

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter dijelaskan oleh Zubaedi (2013: 19) pendidikan karakter adalah segala upaya yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi. Sedangkan menurut Saptono (2011: 23) Pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebajikan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat.

Pendidikan karakter dapat membentuk kepribadian seseorang. Pendidikan karakter menurut Lickona (2013: 77) pendidikan karakter dapat diartikan sebagai upaya untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang berupa tingkah laku yang baik, jujur, adil, toleransi, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras dan sebagainya.

Pendidikan karakter di Sekolah mencakup sembilan pilar karakter, seperti yang dijelaskan Ratna Megawangi (2010) dalam Isroah, dkk (2013) menyatakan tentang penerapan konsep pendidikan

holistik berbasis karakter yang mencakup sembilan pilar karakter yaitu (1) Cinta Tuhan dan segenap ciptaannya, (2) Tanggung Jawab, kedisiplinan dan kemandirian, (3) Kejujuran/amanah dan arif, (4) Hormat santun, (5) Dermawan (6) Percaya diri, kreatif, dan pekerja keras, (7) Kepemimpinan dan keadilan, (8) Baik dan rendah hati, (9) Toleransi, kedamaian dan kesatuan.

Pendidikan karakter menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membentuk karakter peserta didik yang baik. Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui pembiasaan ataupun melalui contoh yang dilakukan guru. Guru harus berperilaku baik agar selalu dapat dicontoh oleh peserta didik. Tanggung jawab merupakan salah satu pilar karakter yang sangat penting dalam pembentukan karakter di sekolah. Tanggung jawab siswa dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Sikap Tanggung Jawab

a. Pengertian Sikap Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan kewajiban yang harus dikerjakan, seperti dijelaskan oleh Yaumi (2014: 72) yang dimaksud dengan tanggung jawab adalah suatu kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas (ditugaskan oleh seseorang, atau diciptakan oleh janji sendiri atau keadaan) yang seseorang harus penuhi, dan yang memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan.

Tanggung jawab merupakan kewajiban bagi semua orang. Sikap tanggung jawab juga dapat didefinisikan oleh Zubaedi (2013: 76) tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian tanggung jawab adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan seseorang dalam melaksanakan tugasnya. Setiap orang harus memiliki sikap tanggung jawab agar selalu dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu disamping itu orang yang bertanggung jawab akan lebih dipercaya oleh orang lain.

Sikap tanggung jawab dapat ditunjukkan seseorang dengan karakter yang baik. Menurut Yaumi (2014: 114) seseorang yang memiliki sikap tanggung jawab menunjukkan karakter sebagai berikut:

- a) Menyelesaikan tugas tanpa diminta atau disuruh untuk mengerjakannya
- b) Memahami dan menerima konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan.
- c) Melakukan pekerjaan sebaik mungkin dengan hasil yang maksimal.
- d) Selalu berusaha berbuat sebaik mungkin.
- e) Terus berbuat dan tidak berhenti sebelum menyelesaikan.

Orang yang memiliki sikap tanggung jawab maka akan melakukan tugas atau kewajiban yang harus dikerjakan dengan baik, benar, bersungguh-sungguh, diselesaikan dengan tepat waktu, dan

selalu dapat mempertanggung jawabkan apapun yang dikerjakan. Seseorang yang memiliki sikap tanggung jawab harus siap menerima resiko atau konsekuensi sesuai dengan apa yang telah dikerjakan.

Sikap tanggung jawab merupakan salah satu ajaran dari agama. Kita diwajibkan untuk selalu bertanggung jawab terhadap apa yang telah kita kerjakan. Qur'an surat Al Muddassir ayat 38 berbunyi:

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ

Artinya: *“Tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya.”* (Q.S Al Muddassir: 38)

Qur'an surat Al Muddassir telah menjelaskan bahwa setiap manusia akan bertanggung jawab terhadap apa yang telah diperbuatnya. Sekecil apapun itu pasti akan mendapatkan balasan yang setimpal. Balasan bisa di terima kelak di akhirat, di dunia, atau bahkan dibalas di dunia dan di akhirat oleh karena itu kita wajib untuk selalu bersikap tanggung jawab terhadap tugas atau kewajiban kita.

Semua manusia adalah pemimpin seperti yang dijelaskan pada hadist HR Bukhari yang berbunyi:

كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُوْلٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ (رواه البخارى)

Artinya : *“Kamu semua adalah pemimpin dan setiap pemimpin akan dimintai pertanggung jawabannya tentang kepemimpinannya.”* (HR. Bukhari)

Hadist HR. Bukhari menjelaskan bahwa setiap manusia merupakan pemimpin sehingga semua orang harus mempertanggung jawabkan segala sesuatu yang menjadi tanggung jawabnya. Manusia diciptakan Allah SWT sebagai makhluk yang sempurna yang dilengkapi

dengan akal pikiran sehingga dapat membedakan mana yang baik mana yang buruk, serta benar dan yang salah. Oleh karena itu, manusia harus bertanggung jawab atas segala perbuatannya di dunia. Bertanggung jawab dengan sesama manusia dan bertanggung jawab di hadapan Allah SWT. Sifat bertanggung jawab ini harus dijadikan sebagai bagian dari kehidupan kita sehari-hari.

b. Indikator Sikap Tanggung Jawab

Indikator tanggung jawab dalam keberhasilan sekolah dan kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala sekolah, guru, dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan karakter. Indikator sikap tanggung jawab menurut Kemendiknas (2010: 31) sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Sikap Tanggung Jawab

Nilai	Indikator
Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan tugas piket secara teratur. • Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah. • Mengajukan usul pemecahan masalah. • Membuat laporan setiap kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lisan maupun tertulis. • Melakukan tugas tanpa disuruh. • Menunjukkan prakarsa untuk mengatasi masalah dalam lingkup terdekat. • Menghindarkan kecurangan dalam pelaksanaan tugas.

Indikator-indikator di atas yang akan peneliti gunakan sebagai bahan penelitian, seperti melaksanakan tugas piket sesuai jadwal yang sudah

ditetapkan, tidak menyerahkan tugas piket keteman kelompok, ikut berperan aktif dalam pembelajaran, mampu berdiskusi dengan teman lain, berani mengungkapkan pendapat, mengikuti pembelajaran dengan baik dan fokus, mengerjakan sendiri soal ulangan, bersungguh-sungguh dalam mengerjakan ulangan atau tugas, selalu bersikap jujur dalam perbuatannya.

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kewajiban bagi seorang pelajar, belajar menurut R. Gagne dalam Susanto (2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Hamalik dalam Susanto (2013: 3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan.

Pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau suatu kegiatan yang ditandai adanya perubahan

tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dapat mencakup dalam kebiasaan, sikap dan ketrampilan. Perubahan tingkah laku dalam belajar dapat disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Hasil dari belajar yaitu prestasi belajar yang digunakan untuk mengukur seberapa banyak kemampuan siswa yang diperoleh dalam suatu pembelajaran. Menurut Hamdani (2011: 137) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan.

Prestasi belajar dapat dijadikan tolak ukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar didefinisikan juga oleh Arifin (2013: 12) 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.

Pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dicapai seseorang. Hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, angka, maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai seseorang. Di dalam pendidikan prestasi belajar diperoleh dari hasil pengukuran terhadap siswa yang meliputi

faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi-rendahnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar tidak hanya menjadi tolak ukur keberhasilan belajar seseorang tetapi juga dapat dijadikan sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru dapat menjadikan prestasi belajar sebagai patokan keberhasilan dalam pembelajaran atau perlunya pembenaran dalam pembelajaran.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Teori belajar yang melandasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu teori belajar kognitif menurut Piaget. Hergenhahn dan Olson (2008: 31) menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara aktif dengan dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu pertanyaan oleh guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Pembelajaran kooperatif sering digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dijelaskan oleh Isjoni (2011: 16) Cooperative

learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Baliya (2013) dalam *Enhancing Writing Abilities Of Primary Class Students Through Cooperative Learning Strategies: An Experimental Study. Internasional Journal Of Behavioral social And Movement Sciences* yaitu:

Cooperative learning is a successful teaching strategy in which small teams, each with students of different levels of ability, use a variety of learning activities to improve their understanding of a subject. Each member of a team is responsible not only for learning what is taught but also for helping teammates learn, thus creating atmosphere of achievement.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang sukses digunakan dalam tim kecil, masing-masing siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, menggunakan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran. Setiap anggota tim bertanggung jawab tidak hanya untuk belajar apa yang diajarkan tetapi juga untuk membantu rekan belajar, sehingga menciptakan suasana belajar yang baik.

Penjelasan pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang untuk saling bekerjasama, berinteraksi dan bertukar pikiran dalam suatu proses pembelajaran.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Lie (2008: 61) mengungkapkan bahwa: “*Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain”. Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) bisa digunakan bersama dengan Teknik Kepala Bernomor. Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak usia didik.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh Kagan, Menurut Kagan (2009 : 6,30) *One teammate “ strays” from her team to a new team to share or gather information.*

- 1) *A number is randomly called and that student from each team stand up. The remaining three teammates remain seated but their hands.*
- 2) *Teacher calls, “ Stray ”.*
- 3) *Standing students stray to a team that has their hands up.*
- 4) *Teams lower their hands when a new member joins them.*
- 5) *Students work in their new teams to share or gather information.*

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* harus dilaksanakan secara sistematis. Langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam Suprijono (2013: 93) menjelaskan bahwa langkah-langkah model *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) adalah “ diawali dengan pembagian kelompok kemudian guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Apabila diskusi antar kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke dua kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari kelompok lain. Tugas kedua siswa yang tinggal dalam kelompok adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Jika siswa telah selesai menyelesaikan tugasnya, siswa kembali ke kelompoknya masing-masing atau kembali kekelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun siswa yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah siswa tunaikan”.

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupula dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Menurut Santoso dalam blog kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu :

- 1) Dapat diterapkan pada semua kelas atau 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.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dijelaskan pula oleh Dwi Sulisworo dan Fadiyah Suryah (2014) dalam *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*:

Difference to the other type of cooperative learning, the structure of Two Stay-Two Stray provides opportunities to submit work or information to the other groups. The sharing activities familiarize students to respect the each other opinions. Student can learn to express their opinions to others. Recognition of the other student opinion can enhance self-confidence and motivate the students to express their ideas or opinions. Students feel their existence are trusted and valued because each member has very important role and task in the implementation of inter-group opinion sharing.

Perbedaan dengan jenis lain dari pembelajaran kooperatif, struktur *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan untuk menyerahkan pekerjaan atau informasi kepada kelompok lain. Kegiatan berbagi membiasakan siswa untuk menghormati pendapat orang lain. Siswa dapat belajar untuk mengekspresikan pendapat mereka kepada orang lain. Pengakuan pendapat siswa lainnya dapat meningkatkan rasa percaya diri dan memotivasi siswa untuk mengekspresikan ide atau pendapat mereka. Siswa merasa keberadaan mereka dipercaya dan dihargai karena setiap anggota memiliki peran yang sangat penting dan tugas dalam pelaksanaan berbagi pendapat antar kelompok sehingga

pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran diskusi di dalam kelas.

Sedangkan kekurangan dari pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
- 3) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Cara menanggulangi kekurangan dari pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu:

- 1) Guru dapat mengkondisikan alokasi waktu yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* disesuaikan dengan RPP.
- 2) Guru memberikan motivasi, masukan dan punishment agar siswa mau berkelompok.
- 3) Guru dapat mengelola kelas dengan membagi siswa berkelompok secara heterogen.
- 4) Guru membagi tugas masing-masing kepada setiap siswa.

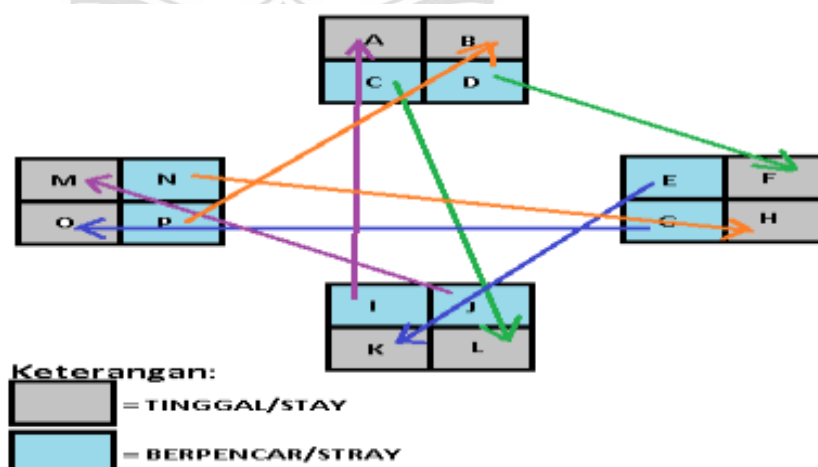
c. *Two Stay Two Stray* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Perkembangan Teknologi Produksi Komunikasi dan Transportasi

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen.
- 2) Guru membagi media pembelajaran berupa *Pop Up* dan membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama kelompoknya.
- 3) Siswa dalam kelompok menentukan dua anggota untuk bertamu dan dua anggota untuk menjadi tuan rumah. Siswa yang bertugas sebagai tuan rumah bertugas untuk menyajikan hasil jawaban kepada

kelompok lain, dan siswa yang bertugas sebagai tamu bertugas menulis jawaban yang berbeda dengan kelompoknya.

- 4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok semula dan melaporkan yang mereka temukan dari kelompok lain.
- 5) Setiap kelompok kembali mendiskusikan hasil jawaban yang didapat dari kelompok lain.
- 6) Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban dari kelompoknya dengan bantuan media pembelajaran *Pop Up*.
- 7) Setelah beberapa kelompok mempresentasikan jawaban dan didapat berbagai jawaban, guru meluruskan atau menjelaskan jawaban yang benar dari tugas yang telah guru berikan.
- 8) Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran.

Ilustrasi pembelajaran model *Two Stay Two Stray* dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 2.1
Ilustrasi Pembelajaran model *Two Stay Two Stray*

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Menurut Anita (2008: 1) media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Arsyad (2007: 4) apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi pendidik kepada peserta didik dan digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tertentu.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat dan yang seringkali digunakan oleh guru untuk membantu menjelaskan materi yang diterangkan. Anita (2008: 7) media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Gambar merupakan salah satu contoh dari media visual. Melalui gambar dapat ditunjukkan kepada peserta didik suatu tempat, orang, dan segala sesuatu dari daerah yang jauh dari jangkauan pengalaman peserta didik sendiri sendiri.

Kelebihan gambar:

- (1) Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak kedalam bentuk yang lebih nyata.
- (2) Banyak tersedia dalam buku-buku.
- (3) Sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan.
- (4) Relatif tidak mahal.
- (5) Dapat dipakai untuk berbagi tingkat pelajaran dan bidang studi.

Kelemahan gambar:

- (1) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan di kelas yang besar.
- (2) Gambar mati adalah gambar dua dimensi. Untuk menunjukkan dimensi yang ketiga (kedalam benda), harus digunakan satu seri gambar dari objek yang sama tetapi dari sisi yang berbeda.
- (3) Tidak dapat menunjukkan gerak.
- (4) Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana membaca (menginterpretasi) gambar.

Manfaat gambar sebagai media Visual :

- (1) Menimbulkan daya tarik bagi peserta didik.
- (2) Mempermudah pengertian peserta didik.
- (3) Memperjelas bagian-bagian yang penting.
- (4) Menyingkat suatu uraian panjang .
- (5) Ilustrasi.

Buku *Pop Up* juga merupakan salah satu media gambar namun sudah lebih dikembangkan. *Pop Up* merupakan kerajinan yang dikemas dalam buku yang dibuat 3 dimensi. Buku *Pop Up* banyak digunakan untuk mengemas sesuatu dengan menarik dan tampak timbul. Tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk. Buku *Pop Up* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Buku *Pop Up* mempunyai peluang yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran mengingat keunggulan buku *Pop Up* sendiri. Keunggulan buku *Pop Up* antara lain:

- 1) Terdapat banyak kejutan dalam buku.
- 2) Bentuknya dapat diatur atau berdimensi.
- 3) Bentuknya praktis.
- 4) Warnanya menarik.
- 5) Dalam satu buku dapat mencakup banyak objek.
- 6) Dapat menarik perhatian pemakai.
- 7) Untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran mengikuti perkembangan bukan lagi hanya media visual berupa gambar tetapi sudah dapat dikembangkan dan divariasikan dengan *Pop Up* buku bergambar 3 dimensi.

Abdelraheem dan Al-Rabane (2005) dalam *Utilisation and benefits of instructional media in teaching social studies courses as perceived by Omani students. Malaysian Online Journal of Instructional Technology*. Mengatakan:

The teaching of social studies courses has always been based on a limited knowledge base, and as a result, the utilisation of the instructional media among teachers often rely on traditional applications of technology.

Pemanfaatan media pembelajaran oleh para guru sering mengandalkan teknologi yang masih tradisional. Perkembangan teknologi pada masa kini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

c. Cara Menggunakan Media *Pop Up* dalam pembelajaran IPS

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok.
- 2) Guru memberikan pengantar materi pembelajaran yang akan dibahas.
- 3) Guru membagikan media *Pop Up* kepada setiap kelompok.
- 4) Guru memberikan soal atau wacana yang harus diselesaikan setiap kelompok dengan bantuan media *Pop Up* yang sudah disediakan.
- 5) Guru meminta dua siswa untuk menjadi tamu, dan dua lainnya menjadi tuan rumah dan menjalankan tugasnya masing-masing
- 6) Siswa kembali kekelompok awal untuk mendiskusikan kembali dengan bantuan media *Pop Up* tersebut.
- 7) Siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan bantuan media *Pop Up*.

6. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

1) Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2013: 137).

Pengertian IPS di tingkat persekolahan mempunyai perbedaan makna khusus antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Istilah IPS di Sekolah Dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang Sekolah Dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogic dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik (Sapriya, 2011: 20)

Hakikat pembelajaran IPS di sekolah dasar menurut Susanto (2013: 139) hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan ini

akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupannya, baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan pertama kali di tingkat Sekolah Dasar. Pendidikan IPS setiap jenjang berbeda. Hakikat pendidikan IPS seharusnya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga siswa mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial disekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia.

2) Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib di sekolah. Pendidikan IPS memiliki tujuan yang dijelaskan oleh Susanto (2013: 143) Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta ketrampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek

pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

3) Materi IPS

SK dan KD Kelas IV semester II dapat disajikan pada tabel :

Tabel 2.2 SK dan KD Kelas IV Semester II

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

Materi pelajaran IPS akan diajarkan sesuai dengan siklus yang telah direncanakan yakni selama dua siklus, dalam setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *Pop Up* yang berkaitan dengan materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain yang berjudul “*The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*” yang dilakukan oleh Dwi Sulisworo dan Fadiyah Suryani. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa:

The mean of learning achievement (78.19) for treatment group (cooperative learning classroom) are higher than one for conventional learning (69.72). The standard deviation of cooperative learning and conventional learning are 73.96 and 11.25 respectively. Based on the

standard deviation of both groups, the learning achievement of students who learn on cooperative learning was more homogeny (STD 8.8) rather than students who learn on conventional learning (STD 11.95).

Rata-rata prestasi belajar (78,19) untuk kelompok perlakuan lebih tinggi dari kelompok pembelajaran konvensional (69,72). Standar deviasi dari pembelajaran kooperatif dan pembelajaran konvensional 73,96 dan 11,25. Berdasarkan standar deviasi kedua kelompok, prestasi belajar siswa yang belajar pada pembelajaran kooperatif lebih homogen (STD 8,8) daripada siswa yang belajar pada pembelajaran konvensional (STD 11,95).

Based on the statistical analysis, the result showed that learning strategy had significant effect to the physics learning achievement. The cooperative learning, Two Stay Two Stray in this case, has better strategy to improve student achievement on physics learning rather than the conventional strategy.

Berdasarkan analisis statistik, hasilnya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar fisika. Pembelajaran kooperatif, *Two Stay Two Stray* dalam hal ini, memiliki strategi yang lebih baik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran fisika daripada strategi konvensional.

Hasil penelitian yang relevan juga terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Rediarta, I Komang Sudarma, dan I Nyoman Murda yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPA” penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VA dan VB SD Mutiara. Hasil analisis data penelitian pada dua kelompok diperoleh rata-rata hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen 28,11 sedangkan kelompok kontrol 24,08. Uji prestasi belajar menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil

belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas peneliti ingin mengadakan penelitian untuk meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

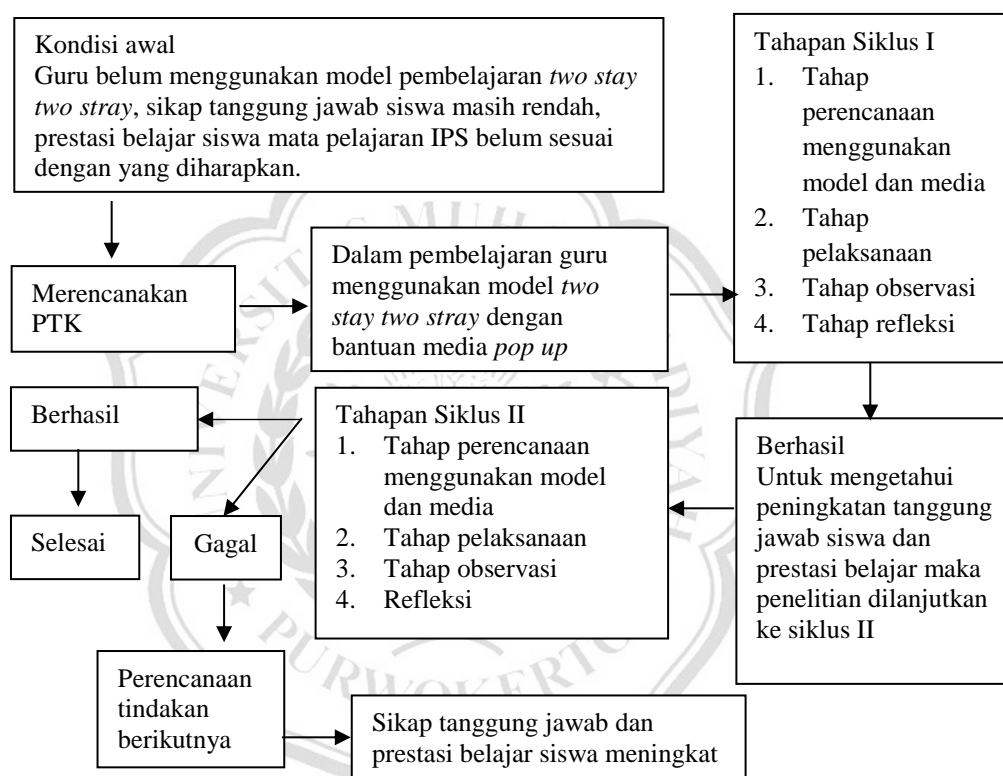
C. Kerangka Pikir

Salah satu cara untuk meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar siswa yaitu melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan siswa untuk dapat bertanggung jawab pada tugas yang telah diberikan kepadanya serta dapat bekerjasama dengan orang lain. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran akan lebih menyenangkan karena siswa dapat bekerjasama dengan siswa lain dan saling mengemukakan pendapat sehingga dapat meningkatkan tanggung jawab dan prestasi siswa.

Pada kondisi awal peneliti belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, sikap tanggung jawab siswa masih rendah dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum sesuai dengan yang diharapkan. Setelah penulis melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Perkembangan Teknologi

Produksi, Komunikasi, dan Transportasi maka sikap tanggung jawab siswa dapat meningkat dan pemahaman siswa terhadap materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dapat meningkat.

Secara rinci kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2
Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Dengan mempertimbangkan dan merujuk beberapa pendapat di atas, disusunlah hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas IV SDN 1 Karanggude mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.
2. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Karanggude mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

