis)
C5	(Mengevaluasi)
C6	(Mencipta)

Sumber: (Nafiati, 2021)

Menurut Uno dalam (Widarta, 2020) diperlukan pengembangan kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dimana kegiatan pembelajaran ditujukan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, dengan melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi bersama peserta didik lain, guru dan lingkungan belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat diwujudkan dengan penggunaan model pembelajaran yang variatif dan berpusat pada peserta didik.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Dalam proses pembelajaran, terbanyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Saat ini, masih banyak gaya pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher center*, yang mana transfer materi hanya dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik mudah jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasinya, terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru namun juga mengajak peserta didik untuk interaktif selama pembelajaran, yaitu Model Pembelajaran Kooperatif.

Kata kooperatif memiliki arti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam proses pembelajaran kooperatif menekankan proses kerjasama dalam kelompok, tujuan dari pembelajaran kooperatif ini tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik tapi juga memberikan unsur kerjasama kepada peserta didik untuk menguasai materi tertentu (Hasanah & Himami, 2021: 2).

Eggen and Kauchak dalam (Harefa et al., 2022: 327) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik untuk berinteraksi secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Terdapat banyak tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru di kelas. Namun pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan partisipasi peserta didik untuk saling membantu menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Slavin dalam (Harefa et al., 2022: 328) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu proses belajar peserta didik secara berkelompok, yang mana setiap anggotanya memberikan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar seluruh anggota. Tujuan dari model kooperatif tipe *Jigsaw* adalah untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman sebaya. Karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan tetapi harus memberitahukan dan mengajarkan materi tersebut kepada teman kelompoknya.

2.1.2.2 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Dalam prosesnya, pembelajaran kooperatif melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Adapun model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik saja tetapi peserta didik juga bisa belajar bertanggung jawab kepada kelompoknya. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Jigsaw* menurut Afandi, Chamalah dan Wardani dalam (Hasanah & Himami, 2021: 8-9) antara lain:

1. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, yang selanjutnya disebut kelompok asal.
2. Masing-masing anggota dalam satu kelompok mendapatkan materi yang berbeda.

3. Anggota kelompok dengan materi yang sama akan berkumpul membentuk kelompok lagi untuk mendiskusikan materi mereka, yang selanjutnya disebut kelompok ahli.
4. Setelah selesai berdiskusi, anggota kelompok ahli akan kembali ke dalam kelompok asal.
5. Masing-masing ahli akan menerangkan hasil diskusi mereka kepada kelompok asal.
6. Perwakilan masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.
7. Peserta didik diberikan tes atau kuis individu untuk mengukur pengetahuan peserta didik.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Setiap model pembelajaran yang dipakai guru di kelas pastinya memiliki manfaat tergantung permasalahan kelas yang dihadapi. Pada pelaksanaannya model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw*.

Kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran tipe *Jigsaw* menurut (Joeniarni & Mulyoto, 2022: 77) sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.
2. Peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran karena dipelajari lebih dalam dengan kelompoknya masing-masing.
3. Peserta didik lebih menguasai materi karena diberikan tanggung jawab untuk dapat mengajarkan materi kepada peserta didik lain.

Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menurut (Joeniarni & Mulyoto, 2022: 77-78) sebagai berikut:

1. Beberapa peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapatnya.
2. Berpotensi menciptakan ruang belajar yang kurang kondusif sehingga dapat membuat percaya diri kurang berkonsentrasi.
3. Kurang cocok diimplementasikan kepada peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Dalam proses pembelajaran, terbanyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Saat ini, masih banyak gaya pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher center*, yang mana transfer materi hanya dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik mudah jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasinya, terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru namun juga mengajak peserta didik untuk interaktif selama pembelajaran, yaitu Model Pembelajaran Kooperatif.

Kata kooperatif memiliki arti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam proses pembelajaran kooperatif menekankan proses kerjasama dalam kelompok, tujuan dari pembelajaran kooperatif ini tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik tapi juga memberikan unsur kerjasama kepada peserta didik untuk menguasai materi tertentu (Hasanah & Himami, 2021: 2). Eggen and Kauchak dalam (Harefa et al., 2022: 327) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik untuk berinteraksi secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *Two Stay Two Stray* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menurut Isjoni dalam (Hasanah & Himami, 2021: 9) merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain. Informasi yang dimaksud di sini yaitu materi yang telah dibagikan kepada tiap-tiap kelompok.

Dalam proses pembelajarannya, peserta didik akan melakukan kegiatan menyimak informasi dari kelompok lain dan akan belajar berbicara untuk membagikan informasi kepada kelompok lain. Dengan begitu transfer materi tidak hanya dilakukan dari guru saja melainkan dari interaksi antar peserta didik, dengan begitu peserta didik akan terlibat secara aktif dan akan membuat peserta didik lebih

bersemangat untuk belajar serta dapat mendorong keaktifan peserta didik itu sendiri.

2.1.3.2 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, peserta didik akan dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Two Stay Two Stray* menurut Afandi, Chamalah dan Wardani dalam (Hasanah & Himami, 2021: 9-10) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok berisikan 4 orang.
2. Dua orang di dalam kelompok akan menjadi tamu kelompok lain.
3. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil informasi ke tamu mereka.
4. Setelah selesai, tamu akan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain.
5. Kelompok akan berdiskusi hasil pekerjaan mereka.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Setiap model pembelajaran yang dipakai guru di kelas pastinya memiliki manfaat tergantung permasalahan kelas yang dihadapi. Pada pelaksanaannya model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menurut (Sukma & Cholikh, 2020: 21-22) sebagai berikut:

1. Meningkatkan antara peserta didik dengan guru serta peserta didik dengan peserta didik lain.
2. Peserta didik lebih memiliki rasa tanggung jawab, dikarenakan tidak hanya bertanggung jawab terhadap pembelajarannya namun juga pembelajaran peserta didik lain.
3. Peserta didik menjadi lebih aktif dan luas sedang menyampaikan pendapatnya.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menurut (Sukma & Cholikh, 2020: 22) sebagai berikut:

1. Dibutuhkan banyak waktu untuk menyiapkan melaksanakan model pembelajaran ini.

2. Beberapa peserta didik masih kesulitan dalam berkomunikasi terutama saat sedang memaparkan informasi yang didapatnya sehingga hasil diskusi menjadi tidak tuntas.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan ini digunakan sebagai landasan penelitian oleh peneliti saat ini dan telah diteliti peneliti terdahulu. Selain itu, digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan terbaru karena penelitian yang relevan ini memiliki hubungan dengan topik yang diteliti.

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pransiska Nur Fitriyani, Ati Sadiyah, Gugum Gumilar	PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION</i> (STAD) DENGAN TIPE <i>TAI</i> (TAI) PADA MATA PELAJARAN EKONOMI	Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen jenis studi quasi eksperimen.	Model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif dan model pembelajaran kooperatif tipe TAI efektif meningkatkan hasil belajar. Serta terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara model STAD dan TAI.
2.	Jumrah	Peranan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Perbaikan Prestasi Belajar Matematika Siswa	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Penelitian ini menemukan bahwa penerapan Model pembelajaran <i>Jigsaw</i> meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII6 SMP Negeri 3 Lembang dari siklus I ke siklus II.
3.	Nurul Yuliatul Mi'rojah, Ni Made Novi	Penerapan Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) Sebagai Upaya	Penelitian ini menggunakan Penelitian	Penelitian ini menemukan bahwa model <i>Two Stay Two Stray</i> (TST)

	Suryanti, Nursaptini	Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS 2 MA DH NW Kalijaga	Tindakan Kelas (PTK).	efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Sosiologi di kelas XII IPS 2 MA DH NW Kalijaga.
4.	Muh. Fahrurrozi, Desi Nila Dartika Sari.	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dan Jigsaw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Ekonomi SMA.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.	Penelitian eksperimen ini membuktikan bahwa model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) dan <i>Jigsaw</i> efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa Kelas X IPS di SMA Nahdlatul Wathan Pancor.
5.	Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas, Aaltje S. Pangemanan	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SPLDV	Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu yang disebut <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> .	Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> pada pembelajaran matematika memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi SPLDV.

Peneliti menemukan hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dan dirasa dapat mendukung penelitian ini, sehingga diharapkan dapat memperluas pemahaman dan memberikan acuan yang bermanfaat bagi peneliti. Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Pransiska Nur Fitriani, Ati Sadih dan Gugum Gumilar yang berjudul Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Dengan Tipe TAI (TAI) Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terdapat variabel terikat (*dependen*) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta metode penelitian yang sama yaitu menggunakan quasi eksperimen. Namun yang menjadi pembeda adalah variabel bebas (*independen*) yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Jumrah dengan judul Peranan Model Pembelajaran *Jigsaw* dalam Perbaikan Prestasi Belajar Matematika Siswa. Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terdapat variabel terikat (*dependen*) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas (*independen*) yang sama yaitu model pembelajaran tipe *jigsaw*. Namun, yang menjadi pembeda yaitu penambahan variabel bebas (*independen*) yang digunakan yaitu model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*, metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan quasi eksperimen serta pengimplementasian variabel pada penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Nurul Yuliatul Mi'rojah, Ni Made Novi Suryanti dan Nursaptini dengan judul Penerapan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS 2 MA DH NW Kalijaga. Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terdapat variabel terikat (*dependen*) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas (*independen*) yang sama yaitu model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*. Namun, yang menjadi pembeda yaitu penambahan variabel bebas (*independen*) yang digunakan yaitu model pembelajaran tipe *Jigsaw*, metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan quasi eksperimen serta pengimplementasian variabel pada penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi.

Penelitian terdahulu yang keempat dilakukan oleh Muh. Fahrurrozi dan Desi Nila Dartika Sari dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dan *Jigsaw* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Ekonomi SMA. Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terdapat variabel terikat (*dependen*) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas

(*independen*) yang sama yaitu model pembelajaran tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*. Namun, yang membedakan adalah pengimplementasian variabel pada penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 5 Tasikmalaya.

Penelitian terdahulu yang terakhir dilakukan oleh Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas dan Aaltje S. Pangemanan dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLDV. Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terdapat variabel terikat (*dependen*) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas (*independen*) yang sama yaitu model pembelajaran tipe *Jigsaw*. Namun, yang menjadi pembeda yaitu penambahan variabel bebas (*independen*) yang digunakan yaitu model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* serta pengimplementasian variabel pada penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi.

Dari penelitian terdahulu terdapat persamaan dan perbedaan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Persamaan	Perbedaan
1.	Variabel terikat (<i>dependen</i>) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta metode penelitian yang sama yaitu menggunakan quasi eksperimen.	variabel bebas (<i>independen</i>) yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> dan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .
2.	Variabel terikat (<i>dependen</i>) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas (<i>independen</i>) yang sama yaitu model pembelajaran tipe <i>Jigsaw</i> .	Penambahan variabel bebas (<i>independen</i>) yang digunakan yaitu model pembelajaran tipe <i>Two Stay Two Stray</i> , metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan quasi eksperimen serta pengimplementasian variabel pada mata pelajaran ekonomi.
3.	Variabel terikat (<i>dependen</i>) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas (<i>independen</i>) yang sama yaitu model pembelajaran tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .	Penambahan variabel bebas (<i>independen</i>) yang digunakan yaitu model pembelajaran tipe <i>Jigsaw</i> , metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan quasi eksperimen serta pengimplementasian variabel pada penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi.

4.	Variabel terikat (<i>dependen</i>) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas (<i>independen</i>) yang sama yaitu model pembelajaran tipe <i>Jigsaw</i> dan model pembelajaran tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .	Pengimplementasian variabel pada penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 5 Tasikmalaya
5.	Variabel terikat (<i>dependen</i>) yang sama yaitu hasil belajar peserta didik serta variabel bebas (<i>independen</i>) yang sama yaitu model pembelajaran tipe <i>Jigsaw</i> .	Penambahan variabel bebas (<i>independen</i>) yang digunakan yaitu model pembelajaran tipe <i>Two Stay Two Stray</i> serta pengimplementasian variabel pada penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi.

2.3 Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran merupakan kegiatan untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut maka proses pembelajaran harus dirancang agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dengan melihat hasil belajar.

Hasil belajar yang didapatkan peserta didik merupakan buah dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif biasanya akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar yang maksimal menunjukkan bahwa pengolahan informasi di dalam diri peserta didik dapat diproses dengan baik sehingga dapat menunjukkan ketercapaian capaian pembelajaran yang telah dirancang. Hal tersebut sejalan dengan teori kognitivisme yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne (Azwar et al., 2024) “belajar merupakan proses pengolahan informasi dalam otak manusia”. Dari teori kognitivisme yang dikemukakan Gagne maka untuk membuat peserta didik dapat mengolah dan memproses informasi dengan baik maka dibutuhkan proses pembelajaran yang efektif.

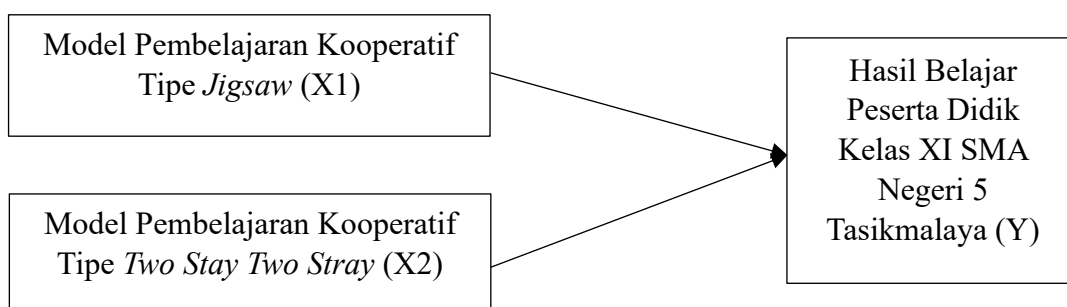
Dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan membuat peserta didik mampu memproses informasi dengan baik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, maka pembelajaran tipe kooperatif menjadi salah satu cara untuk dapat mewujudkan hal tersebut. Pada pembelajaran kooperatif peserta didik dijadikan sebagai pusat pembelajaran dengan aktif berkelompok dan dapat menggali

informasi yang lebih mendalam serta dapat membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dalam mencari informasi. Namun model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe. Dalam penelitian ini bermaksud untuk membandingkan hasil belajar menggunakan dua model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Harapan dari menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alasannya kedua model tersebut memiliki kesamaan yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik sangat berperan aktif dalam pembelajaran dan aktif saling berbagi informasi satu sama lain sehingga penyampaian informasi yang dilakukan oleh sesama peserta didik dapat lebih dipahami karena penyampaian informasi dilakukan dengan gaya mereka sendiri.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* peserta didik dituntut untuk bisa menjadi ahli dalam pembelajaran dan mencari informasi mengenai topik yang dibagikan secara mendalam. Setelah mendapatkan hasil berdiskusi dengan kelompok ahli maka setiap peserta didik menyampaikan hasil diskusi ke teman yang berada di kelompok asal dan membuat kesimpulan dari materi pembelajaran. Begitupun dengan tipe *Two Stay Two Stray*, yang mana hasil diskusi kelompok akan di jelaskan kepada kelompok lain yang berkunjung dan teman satu kelompok yang berkunjung ke kelompok lain akan mendapatkan informasi yang setelahnya akan didiskusikan kembali dan ditarik kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas maka bagan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Hipotesis menurut (Waruwu, 2023: 2903) merupakan dugaan awal atau jawaban sementara terhadap permasalahan dalam suatu penelitian. Permasalahan ini masih bersifat perkiraan seorang peneliti dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian

Berdasarkan pembahasan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sesudah perlakuan.