

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **A. Model Pembelajaran**

##### **1. Definisi Model Pembelajaran**

Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. Joyce & Weil (Rusman, 2012: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Kardi (Trianto, 2009: 23) ciri tersebut ialah:

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran dapat dipilih oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran seperti pendapat Khabibah (Trianto, 2012: 25) bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektivitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dikembangkan pula instrument penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran guru dan siswa dapat terarah dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Penting model pembelajaran guru diharapkan dapat memilih model yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan ditempuh.

## 2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Rusman (2012: 136) berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induksi dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induksi.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3)

sistem sosial; dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran

- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
- f. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Manfaat model pembelajaran begitu kompleks untuk dapat diterapkan dalam proses belajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru dan siswa akan mudah dalam pelaksanaan pembelajaran karena sudah di tetapkan dalam kurikulum yang terdapat pada setiap model pembelajaran.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Konsep Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang diminati oleh oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Arends (Trianto, 2009: 25) bahwa model pembelajaran yang paling praktis digunakan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Kagan (2009: 65) model pembelajaran kooperatif yaitu:

*“Cooperative learning is more effective than non-cooperative alternatives for developing understanding, role-taking, compassion, and empathy. Research shows that cooperative experiences are more effective for developing the ability to understand. When students work independtly, thehe is little interaction and few oportunities to truly get to know and understand how classmets think and how they feel about issues”.*

Maksud dari pendapat Kagan tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif lebih efektif dibandingkan pembelajaran selain kooperatif karena pembelajaran kooperatif memiliki alternative untuk mengembangkan pemahaman, aktif, kasih sayang dan empati. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pembelajaran kooperatif yang lebih efektif untuk mengembangkan kemampuan untuk memahami kognitif dan emotional perspektif lain. Ini mudah untuk diajarkan sendiri. Ketika siswa bekerja secara independen, ada sedikit interaksi dan beberapa peluang untuk benar-benar mendapatkan pemahaman bagaimana teman sekelas berpikir dan bagaimana mereka merasa tentang permasalahan.

Permasalahan akan ditemukan solusinya melalui pembahasan kelompok dalam pembelajaran. Damond (Slavin, 2009: 36) yaitu dalam model pembelajaran kooperatif akan membangun interaksi diantara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pembelajaran kooperatif mengedepankan kerja sama untuk menciptakan pembelajaran yang saling bersinergi antara siswa satu dengan lainnya. Kerja sama dalam pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa yang tertinggal untuk menyesuaikan dengan siswa lain.

Kerja sama dapat menciptakan kemudahan dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran. Slavin (2009: 103) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal

kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda-beda. Pembelajaran kooperatif menghapuskan adanya perbedaan etnik untuk meningkatkan hubungan kerja sama antar kelompok. Hal tersebut menjadikan siswa dapat saling membantu dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif menekankan pada pembelajaran berkelompok untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal ini sependapat dengan Suprijono (2014: 93) bahwa pembelajaran dengan metode itu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan. Pemberian tugas bertujuan sebagai wadah pemecahan masalah untuk bahan diskusi kelompok. Solusi yang ditawarkan masing-masing siswa berbeda tergantung tingkat diskusi dan kerja kelompok yang dilakukan.

Pembelajaran berkelompok dalam pembelajaran kooperatif memiliki manfaat yang spesifik dalam pembelajaran. Zamroni (Trianto, 2009: 57) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Disamping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa. Model pembelajaran kooperatif menitik beratkan pada pembelajaran berkelompok sehingga siswa terbiasa bersosialisasi dengan temannya dalam pembelajaran. Siswa akan belajar mengenai bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

## 2. Karakteristik model pembelajaran kooperatif

Karakteristik model pembelajaran kooperatif dijelaskan oleh Rusman (2010: 206-207) sebagai berikut:

### a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen seperti yang telah kita pelajari pada bab sebelumnya mempunyai tiga fungsi: (a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. (b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

### c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau bekerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

### d. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu di dorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong dan/atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif, dua

atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk satu penghargaan bersama.

### 3. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2010: 208)

sebagai berikut:

- a. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenangungan bersama
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- c. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama
- d. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya
- e. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya
- g. Siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif harus diperhatikan oleh guru. Unsur-unsur tersebut yang dapat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal atau tidak. Hal tersebut akan melengkapi penggunaan model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan langkah-langkahnya.

#### C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)*

##### 1. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TS-TS* dapat diinovasikan menggunakan konsep lain. Menurut Lie (2008: 61) model ini dapat

digunakan bersama dengan Teknik Kepala Bernomor. Teknik ini bisa digunakan dalam semua tingkatan usia anak didik. *TS-TS* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

Tipe *TS-TS* sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, tanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain berprestasi. Tipe ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Sumantri (2015: 57) model ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lainnya.

Huda (2013: 207) model pembelajaran kooperatif tipe *TS-TS* dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Tipe *TS-TS* 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. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.



Penjelasan di atas dimaksudkan tipe *TS-TS* salah satu model pembelajaran dari kooperatif yang menitik beratkan pada pembelajaran berkelompok. Pembelajaran ini tidak hanya bekerja sama dengan kelompoknya sendiri melainkan dapat bekerja sama dengan kelompok lain. Kerja sama dengan kelompok lain dapat menciptakan perolehan informasi yang lebih kompleks karena siswa belajar dari informasi yang diperoleh dari kelompok lain.

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TS-TS*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TS-TS* memiliki sintak dengan tujuan pembelajaran terlaksana dengan terarah. Arends (2008:21) menjelaskan langkah-langkah kegiatan model pembelajaran kooperatif tipe *TS-TS* yaitu:

- Fase 1 : Mengklarifikasi tujuan dan *establishing set*  
Guru menjelaskan pelajaran dan *establishing set*
- Fase 2 : Memprestasikan informasi  
Guru mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal atau dengan teks
- Fase 3 : Mengorganisasikan siswa kedalam tim-tim belajar.  
Guru menjelaskan kepada siswa tata cara membentuk tim-tim belajardan membantu kelompok untuk melakukan transisi yang efisien. Dapat dilakukan seperti:
  - a. Guru membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien dan guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok (dalam satu kelompok terdiri dari 4 siswa) secara random
  - b. Setiap kelompok memiliki 2 siswa yang tetap berada di kelompoknya untuk menyampaikan informasi yang telah didiskusikan sebelumnya kemudian 2 siswa pergi ke kelompok lain untuk menerima dan mencatat informasi yang telah didapat dari kelompok lain.
- Fase 4 : Membantu kerja-tim dan belajar  
Guru membantu tim-tim belajar selama mereka membantu tugasnya

- Fase 5 : Menguji berbagai materi  
Guru menguji pengetahuan siswa tentang berbagai materi belajar atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil-hasil kerjanya
- Fase 6 : Memberikan pengakuan  
Guru mencari cara untuk mengakui usaha dan prestasi individual maupun kelompok

Penjelasan langkah-langkah pembelajaran dilengkapi oleh Kagan (2009: 152) bahwa proses pembelajaran model kooperatif tipe *TS-TS* dalam mengacak kelompok dengan cara:

*“Random teams: Three round of One Stray can be used to from random teams: A different number is called each round, and students may not join a team where a teammate is seated”*

Pendapat Kagan (2009: 152) menjelaskan bahwa saat mengacak kelompok akan terjadi tiga kali putaran pada setiap siswa yang bertugas untuk menyampaikan mencari informasi kepada kelompok lain dan hal ini dapat digunakan sebagai dasar mengacak kelompok: nomor yang berbeda pada setiap siswa yang bertugas berkeliling dapat mewakili setiap kelompoknya masing-masing, dan siswa mungkin tidak dapat bergabung dengan kelompok semula.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TS-TS* dapat dikatakan pula oleh Kagan (Sumantri, 2015: 35) dimana dalam model ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok. Berdasarkan pendapat tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TS-TS* siswa mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi mengenai informasi yang telah didapatkan dari teman-temannya. Satu siswa dengan siswa lainnya dapat saling menukar

pengetahuan dan informasi sehingga wawasan yang diperoleh siswa sesuai pembelajaran lebih banyak karena siswa tidak hanya bergantung pada pengetahuan dan informasi yang disampaikan oleh guru.

## **D. Media Pembelajaran**

### **1. Definisi media pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki definisi secara bahasa yang dijelaskan oleh Sadiman (2008: 6) dimana kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai alat untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Gagne (Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Penjelasan tersebut diambil secara umum oleh Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2012: 58) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa alat-alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi merupakan media pembelajaran karena dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media audio, media visual dan media audio-visual. Salah satu media

yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu media audio-visual berupa *Movie Learning*.

Penjelasan tersebut memberikan gambaran secara keseluruhan dalam bukunya Sadiman (2008: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media sebagai alat bantu guru saat penyampaian pembelajaran dengan tujuan siswa dapat mencerna materi yang telah disampaikan guru.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media sebagai alat perantara dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak kedalam bentuk materi bersifat konkret. Melalui media pembelajaran materi dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan perencanaan.

## **2. Tujuan Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, hal ini didukung oleh pendapat Dick dan Catey (Sadiman, 2008:86) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku dipertimbangkan dalam pemilihan media :

- a. Ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.

- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya
- c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah di jinjing dan dipindahkan.

Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada jenis media yang biaya produksinya mahal. Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media yang dipilih oleh guru diharapkan memiliki fungsi yang tepat terhadap pembelajaran. Sanjaya (2012: 73-75) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif yaitu media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak.
- b. Fungsi motivasi yaitu dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan ada diri siswa sebagai penerimapesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

- d. Fungsi penyamaan persepsi yaitu walaupun pembelajaran di setting secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual. Kalau kita memiliki 40 orang siswa yang belajar, mungkin ada 40 macam pemikiran atau ada 40 jenis persepsi yang datang dari masing-masing pemikiran siswa. Artinya, bisa terjadi setiap siswa akan menginterpretasi materi pelajaran secara berbeda. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas yaitu siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Demikian juga halnya mengenai bakat dan minat siswa tidak mungkin sama, walaupun secara fisik sama. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki dan gaya belajar yang berbeda.

Fungsi media pembelajaran jelas menggambarkan bahwa media memiliki peran penting dalam proses belajar siswa. Penggunaan media dapat menciptakan kesan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Media dapat membantu guru maupun siswa dalam memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dicapai dengan baik dapat dilihat dari kesesuaian penggunaan media pembelajaran.

## **E. Media *Movie Learning***

### **1. Definisi Media *Movie Learning***

Media pembelajaran dikembangkan menjadi berbagai macam bentuk diantaranya berbasis visual, audio dan audio-visual. Penelitian ini dilengkapi dengan media berbasis audio-visual. Media audio-visual salah satunya yaitu *Movie Learning*. Arsyad (2015: 145) penggunaan media *Movie Learning* data digunakan dalam fase pembelajaran mulai dari

pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik bahasan samapai kepada evaluasi hasil belajar siswa. *Movie Learning* memiliki kemampuan proses yang sangat tajam dalam penyimpanan informasi-informasi gambar baik lisan maupun gambar akan terendang dengan kuat pada bagian terkecil *sub long term memory*. Pada gambar visual yang disertai audio melalui penjelasan film mampu membentuk *puzzle* imajinasi pengetahuan secara lengkap dan detail dan melekat secara kuat. Hal ini membantu siswa dengan mudah memahami materi yang sulit menjadi lebih ringan

Media *Movie Learning* atau audio-visual sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran. Said (2015: 201) definisi *Movie Learning* (bahasa inggris) adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu. Pembelajaran dengan media audio visual akan lebih efektif dilakukan secara integratif dan linier terhadap suatu materi pelajaran.

## 2. Manfaat Media *Movie Learning*

Salah satu aktivitas penggunaan audiovisual adalah media *Movie Learning*. Daryanto (2016: 70) menjelaskan manfaat media audio visual yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron dan lain-lain
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain
- d. Menyiapkan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain

- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti letusan gunung berapi, harimau dan lain-lain
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa

Berdasarkan manfaat yang dijelaskan bahwa media *Movie Learning* memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut dapat diambil oleh guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. *Movie Learning* dapat mentranfer materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa dalam bentuk film yang diambil dari lingkungan sekitar siswa. Hal ini menjadikan siswa akan mengemas lebih banyak sumber materi yang didapatkan dalam proses pembelajaran.

## **F. Prestasi Belajar**

### **1. Definisi prestasi belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil belajar kognitif peserta didik. Arifin (2009: 12) kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha” Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berada dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.



Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Setiap orang memiliki kemampuan masing-masing, oleh karena itu setiap siswa memiliki tingkat prestasi yang berbeda-beda dan prestasi akan diupayakan untuk dicapai secara optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Yaumi (2014: 105) yang menyatakan bahwa prestasi adalah dambaan setiap orang untuk mendapatkannya. Bekerja keras, ketekunan dan rasa ingin tahu merupakan sarana paling potensial untuk meraih kesuksesan.

## 2. Fungsi prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan salah satu nilai yang perlu dicapai oleh siswa karena memiliki fungsi yang berperan penting pada proses pembelajaran. Arifin (2009:12) fungsi utama prestasi belajar yaitu:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan fungsi prestasi belajar di atas dilengkapi juga dengan ungkapan dari Cronbach (Arifin, 2009: 13) prestasi belajar banyak ragam kegunaannya yaitu sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah.

Sebagai mana telah dikemukakan di atas, bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki berbagai komponen yang saling berinteraksi, berinterelasi, dan berinterdependensi. Salah satu komponen pembelajaran adalah evaluasi. Dalam dunia pendidikan, pentingnya pengukuran prestasi belajar tidaklah dapat disangsikan lagi. Sebagaimana kita ketahui, pendidikan formal merupakan suatu sistem yang kompleks yang penyelenggarannya memerlukan waktu, dana, tenaga dan kerja sama berbagai pihak. Pendidikan memerlukan sebuah hasil berupa tes prestasi belajar sebagai tolok ukur. Tes prestasi belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar.

Tes prestasi belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar. Piaget (Dalyono, 2010: 37) memandang bahwa proses berpikir sebagai aktivitas gradual dari fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Proses berpikir siswa dapat merubah ilmu pengetahuan bersifat konkret menuju ke abstrak. Siswa dapat diketahui kemampuan pemahaman hasil prestasinya dengan melakukan tes prestasi belajar.

Tes prestasi belajar, secara luas tentu mencakup ketiga kawasan tujuan pendidikan tersebut. prestasi belajar dibedakan dari tes kemampuan lain bila dilihat dari tujuan yaitu mengungkapkan keberhasilan seseorang dalam belajar. Tujuan ini membawa keharusan dalam konstruksinya untuk selalu mengacu pada perencanaan program belajar yang dituangkan dalam silabus masing-masing pembelajaran. Syah (2011: 201) Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba).

Guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

## G. Tanggung Jawab

### 1. Pengertian tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter yang diperlukan oleh setiap individu karena mengarah kepada kewajiban oleh masing-masing individu. Sesuai dengan pendapat Yaumi (2014: 72) tanggung jawab (*responsibility*) adalah suatu tugas atau kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas dengan penuh kepuasan (yang diberikan oleh seseorang, atau atas janji atau komitmen sendiri) yang harus dipenuhi seseorang, dan yang memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan. Tanggung jawab merupakan karakter yang datangnya dari dalam diri. Selain itu tanggung jawab juga diwarisi oleh lingkungan. Rachman dkk (Yaumi, 2014: 114) menulis beberapa pemahaman umum tentang tanggung jawab:

- a. Tanggung jawab adalah mengerjakan tugas yang diberikan
- b. Tanggung jawab adalah menjaga sesuatu
- c. Tanggung jawab adalah menolong orang lain ketika mereka membutuhkan pertolongan
- d. Tanggung jawab adalah keadilan
- e. Tanggung jawab adalah membantu membuat dunia menjadi lebih baik

Tanggung jawab dilengkapi oleh pendapat Helen G Douglas (Samani, 2012: 41) mendefinisikan "*Character isn't inherited. One builds its daily by the way one thinks and acts, thought by thought, action by action*". Karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan.

Karakter yang telah diwariskan masing-masing siswa memiliki karakter yang berbeda, salah satu karakter yang dimiliki oleh peserta didik yaitu tanggung jawab. Samani (2012: 51) tanggung jawab yaitu melakukan tugas sepenuh hati, bekerja dengan etos kerja yang tinggi, berusaha keras untuk mencapai prestasi terbaik (*giving the best*), mampu mengontrol diri dan mengatasi stress, berdisiplin diri, akuntabel terhadap pilihan dan keputusan yang diambil.

Siswa yang memiliki kesadaran untuk melakukan tugas sebagai kewajibannya dapat dikatakan siswa tersebut bertanggung jawab terhadap kesejahteraan orang lain. Lickona (2013: 63) tanggung jawab adalah perluasan dari sikap hormat. Jika kita menghormati orang lain, berarti menghargainya. Jika kita menghargai mereka, berarti kita merasakan tanggung jawab tertentu terhadap kesejahteraan mereka. Pembiasaan bertanggung jawab melatih peserta didik dalam menghargai orang lain.

Berdasarkan definisi di atas bahwa sebenarnya tanggung jawab dibutuhkan oleh setiap individu siswa. Siswa yang belum memiliki kesadaran tanggung jawab akan mengalami problematika dalam pembelajaran karena belum dapat memenuhi sebagian tugasnya sebagai seorang siswa. Berbeda dengan siswa yang sudah memiliki kesadaran bertanggung jawab maka dapat memiliki tanggungan secara harfiah terhadap tugasnya sebagai siswa.

## 2. Indikator Tanggung Jawab

Tanggung jawab dapat diukur melalui indikator yang harus dicapai oleh siswa. Yaumi (2014: 114) tanggung jawab juga dapat di maknai dengan mengamalkan perintah Tuhan Yang Maha Esa. Orang yang bertanggung jawab memiliki karakter berbuat sebaik mungkin dan tidak menyalahkan orang lain ketika berbuat kesalahan. Yaumi (2014: 114-115) menjelaskan indikator tanggung jawab diantaranya:

- a. Selalu mencari tugas dan pekerjaan apa yang harus segera diselesaikan
- b. Menyelesaikan tugas tanpa diminta atau disuruh untuk mengerjakan
- c. Memahami dan menerima konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan
- d. Berpikir sebelum berbuat
- e. Melakukan pekerjaan sebaik mungkin dengan hasil yang maksimal
- f. Membersihkan atau membereskan segala sesuatu yang digunakan setelah menggunakan sekalipun tanpa ada orang lain yang melihatnya
- g. Selalu berusaha berbuat sebaik mungkin
- h. Terus berbuat dan tidak berhenti sebelum menyelesaikannya
- i. Ikhlas berbuat karena alasan pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kemendiknas (2010: 30) menjelaskan indikator tanggung jawab:

**Tabel 2.1 Indikator tanggung jawab**

No	Indikator tanggung jawab keberhasilan sekolah	Indikator tanggung jawab keberhasilan siswa
1.	Membuat laporan setiap kegiatan yang dilakuakn dalm bentuk lisan	Pelaksanaan tugas piket secara teratur
2.	Mengerjakan tugas pekerjaan rumah tanpa disuruh	Peran secara aktif dalam kegiatan sekolah
3.	Mengajukan prakarsa untuk mengatasi maslah dalam lingkup terdekat	Mengajukan usul pemecahan masalah
4.	Menghindarkan kecurangan dalam pelaksanaan tugas	

(Kemendiknas, 2010: 30)

Berdasarkan dua sumber indikator tanggung jawab yang diperoleh, maka indikator yang dikembangkan dalam angket penelitian yaitu:

1. Selalu mencari tugas dan pekerjaan apa yang harus segera diselesaikan
2. Menyelesaikan tugas tanpa diminta atau disuruh untuk mengerjakan
3. Melakukan pekerjaan sebaik mungkin dengan hasil yang maksimal
4. Menghindarkan kecurangan dalam mengerjakan tugas

#### **H. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai tugas mulia dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial peserta didik, yaitu mampu menumbuhkan kembangkan cara berpikir, bersikap dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Selain itu, IPS bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap perkembangan teknologi yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun di masyarakat. Tujuan tersebut dapat di capai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

IPS salah satu mata pelajaran yang membantu siswa dalam hal bersosialisasi. Hal ini sesuai pendapat Zubaedi (2011: 288) IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang tanggung jawab utamanya adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan,

sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik ditingkat lokal, nasional maupun global. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum IPS sebagai suatu pelajaran diberikan di jenjang persekolahan, yaitu SD, SMP, dan SMA, di SD dan SMP diberikan secara terintegrasi, namun dalam Standar isi masih tampak adanya materi yang terpisah pisah, walaupun payungnya dalam kurikulum tetap IPS. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran IPS agar tujuan pembelajaran tercapai. Sesuai pendapat Kosasih (Solihatin, 2009:15) Pendidikan IPS tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran terus ditingkatkan. Disinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu pokok yang diajarkan di Sekolah Dasar. Peneliti akan menggunakan mata pelajaran IPS sebagai bahan penelitian. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuasi eksperimen. Metode ini akan dilaksanakan dalam dua kali *treatment* di kelompok eksperimen. Peneliti mengambil mata



pelajaran IPS di kelas IV SD N 1 Banteran materi Perkembangan Teknologi Komuniakasi dan Transportasi.

**Tabel 2.2 Tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar**

Standar Kompetensi	Komptensi Dasar
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikas, dan transportasi serta pengalaman menggunakan nya.

(Sumber : Silabus KTSP)

### I. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan menegenai model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stray Two Stay* yang dijadikan sebagai sumber pelaksanaan penelitian eksperimen ini yaitu:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stray Two Stay* sependapat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Maonde Faad dkk (2015: 15) tentang :

*“Based on the result it was conclude that empirically, student math achievement in senior high school inn 2014 tends to be better than previous research in junior high school in 2012 and in elementary school in 2013 by mean = 71, media = 71, minimum score = 26, maximum score = 92, and deviation standard = 11.37, under cooperative learning models TS-TS with the certain mastery level. And than, type learning has significant effect on students math achievement”.*

Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa dari pengalaman prestasi siswa pada matematika di SMA pada tahun 2014 cenderung lebih baik dari penelitian sebelumnya di SMP pada tahun 2012 dan di Sekolah Dasar (SD) tahun 2013 dari mean = 71, median = 73, skor minimal = 26,

skor maksimal = 92 dan standar deviasi = 11,37 pada pembelajaran kooperatif tipe TS-TS dengan penguasaan materi tertentu. Kemudian tipe pembelajaran tersebut memiliki efek yang signifikan pada prestasi belajar matematika siswa. Penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stray Two Stay* menghasilkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Hal tersebut didasarkan pada perolehan data prestasi belajar siswa yang meningkat.

2. Penelitian dari jurnal internasional oleh Radhwan, M (2016: 46) tentang *“investigating the impact of Using Cooperative Learning Strategies on Promoting Student Science Learning in Learning in Private Schools in UAE”* penelitian ini menjelaskan strategi pembelajaran kooperatif memainkan peran penting dalam mempromosikan pengetahuan siswa serta ketrampilan sosial mereka yang terkait dengan metode konvensional pendidikan. Hasil penelitian ini mengatakan:

*“As a result of these differences among the participating teacher of cooperative learning strategies, the acquisition of the learners related to their scientific skills would be affected. The literature related to cooperative learning strategies proved that this strategy can make a noticeable progression in the students academic outcomes when they work cooperatively with peers or in small groups”*

Penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif yang dilakukan guru memiliki perbedaan. Adanya pengaruh yang didapatkan siswa berkaitan dengan keterampilan ilmiah. Literatur yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif learning membuktikan bahwa strategi ini dapat membuat progres yang nyata dalam

hasil akademik siswa ketika mereka bekerja sama dengan rekan-rekan atau dalam kelompok kecil.

3. Penelitian ketiga oleh Ramzan, M (2016: 7) tentang “*Cooperative Learning : Another Avenue for Teacher to Enhance Students’ Academic Achievement at School Level*” menjelaskan tentang:

*“After comparison of post-test, the mean scores of both groups reflect that cooperative learning method is better than traditional teaching method because students accepted the change and innovation. Moreover, high achiever tries best for the success of the group. While in traditional method the result are in normal range. Cooperative and communication skills are developed through cooperative learning, and these skills are necessary to acquire for an individual student to live in the society. While in traditional method students remain passive ”*

Hasil penelitian yang kedua menjelaskan menurut Muhammad Ramzan (2016:7) menunjukkan setelah perbandingan post-test, nilai rata-rata yang diperoleh kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mencerminkan bahwa metode pembelajaran kooperatif lebih baik daripada metode pengajaran tradisional karena siswa mengalami perubahan dan inovasi. Selain itu, perolehan prestasi belajar kelompok meningkat. Sedangkan dalam metode tradisional hasilnya dalam kisaran normal. Keterampilan kooperatif dan komunikasi dapat dikembangkan melalui pembelajaran kooperatif, dan keterampilan tersebut diperlukan untuk bekal siswa terjun di masyarakat. Sedangkan dalam metode tradisional siswa cenderung tetap pasif.

Ketiga penelitian di atas sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti karena penelitian di atas meneliti mengenai adanya pengaruh model

pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menunjang peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Movie Learning* pada Kelas IV di SD N 1 Banteran.

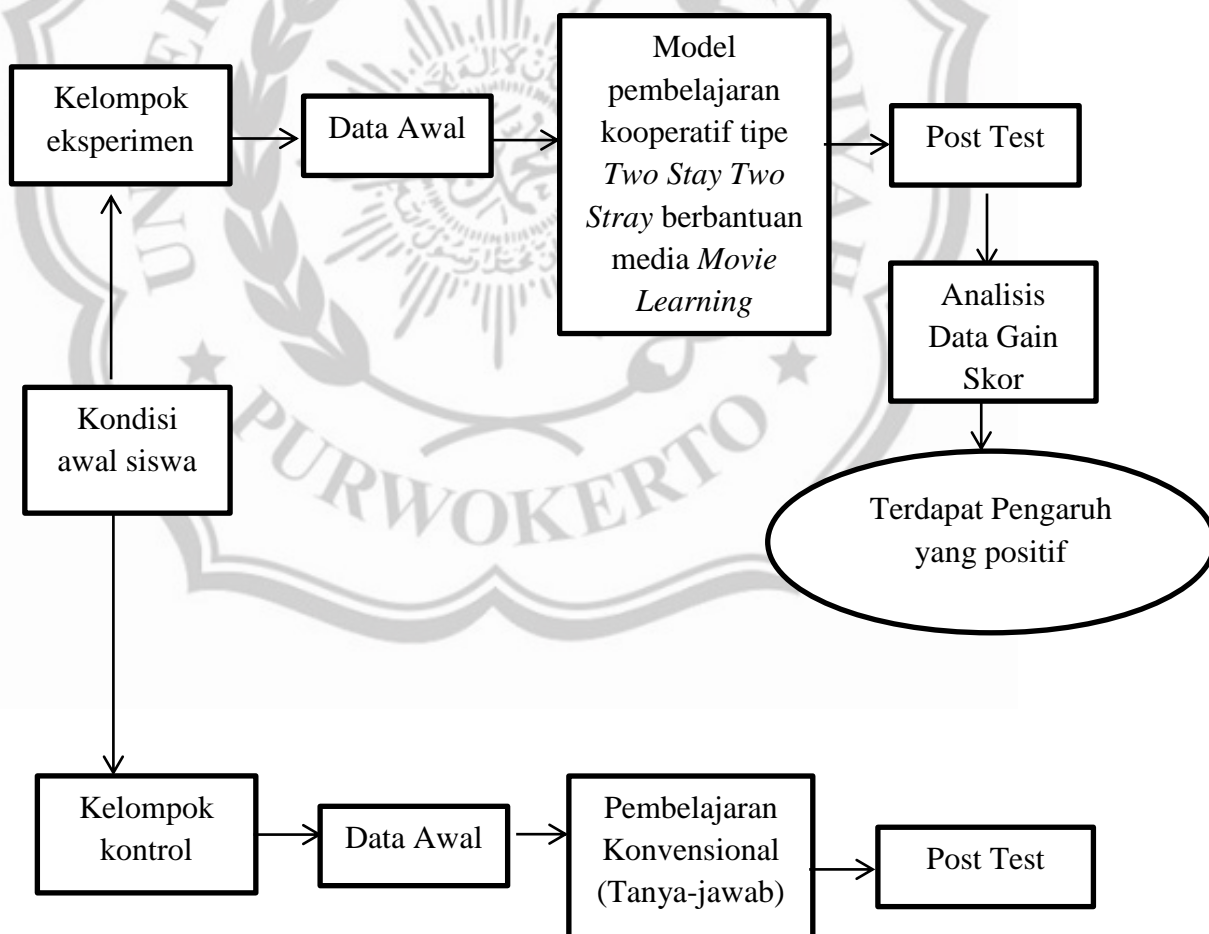
#### **J. Kerangka Pikir**

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Movie Learning* diharapkan terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar dan tanggung jawab siswa Kelas IV SD N 1 Banteran. Proses pembelajaran dilakukan pada dua kelas yaitu kelas A sebagai kelompok eksperimen dan kelas B sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok diambil data awal (UAS) untuk menunjukkan tidak adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum melakukan *treatment* untuk mengetahui adanya peningkatan prestasi dan tanggung jawab maka dilakukan *pre-test* terlebih dahulu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Movie Learning* dilaksanakan pada kelompok eksperimen sedangkan pada kelompok kontrol dilakukan pembelajaran konvensional. Diakhir pembelajaran kemudian siswa mengisi *post-test* berupa lembar tes kognitif untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan lembar angket tanggung jawab kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil akhir dari

*post test* kemudian dianalisis untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Learning Movie* terhadap peningkatan prestasi belajar dan tanggung jawab mata pelajaran IPS di kelas IV SD N 1 Banteran .

Penelitian ini akan dilakukan dua kali perlakuan dalam pembelajaran. Perlakuan tersebut dilakukan pada kelompok eksperimen sedangkan pembelajaran kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang valid untuk dianalisis ke tahap selanjutnya.



Gambar 2.1: Kerangka Pikir

## K. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan uraian tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar dan tanggung jawab antara siswa yang memperoleh pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan *Media Movie Learning* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional mata pelajaran IPS Kelas IV di SD N 1 Banteran.

