

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan salah satu bagian dari 18 nilai karakter bangsa yang terkandung dalam pendidikan karakter yang di dalamnya terkandung pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak. Sikap rasa ingin tahu diperlukan untuk mendorong siswa tertarik mempelajari dan menggali informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar. Rasa ingin tahu menurut Sulistyowati (2012: 31) adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Suyadi (2013:9) mengatakan bahwa “rasa ingin tahu merupakan cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam”.

Sikap rasa ingin tahu akan tumbuh apabila suasana belajar dalam kelas dibuat semenarik mungkin. Menurut Samani, dkk,

(2012:25) bahwa rasa ingin tahu merupakan karakter yang bersumber dari olah pikir. Sikap rasa ingin tahu akan membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian di sekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik siswa untuk mempelajarinya lebih dalam. Siswa yang dipenuhi dengan rasa ingin tahu akan sesuatu hal, akan membuat mereka dengan sukarela dan antusias untuk mempelajarinya, tetapi apabila rasa ingin tahu siswa itu rendah akan menyebabkan siswa bosan akan sesuatu yang harusnya mereka pelajari.

Pengertian rasa ingin tahu dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa yang terdapat di dalam diri manusia yang memotivasi dan mendorong manusia tersebut selalu ingin mengetahui hal-hal yang baru yang nantinya akan membuat manusia tersebut menjadi lebih luas pengetahuan dan wawasannya dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

b. Rasa Ingin Tahu Wujud Pendidikan Karakter

Rasa ingin tahu menjadi salah satu bagian dari nilai-nilai karakter yang perlu untuk dikembangkan dalam proses pendidikan. Samani (2012: 52) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh pada karakter siswa yang diajarnya. Sedangkan menurut Fitri, Z (2012 :20) karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada

faktor kehidupannya sendiri. Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong-royong, berjiwa politik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Pendidikan karakter merupakan upaya proaktif yang dilakukan oleh sekolah maupun pemerintah untuk membantu siswa mengembangkan inti pokok dari nilai-nilai etik dan nilai-nilai kinerja, seperti kepedulian, kejujuran, kerajinan, *fairness*, keuletan dan ketabahan (*fortitude*), tanggung jawab, menghargai diri sendiri, dan orang lain. Melalui pendidikan karakter siswa diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi, serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pengertian pendidikan karakter dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk menanamkan nilai moral pada setiap individu yang bertujuan untuk membentuk karakter baik guna menciptakan generasi penguat bangsa, yang mampu bersaing, berbudi pekerti, berkembang dinamis dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

c. Indikator Rasa Ingin Tahu

Indikator rasa ingin tahu adalah indikator yang harus dicapai oleh setiap siswa agar perubahan karakter rasa ingin tahu dapat terlihat. Perubahan karakter rasa ingin tahu dapat dilihat melalui indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan merupakan tolak ukur untuk menilai berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Berdasarkan kementerian pendidikan nasional tahun 2010, indikator keberhasilan dapat diukur melalui dua cara, yaitu indikator keberhasilan untuk kelas dan sekolah dan indikator keberhasilan untuk mata pelajaran. Indikator keberhasilan untuk kelas dan sekolah merupakan tolak ukur yang digunakan oleh kepala sekolah, guru dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksanaan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Indikator keberhasilan untuk mata pelajaran adalah tolak ukur yang menggambarkan perilaku afektif siswa berdasarkan mata pelajaran tertentu.

Tabel 2.1 Indikator keberhasilan untuk kelas dan sekolah dalam pengembangan sikap rasa ingin tahu (Sulistyowati 2012:74)

Nilai	Indikator kelas	Indikator sekolah
Rasa ingin tahu	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan suasana kelas yang mengandung rasa ingin tahu. • Eksplorasi lingkungan secara terprogram. • Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik). 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan media informasi dan komunikasi. • Memfasilitasi warga sekolah dalam bereksplorasi dalam semua bidang

Indikator keberhasilan siswa merupakan suatu hal yang dijadikan tolak ukur apakah siswa dalam pengembangan sikap rasa ingin tahu meningkat atau tidak. Tabel 2.2 berikut adalah tabel indikator keberhasilan siswa.

Tabel 2.2 Indikator keberhasilan untuk siswa dalam pengembangan sikap rasa ingin tahu (Sulistyowati 2012:74).

Nilai	Indikator siswa
Rasa ingin tahu	<ul style="list-style-type: none"> • Ketertarikan siswa terhadap suatu pembelajaran yang sedang berlangsung. • Eksplorasi terhadap lingkungan sekitar. • Mendengarkan penjelasan materi dari guru dengan baik.

2. Prestasi belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Kemampuan intelektual siswa berpengaruh terhadap keberhasilan dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar maka diperlukan evaluasi, yang bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Syah (2009: 216) menyebutkan bahwa prestasi belajar berasal dari hasil belajar siswa yang mengarah pada ranah kognitif pada proses pembelajaran. prestasi belajar.

Prestasi belajar merupakan suatu hasil dari proses kegiatan belajar. Hasil dari kegiatan belajar tersebut berupa pemberian nilai dalam proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai suatu materi pelajaran. Hamdani (2011:137) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan

yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun secara kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan apapun. Suatu kegiatan belajar dikatakan efisien kalau prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan usaha yang hemat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu pencapaian hasil belajar yang didapat oleh siswa terhadap usaha yang telah mereka lakukan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dalam usaha untuk mencapai prestasi belajar ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa ada banyak jenisnya, akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu tersebut. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut. Yang termasuk ke dalam faktor ekstern adalah keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, individu akan lebih maksimal dalam usahanya mencapai pendidikan apabila individu tersebut dalam keadaan sehat dan faktor lingkungannya mendukung.

c. Fungsi prestasi belajar

Prestasi belajar siswa digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dengan melalui adanya evaluasi. Arifin, (2013: 12) menjelaskan bahwa 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. Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Bidang kajian ilmu yang dipelajari dalam IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) meliputi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Menurut A. Kosasih Djahri dalam Sapriya (2006:7) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Trianto (2010:171) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integritas dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial ini mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat. Sedangkan menurut Ahmadi dan Amri (2011:10) bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan untuk mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta aman. Berdasarkan pendapat para ahli di atas menyimpulkan bahwa IPS adalah suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam kehidupan bersosial di masyarakat.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global. Menurut Hasan dalam Sapriya, dkk., (2006:5) tujuan pendidikan IPS

dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu pengembangan intelektual siswa, pengembangan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Menurut Sapriya (2006:133) menyatakan bahwa tujuan IPS yaitu a) mengajarkan konsep-konsep dasar sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis, dan psikologis, b) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inkuiri, *problem solving*, dan keterampilan sosial, c) mengembangkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan d) meningkatkan kerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang heterogen baik secara nasional maupun global.

Pendapat berbeda diungkapkan oleh Trianto (2010: 176) bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap segala ketimpangan yang terjadi, dan tampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri, maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program IPS disekolah dapat berjalan dengan baik.

Beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik para siswa agar prestasi siswa meningkat dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan sebagai bekal untuk memecahkan persoalan dalam

kehidupan bermasyarakat. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan bekerjasama dengan teman dan meningkatkan berpikir kreatif. Selain itu tujuan IPS bertujuan untuk mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

c. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi. Soemantri (2004:37) mengatakan bahwa IPS diajarkan di sekolah dasar dimaksudkan agar siswa menjadi manusia dan warga Negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat dan agama. Pendapat berbeda diungkapkan oleh Hasan H, dkk (2009:1) menyatakan bahwa sebaiknya pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, nilai, sikap dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai, moral dan keterampilan siswa agar menjadi manusia oleh dirinya, masyarakat dan agama.

d. Materi IPS

1. Standar Kompetensi :

Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

2. Kompetensi Dasar :

2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

3. Indikator :

2.2.1 Menjelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan

2.2.2 Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan

2.2.3 Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

2.2.4 Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat

dipengaruhi oleh keterlibatan kelompok dari anggota itu sendiri. Solihatin, (2008: 4) mengatakan *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas dalam suasana bersama diantara sesama kelompok.

Suprijono (2013: 54) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau di arahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam suatu kelompok. Pembelajaran kooperatif dimaksudkan agar satu kelompok dapat bekerja sama sehingga tidak ada yang berperilaku individu. Salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

b. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*(TSTS)

1) Pengertian model pembelajaran *Two Stay Two Stray*(TSTS)

Lie (2008: 61) mengatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar memecahkan masalah

bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu), siswa dituntut untuk memiliki tanggung jawab dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pendapat lain diungkapkan oleh Hanafiah (2012: 9) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk mengembangkan hasil informasi dengan kelompok lainnya. Selain itu, struktur *Two Stay Two Stray* ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil kesempatan kepada kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan 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.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman ataupun guru. Pembelajaran ini menuntut siswa berperan aktif dalam proses belajar dengan cara bekerja sama dengan

teman kelompoknya dan kelompok lainnya guna memperluas pengetahuan dan memahami materi yang diajarkan.

2) Langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Struktur *Two Stay Two Stray* yaitu memberi kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* seperti yang diungkapkan Lie (2008: 62) yaitu: Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa, setelah selesai, dua orang dari masing-masing diantara dua kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok yang lain, dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi kepada tamu mereka, setelah itu, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, lalu kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Suprijono (2015:112) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray* itu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intra kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain. Anggota kelompok yang

tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Beberapa pendapat di atas dapat dipaparkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan satu kelompok beranggotakan 4 siswa, kemudian setiap kelompok diberi permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi kelompok telah selesai, dua dari anggota kelompok bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi. Dua dari anggota kelompok tetap tinggal untuk membagikan informasi kepada tamu yang datang. Setelah semua informasi didapatkan, mereka kembali ke kelompok masing-masing untuk berdiskusi mengenai informasi yang diperoleh.

3) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Suprijono (2013:100-101) kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan *Two Stay Two Stray*
- (1) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
 - (2) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
 - (3) Lebih berorientasi pada keaktifan.
 - (4) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
 - (5) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
 - (6) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan.
 - (7) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.
- b) Kekurangan *Two Stay Two Stray*
- (1) Membutuhkan waktu yang lama
 - (2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
 - (3) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)
 - (4) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas

Melihat dari kekurangan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*, guru dapat mensiasatinya dengan terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis. Berdasarkan jenis kelamin, dalam satu kelompok harus ada siswa laki-laki dan perempuannya. Jika berdasarkan kemampuan akademis maka dalam satu kelompok terdiri dari satu anak berkemampuan akademis tinggi, dua anak dengan kemampuan sedang dan satu lainnya dari anak yang memiliki kemampuan akademis kurang. Pembentukan kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu anak yang berkemampuan akademis tinggi yang diharapkan bisa membantu anggota kelompok lain.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Syamsiah (2014) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Pada Mata Pelajaran IPS telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV A SDN Sidomulyo 8 Surabaya. Hasil respon siswa dapat diketahui dalam tabel analisis angket penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran IPS. Diterapkannya model pembelajaran tersebut membuat siswa semakin tertarik dan tidak mengalami kesulitan.

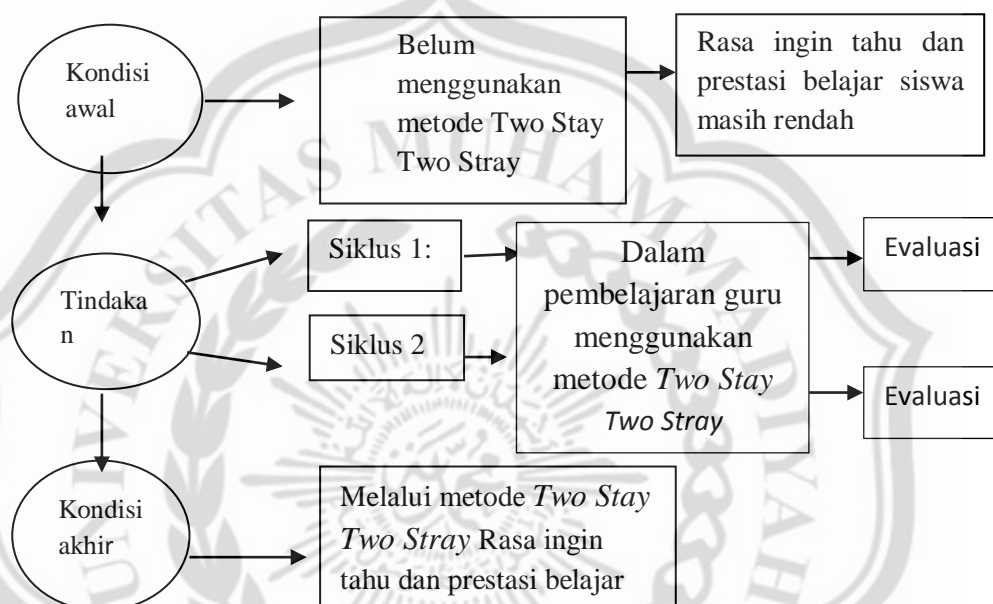
Penelitian yang dilakukan oleh Nova Riskayanti, Asnawi Muslem, Sofyan A.Gani (2016) dari Universitas Syiah Kuala yang berjudul *The Effects Of Two Stay Two Stray (TSTS) Technique On Teaching Writing*, menyimpulkan bahwa : Eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis antara siswa yang menggunakan teknik *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan siswa yang menggunakan teknik menulis langsung.

Dua penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Two Stay Two Stray* memiliki kontribusi terhadap pembelajaran. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga menunjukkan keefektifan prestasi belajar siswa. Dari hasil tersebut menjadi salah satu dasar pertimbangan penilaian model *Two Stay Two Stray* yang digunakan atau diterapkan dalam PTK ini.

C. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar akan optimal apabila guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan metode *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPS membuat pengajaran menjadi lebih menarik dan tidak

monoton pada ceramah guru, peserta didik dirancang untuk lebih aktif serta perhatian peserta didik lebih dapat terpusatkan pada materi pelajaran yang diberikan. Dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray*, maka dapat memberikan motivasi pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran IPS sehingga peserta didik lebih giat belajar dan dapat meningkatkan prestasi.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran

Keterangan :

Pada kondisi awal sebelum menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pembelajaran IPS di SD kelas V, rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS masih rendah. Pada siklus I dan siklus II menerapkan metode *Two Stay Two Stray*. Hal ini menuntut siswa lebih aktif dalam KBM sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan rasa ingin tahu siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran tersebut. Tercapainya prestasi peserta didik secara maksimal adalah tujuan yang diharapkan.

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan landasan teori diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

