

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Moh. Surya yang dikutip oleh Heri Gunawan (2014:112), menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Selanjutnya menurut Jamaludin (2015:9), menyatakan bahwa belajar adalah merupakan suatu proses yang dialami seseorang melalui kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga dimungkinkan terjadinya perubahan dalam pengetahuannya, sikapnya, keterampilannya, kebiasaannya, pengalamannya, minatnya, penghargaan dan penyesuaian dirinya.

Belajar menurut Ida Rosyidah (2014:112), pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas tertentu secara sadar dan tertuju dan memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya yang tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha dari individu itu sendiri.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental (Sardiman, 2016:95). Selanjutnya menurut Jamaludin (2015:30), pembelajaran adalah usaha untuk terciptanya situasi belajar sehingga yang belajar memperoleh atau meningkatkan kemampuannya.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa atau peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Karena pada dasarnya pembelajaran adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang bisa belajar dengan baik, agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Heri Gunawan, 2014:116).

Tujuan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu dalam satu kali pertemuan (Afifuddin, 2011:16). Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru seringkali menemukan kendala di dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi atau tidak sesuai dengan keadaan peserta didik di dalam kelasnya. Karena jika terjadi berkesinambungan atau secara terus menerus maka akan terjadi kejenuhan di dalam kelas sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Adapun menurut Trianto (2013:52), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsinya adalah sebagai pedoman bagi perancangan pengajaran dan pada guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Berdasarkan observasi yang bertempat di SMPN 56 Bandung, diperoleh informasi bahwasannya pembelajaran PAI hingga saat ini yang dilakukan oleh pendidik umumnya masih menggunakan metode konvensional yang lebih mementingkan pencapaian materi, sementara peserta didik tidak lebih hanya sebagai pendengar. Secara umum metode konvensional dilakukan melalui komunikasi satu arah, sehingga situasi belajarnya berpusat pada guru, yang berarti bahwa pengajar memberikan penjelasan/ceramah secara lisan, sedangkan peserta didik hanya mendengar dan mencatat saja.

Penerapan pembelajaran dengan metode konvensional menunjukkan bahwa guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik yang hanya mendengar dan mencatat saja menunjukkan perilaku yang terkesan pasif. Hal ini yang menjadi salahsatu penyebab peserta didik kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan kurang maksimalnya peserta didik menggali kemampuan yang mereka miliki. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum menerapkan metode, teknik atau media

lain. Belum digunakannya variasi metode, media ataupun teknik ini menimbulkan adanya kesan monoton, karena pembelajaran berlangsung dengan prosedur yang sama.

Menurut Montessori yang dikutip oleh Sardiman (2016:96), menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Maksudnya, ia memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dengan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.

Menghadapi permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk menggunakan pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas belajar yaitu dengan penerapan metode *Two Stay Two Stray* dan *Number Head Together*. Metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini 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 serta melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Miftahul Huda, 2016: 140).

Menurut Miftahul Huda (2016:138), metode pembelajaran *Number Head Together* ini dikembangkan oleh Russ Frank. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian terkait dengan perbandingan antara penerapan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan *Number Head Together (NHT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 56 Bandung pada Mata Pelajaran PAI).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membuat beberapa rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII E SMPN 56 Bandung?
2. Bagaimana penerapan metode *Number Head Together (NHT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII F SMPN 56 Bandung?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII E SMPN 56 Bandung?
4. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Number Head Together (NHT)* pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII F SMPN 56 Bandung?
5. Bagaimana perbandingan antara penerapan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan *Number Head Together (NHT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII E dan VII F SMPN 56 Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penerapan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII E SMPN 56 Bandung
2. Penerapan metode *Number Head Together (NHT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII F SMPN 56 Bandung
3. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Two Stay two Stray (TSTS)* pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII E SMPN 56 Bandung

4. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Number head Together (NHT)* pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII F SMPN 56 Bandung
5. perbandingan antara penerapan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan *Number Head Together (NHT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas VII E dan VII F SMPN 56 Bandung

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan data awal untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan perbandingan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan tipe *Number Head Together (NHT)* pada mata pelajaran PAI
- 2) Dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru bidang studi dalam proses pembelajaran

##### b. Manfaat Praktis

###### 1) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran PAI sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan masyarakat

###### 2) Bagi Pendidik

Memberikan bahan pertimbangan kepada guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan *Number Head Together (NHT)*

###### 3) Bagi Peserta didik

Memberikan motivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran

## E. Hipotesis

Dalam penelitian ini akan diteliti dua variabel besar, perbandingan aktivitas belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan *Number Head Together (NHT)*. Sebagaimana yang akan dibahas dalam kerangka pemikiran untuk mencapai suatu pembelajaran, salah satu prinsipnya ialah menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Oleh karena itu peneliti, menerapkan teori tersebut pada kasus yang melibatkan siswa kelas VII E dan VII F SMPN 56 Bandung, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

- Ho : tidak terdapat perbedaan aktivitas siswa antara menggunakan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan metode *Number Head Together (NHT)* pada mata pelajaran PAI dikelas VII E dan VII F
- Ha : terdapat perbedaan aktivitas siswa antara menggunakan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan metode *Number Head Together (NHT)* pada mata pelajaran PAI dikelas VII E dan VII F

Dari hipotesis di atas, peneliti memiliki dugaan sementara bahwa terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa menggunakan metode *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan metode *Number Head Together (NHT)* pada mata pelajaran PAI di kelas VII E dan VII F. Peneliti sependapat dengan pernyataan Hipotesis Alternatif di atas. Adapun untuk kebenarannya, perlu dilakukan penelitian di sekolah yang bersangkutan.



## **F. Kerangka Berpikir**

Menurut Hadari Nawawi yang dikutip oleh Ramayulis (2015:105), guru adalah orang-orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang ikut bertanggung jawab dalam membentuk dan membimbing anak-anak mencapai kedewasaan masing-masing, baik kedewasaan jasmani maupun rohani.

Kehadiran guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang penting, peran guru itu belum dapat digantikan oleh teknologi seperti radio, televisi, tape recorder, Internet, komputer maupun teknologi yang paling modern. Banyak unsur-unsur manusiawi seperti sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi kebiasaan dan keteladanan yang diharapkan dari hasil proses pembelajaran yang tidak dapat dicapai kecuali melalui pendidik (Ramayulis, 2015:123).

Pengertian belajar menurut James W. Vander Zanden yang dikutip oleh Ramayulis (2015:336), mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen atau perubahan kemampuan sebagai hasil dari pengalaman. Sebuah proses yang didapatkan dari penambahan yang relatif stabil yang terjadi pada tingkah laku individu yang berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Gagne yang dikutip oleh Jamaludin (2015:9), menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas mental-intelektual yang bersifat internal. Aktivitas belajar aktualisasinya adalah proses beroperasinya mental-intelektual anak. Indikator adanya proses beroperasinya mental-intelektual tersebut dapat dilacak dari hasil operasi-operasi mental-intelektual tersebut. Hasil-hasil operasi itu, dalam hal ini diaktualisasikan anak dalam bentuk perubahan perilaku.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem, yaitu suatu totalitas yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi, maksudnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional (*Instructional design*) untuk membuat siswa atau peserta didik belajar secara aktif (*Student active learning*), yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Heri Gunawan, 2014:116). Menurut Raka Joni yang dikutip oleh Jamaludin (2015:31), menyebutkan bahwa pembelajaran adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar. Penciptaan sistem lingkungan

berarti menyediakan seperangkat peristiwa-kondisi lingkungan yang dapat merangsang anak untuk melakukan aktivitas belajar.

Menurut Montessori yang dikutip oleh Sardiman (2016:96-97), menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Pernyataan Montessori ini memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik. Jelas bahwa dalam kegiatan belajar subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (Chaniago, 2013:20), aktivitas adalah keaktifan, kegiatan dan kerja atau salah satu kegiatan yang dilaksanakan di setiap bagian. Setiap individu pasti mempunyai aktivitas untuk melakukan sesuatu, gerak, tingkah laku. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Menurut Enar Ratriany Assa (2015:84), kegiatan yang dimaksudkan adalah selama proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Anak didik tidak hanya duduk diam dan mendengarkan apa yang anda katakan karena mereka harus lebih aktif dibandingkan guru.

Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*) adalah sebagai berikut (Hamzah, 2012:75-76):

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata.
3. Pembelajaran mendorong anak untuk berfikir tingkat tinggi.
4. Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda.
5. Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru).
6. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.
7. Pembelajaran berpusat pada anak.



8. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
9. Guru memantau proses belajar siswa.
10. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Menurut Sardiman (2016:100), aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkaitan. Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berfikir. Oleh karena itu, agar anak berfikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berfikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berfikir pada taraf perbuatan. Dengan demikian, kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

Dalam keterangan lain, Paul B. Diedrich sebagaimana dikutip oleh Sardiman (2016:101), membuat suatu daftar yang berisi 8 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities.*
2. *Oral activities.*
3. *Listening activities.*
4. *Writing activities.*
5. *Drawing activities.*
6. *Motor activities.*
7. *Mental activities.*
8. *Emotional activities.*

Menurut Wasty Soemanto (2012:113), bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar yaitu:

- a. Faktor stimuli belajar.
- b. Faktor metode belajar.
- c. Faktor individual.

Sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi di atas bahwa metode mengajar yang dipakai guru dapat mempengaruhi gaya belajar yang dipakai oleh siswa. Dengan perkataan lain, yang dipakai oleh guru memberikan warna bagi proses belajar mengajar (Wasty Soemanto, 2012:113).

Menurut James yang dikutip oleh Hamzah dan Nurdin Mohamad bahwa tugas dan peran guru antara lain, yaitu menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan menyiapkan pelajaran setiap hari, mengontrol

dan mengevaluasi kegiatan siswa. Berdasarkan hal itu maka sangatlah penting bagi para pendidik untuk memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran modern. Dengan demikian proses pembelajaran akan variatif, inovatif dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik (Hamzah, 2012:105).

Menurut Wina Sanjaya (2006:126) metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode *Cooperatif Learning*. Istilah *Cooperatif Learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menurut Hamzah dan Nurdin Mohamad (2012:120), pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.

Metode pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa diantaranya dengan penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan *Number Head Together (NHT)* dimana dalam proses pembelajarannya mengandung metode pembelajaran yang berperan aktif sehingga siswa dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan aktivitas belajarnya dengan baik. Pembelajaran PAI dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan *Number Head Together (NHT)* dapat menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi atau informasi pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia.

Menurut Faishal yang dikutip oleh Ujang Dedih (2016:50), metode *Two Stay two Stray (TSTS)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain, dimana dalam satu kelompok terdiri dari empat siswa yang nantinya dua siswa bertugas sebagai pemberi informasi dari tamunya dan dua

siswa lagi bertemu ke kelompok yang lain secara terpisah. Maka dari itu timbulah sikap saling kerjasama, saling ketergantungan dan tanggung jawab secara mandiri, komunikasi antar siswa terjaga sehingga menjadi aktif di kelas serta memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain.

Menurut Agus Suprijono (2010:51), langkah-langkah *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi kelompok.
2. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.
3. Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu kepada kelompok lain.
4. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari satu kelompok untuk menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut.
5. Jika telah selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing.
6. Setelah kembali ke kelompoknya masing-masing, yang bertugas menjadi tamu dan menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Menurut Ika Berdiati yang dikutip oleh Ujang Dedih (2016:44), Model *Cooperative Learning Teknik Number Head Together (NHT)* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk aktif. Nilai diterapkan dikelas, siswa diajak untuk berkompetensi mewakili kelompoknya. Siswa diberi topik dengan nomor dikepalanya. Setiap siswa dalam kelompok bertanggungjawab untuk perolehan skor dikelompoknya dan menjadi tim yang berhasil.

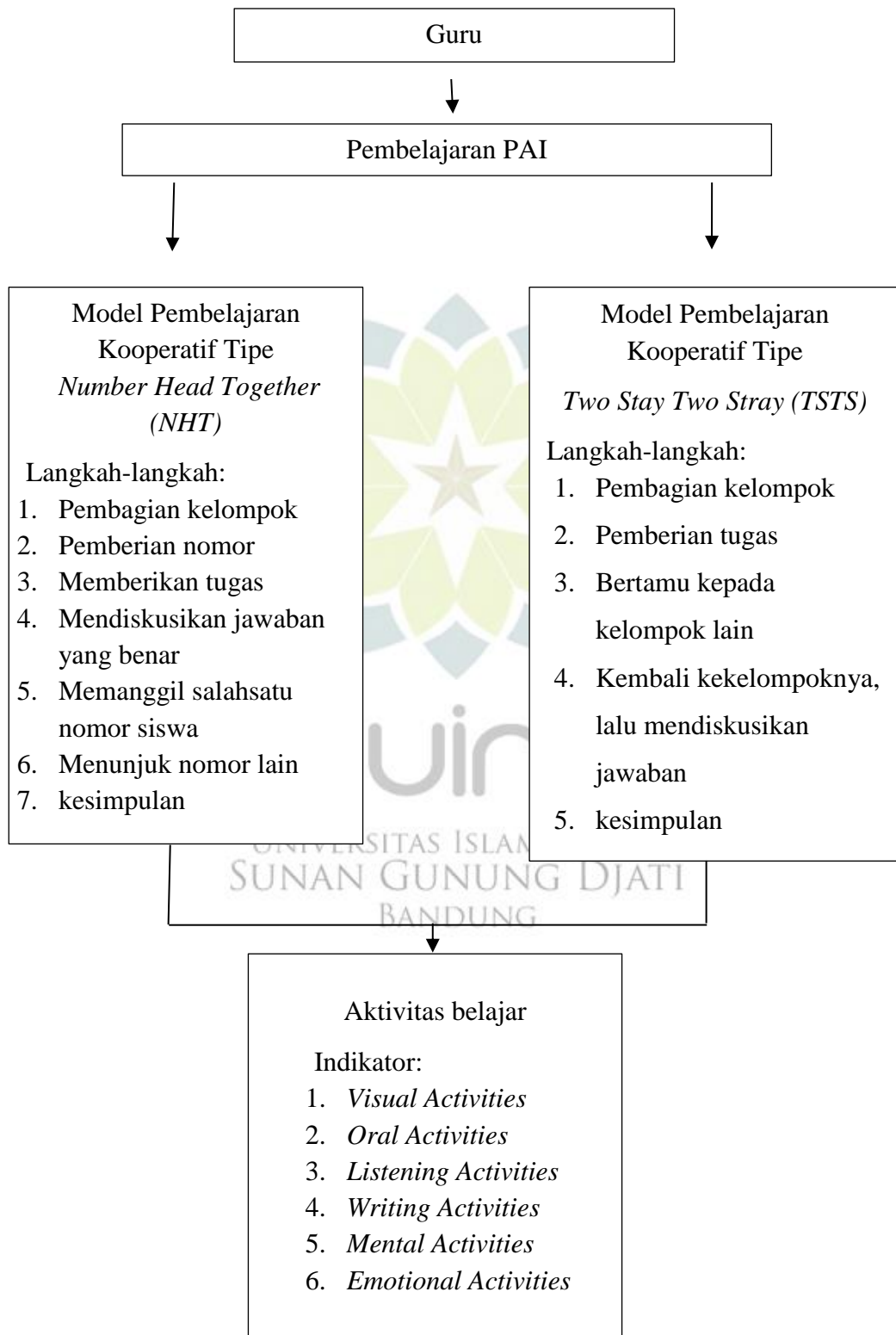
Adapun langkah-langkahnya menurut Tukiran Taniredja, dkk (2011:101), sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya.

4. Guru memanggil salahsatu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka.
5. Tanggapan dari teman lain, kemudian guru menunjuk nomor lain.
6. Kesimpulan.



**Gambar 1**  
**Skema Kerangka Bepikir**



## G. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Wayuningsih dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (Tsts)* Dan *Jigsaw* Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa”, sesuai hasil observasi menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini memberikan prestasi belajar yang lebih baik pada siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi dari pada siswa yang memiliki aktivitas belajar sedang dan rendah, sedangkan siswa dengan aktivitas belajar sedang dan rendah memiliki prestasi belajar yang sama.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus Daud dan Muhammad Mifta Fausan dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa” sesuai hasil observasi menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Number Head Together* ini memberikan peningkatan kegiatan belajar siswa dengan presentase 63% (sangat aktif) pada siklus pertama dan 72% (aktif) pada siklus kedua.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Alhikmah dan Sukanti dengan judul “Penerapan Model *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa” sesuai hasil observasi menunjukkan bahwa hasil penerapan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan presentase sebesar 72,63% pada siklus I kemudian meningkat menjadi 81,03% pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 8,4%.

Dari ketiga hasil penelitian terdahulu seperti pemaparan di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu Perbandingan Model *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan *Number Head Together (NHT)* pada aktivitas belajar siswa. Akan tetapi dari ketiga penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti dan hasil yang



didapat dari kedua metode tersebut akan dijadikan perbandingan untuk mengetahui metode manakah yang lebih berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

