

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Tanggung Jawab

Setiap individu memiliki karakter yang berbeda, karakter yang ditunjukkan dari seorang individu dapat menunjukkan sifat individu tersebut bagaimana. Menurut Elfindri (2012 : 96) karakter tanggung jawab berarti: “sifat berani menanggung segala resiko akibat perilaku atau tindakan atau segala sesuatu yang dilakukan. Orang yang memiliki karakter ini senantiasa mempertimbangkan dampak dan resiko yang akan terjadi dari apa yang dia ucapkan, dia lakukan atau yang dia putuskan. Karakter ini menuntut seseorang untuk teguh di dalam memegang prinsip norma aturan yang berlaku. Bermodalkan prinsip itulah dia berani mengambil resiko atas tindakannya”. Selanjutnya Daryanto (2013 : 142) mengemukakan tanggung jawab adalah: “sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa”. Indikator tanggung jawab dalam kelas:

- a. Pelaksanaan tugas tanpa disuruh.
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah.
- c. Mengajukan usulan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa tanggung jawab berarti melaksanakan tugas yang telah disepakati secara sungguh-sungguh, menaati peraturan, mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik, dan berani mengemukakan pendapat pada suatu masalah. Dalam penelitian ini tanggung jawab untuk mengetahui apakah dengan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa di SDN 1 Kedungrandu.

Namun di SDN 1 Kedungrandu belum sepenuhnya siswa menyadari bahwa di dalam kelas, mereka juga mempunyai tanggung jawab sebagai warga kelas. Diharapkan dengan ditumbuhkannya sikap tanggung jawab melalui pembelajaran kelompok, siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing sesuai dengan tugas yang telah disepakati bersama kelompoknya dan peserta didik dapat saling membantu dengan teman kelasnya.

2. Prestasi Belajar

Siswa dikatakan pandai apabila prestasi belajarnya tinggi. Menurut Winkel (Hamdani, 2011 : 138) mengemukakan bahwa: “prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar”. Selanjutnya Arif Gunarso (Hamdani, 2011 : 138) menyatakan prestasi belajar adalah: “usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar”. Menurut Arifin (2013 : 12) prestasi

belajar merupakan:“suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing”. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik adalah sebagai berikut :

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.

Siswa yang mendapatkan prestasi belajar baik berarti dia memiliki kualitas dan kuantitas pengetahuan yang baik pula.

- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.

Seseorang yang prestasi belajarnya tinggi setelah tuntas dari suatu hal dia tidak akan berhenti disitu. Dia akan terus mencari hal baru yang belum pernah dilakukan dan berusaha mencari jawaban yang benar.

- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.

Hasil belajar yang baik dapat dijadikan sebagai pesan dalam perbaikan pendidikan. Pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi siswa menjadi lebih baik tentunya akan dijadikan contoh oleh guru-guru lain.

- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.

Apabila siswa dari lulusan sekolah tersebut banyak yang mendapatkan prestasi tinggi maka sekolah tersebut dapat dikatakan berhasil dalam menjalankan institusi pendidikan.

- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Hasil belajar yang baik bukan hanya karena proses pembelajaran yang baik, akan tetapi prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor dari dalam diri siswa juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Seperti misal prestasi belajar rendah tetapi teman-teman dalam satu kelasnya banyak yang mendapatkan nilai baik, berarti bukan karena pembelajarannya yang tidak baik tetapi karena faktor dari dalam diri siswa.

Prestasi belajar siswa tidak hanya berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan dan bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan diagnosis, penempatan atau bimbingan terhadap siswa.

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dalam proses pembelajaran di sekolah selama periode tertentu. Prestasi belajar tidak dapat diperoleh dengan begitu saja tanpa usaha. Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk memperoleh prestasi yang baik. Hasil prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang bisa mencerminkan hasil yang sudah dicapai siswa.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar sebagai pengaruh yang akan menjadi tantangan bagi individu dalam mencapai prestasi belajar. Menurut Hamdani (2011 : 139) faktor-faktornya sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu :

1) Kecerdasan (*Intelegensi*)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan.

2) Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis

Kondisi fisik dan jiwa anak akan berpengaruh besar terhadap prestasi belajar, apabila ada anak yang cacat dan sakit maka secara fisik tidak bisa mengikuti pelajaran dengan maksimal karena terhambat keadaan fisik.

3) Sikap

Sikap guru dan siswa harus memiliki sikap yang saling menghargai, menghormati dan menyayangi agar tercapainya suatu interaksi yang maksimal. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.

4) Minat

Minat menurut para ahli psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang.

5) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang, setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

6) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kuat lemahnya motivasi belajar turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula, dalam proses pembelajaran siswa akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam diri seseorang terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, baik faktor bawaan dari lahir ataupun faktor yang ada ketika seseorang itu dalam proses mengenyam pendidikan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, semangat dari dalam diri saja tidak cukup melainkan perlu adanya dukungan untuk belajar dari luar misalnya dari orang tua, guru, dan masyarakat. Hamdani (2011 : 143) menyatakan bahwa: “faktor eksternal terdiri atas dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial, yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi, teman-teman sekelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, dan lain-lain. Adapun yang termasuk dalam lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal, dan waktu belajar”.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ditinjau dari beraneka ragam hal yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Adapun sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Perhatian orangtua dapat memberikan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun.

2) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara

penyajian, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antara guru dan siswa yang kurang baik akan mempengaruhi hasil-hasil belajarnya.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat anak berada. Apabila seseorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar, kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya sehingga akan turut belajar sebagaimana temannya.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu dari dalam dan luar diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar. Dengan adanya kemauan belajar dalam diri siswa dan dorongan belajar dari luar diri siswa serta sarana dan prasarana yang digunakan mendukung maka perolehan hasil belajar siswa akan baik. Prestasi belajar untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar menggunakan model *Two Stay Two Stray* kelas V SDN 1 Kedungrandu.

Prestasi yang belum mencapai KKM dapat disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya yaitu faktor media pembelajaran yang kurang memadai, materi yang terlalu banyak dan minat untuk belajar dari diri sendiri. Mengetahui bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum optimal maka guru menyiasati agar prestasi belajar siswa di SDN 1 Kedungrandu pada pelajaran IPS dapat meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan model *two stay two stray* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena metode tersebut mengharuskan siswa belajar secara berkelompok dan saling bertukar pendapat dengan kelompok lain.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/SMP/SMA. IPS mengkaji berbagai kehidupan yang ber aspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Trianto (2011 : 173) mengemukakan bahwa: “Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya”. Selanjutnya Susanto (2015 : 138) mengemukakan bahwa hakikat IPS adalah: “untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya”.

a. Tujuan Pendidikan IPS

Solihatin dan Raharjo (2011 : 15) mengemukakan bahwa: “pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi”. Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat merupakan tempat anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan masyarakat. Pendidikan IPS berusaha membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya

dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial, para ahli sering mengaitkan dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Gross (trianto, 2010 : 173) menyebutkan bahwa: “tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat”. Ada 14 konsep Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia menurut Solihatin dan Raharjo (2011 : 15) yaitu :

1) Interaksi

Merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, sehingga manusia harus mampu melakukan interaksi dengan pihak lain. Di dalam interaksi harus memiliki setidaknya 3 unsur, yaitu komunikator (orang yang melakukan komunikasi), komunikan (orang yang dijadikan sasaran atau objek), dan informasi (bahan yang dijadikan komunikasi atau interaksi).

2) Saling ketergantungan

Setiap orang dapat dipastikan memerlukan orang lain, meskipun hanya untuk berinteraksi sejenak. Oleh karena itu, manusia harus menghargai manusia lainnya sebab baik secara langsung maupun tidak langsung seseorang akan memerlukan bantuan dari orang lain.

3) Kesenambungan dan perubahan

Sejumlah nilai, simbol, dan kebiasaan yang lahir dari satu generasi senantiasa dipelihara dan disosialisasikan kepada generasi berikutnya. Meskipun terjadi pembaruan dan perubahan, tetapi inti dan muatan nilai, simbol, dan kebiasaannya pada umumnya tetap diteruskan secara berkesinambungan.

4) Keragaman/kesamaan/perbedaan,

Jika diperhatikan di sekitar kehidupan kita, maka akan tampak bahwa setiap orang memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Dengan demikian, semakin banyak jumlah manusia maka semakin beraneka ragam perangnya, dan pada akhirnya akan semakin banyak perbedaan yang akan muncul di masyarakat.

5) Konflik dan konsensus

Di dalam masyarakat senantiasa ada konflik yang ditimbulkan oleh berbagai sebab. Demikian pula halnya dengan konsensus, dapat muncul setelah adanya konflik atau bahkan sebaliknya karena satu pihak dengan pihak tertentu melakukan konsensus, maka pihak ketiga justru menimbulkan konflik. Konsensus atau kesepakatan dapat menghindari ataupun mengatasi konflik.

6) Pola

Dapat diartikan sebagai suatu corak, model, atau bentuk yang sama yang ditiru, yang terulang, dan bersifat repetitif. Setiap pribadi maupun masyarakat memiliki pola hidup tersendiri. Pola hidup yang dijalani selama bertahun-tahun akan melahirkan karakteristik tertentu. Manusia dapat berubah dari satu pola ke

pola lainnya secara evolutif dan tidak dapat secara revolutif karena perubahan itu terjadi dalam waktu yang lama dan sulit.

7) Tempat

Setiap makhluk baik biotik maupun abiotik pasti akan menempati ruang dan lokasi. Tiap peristiwa alam dan peristiwa sosial termasuk peristiwa sejarah tidak hanya terjadi dalam waktu tetapi juga pada tempat.

8) Kekuasaan

Kemampuan membuat orang lain melakukan sesuatu sesuai dengan yang dikehendaki. Kekuasaan memiliki tiga elemen utama, yaitu pengaruh, wewenang, dan kekuatan.

9) Nilai kepercayaan,

Merupakan keyakinan yang dipegang dan dilaksanakan dari generasi ke generasi secara turun temurun dipelihara.

10) Keadilan dan pemerataan.

Adil berarti menempatkan sesuatu pada tempatnya. Adil adalah sebuah cita-cita, sehingga jika telah sampai pada satu titik yang dianggap adil maka pasti akan tetap terasa kekurangan. Hal ini karena adil bersifat *continuum*, artinya ada adil yang dimaknakan secara hakiki dan ada adil yang diartikan sebagai sesuatu hak. Keadilan akan lebih mudah dirasakan dengan jalan melakukan pemerataan. Dengan demikian, antara keadilan dan pemerataan akan mengalami keseimbangan.

11) Kelangkaan

Apabila permintaan bertambah dan jumlah barang terbatas maka harga akan naik. Sebaliknya, apabila permintaan berkurang dan jumlah barang melimpah maka harga akan turun.

12) Kekhususan

Dalam perkembangan hidup dewasa ini pola hidup telah lebih mengarah pada hal-hal yang khusus (spesifik). Seiring dengan perubahan pola hidup tersebut maka muncullah kebutuhan yang spesifik (khas).

13) Budaya

Budaya dari kata budhi dan daya, artinya segala sesuatu yang dihasilkan manusia adalah bentuk budaya. Budaya selayaknya kepercayaan harus dipertahankan, jika budaya itu merupakan hal yang baik. Sebaliknya, budaya yang menyimpang dan bertentangan dengan perkembangan zaman haruslah dilupakan. Sebagai penerus bangsa sudah seharusnya mencintai kebudayaan bangsa sendiri agar kebudayaan asli bangsa tidak punah atau diambil alih oleh negara lain.

14) Nasionalisme

Merupakan *sense* atau rasa cinta yang ada pada setiap warga negara terhadap negaranya. Bentuk rasa cinta tersebut dapat diwujudkan dengan bermacam-macam cara. Misalnya dengan mencintai produk buatan dalam negeri daripada produk dari luar negeri.

Berdasarkan kenyataan yang ada siswa kelas V SDN 1 Kedungrandu bahwa prestasi belajar IPS masih kurang sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa

untuk memahami materi pelajaran. Guru harus bisa memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa dapat maksimal dalam memahami materi pelajaran dan prestasi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

b. Materi IPS

SK dan KD kelas V semester II dapat disajikan pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 SK dan KD kelas V semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indoneasia	1.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan

Materi pelajaran IPS akan diajarkan sesuai dengan siklus yang telah direncanakan yakni selama dua siklus, dalam setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar yang berkaitan dengan peristiwa sekitar proklamasi.

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

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok akan menimbulkan suasana belajar lebih hidup. Menurut

Slavin (Isjoni, 2011 : 15) mengemukakan: “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil atau informasi kepada kelompok lain.

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie (Isjoni, 2010 : 16) menyebut: “*cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* merupakan salah satu pembelajaran efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerja sama, berinteraksi, dan bertukar pikiran dalam proses belajar. Disini guru membantu siswa apabila hanya diperlukan saja. Dengan demikian siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam kelompoknya. Dalam penelitian ini *cooperative learning* digunakan sebagai strategi belajar dalam proses

pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* di kelas V SDN 1 Kedungrandu.

Pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* diharapkan dapat mengurangi permasalahan belajar yang ada di SDN 1 Kedungrandu. Permasalahan yang ada di SDN 1 Kedungrandu yaitu siswa hanya mendengarkan guru, siswa kurang memiliki kemauan untuk menjawab pertanyaan dari guru, siswa kurang berani mengemukakan pendapat, saat kerja kelompok siswa cenderung saling mengandalkan teman kelompoknya, terlalu banyak materi yang harus dihafalkan sehingga siswa kurang maksimal untuk memahami materi pembelajaran. Mengetahui hal tersebut maka guru memerlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa agar prestasi dalam belajarpun dapat meningkat.

Ciri-ciri dari *cooperative learning* menurut Isjoni (2011 : 20) adalah sebagai berikut :

1) Setiap anggota memiliki peran

Dalam kelompok masing-masing anggota mempunyai tugas sendiri-sendiri yang harus dikerjakan. Setelah pekerjaan itu selesai barulah hasil pekerjaan setiap anggota di diskusikan bersama dengan anggota kelompok. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray*, 2 anggota bertugas sebagai tamu dan 2 anggota lainnya bertugas sebagai tuan rumah.

2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa

Pembelajaran *cooperative learning* dilakukan secara langsung dengan bertatap muka antar siswa. Interaksi inilah yang nantinya membuat antar kelompok saling berpendapat tentang

jawaban yang telah mereka kerjakan bersama kelompok masing-masing. Dengan berinteraksi siswa dapat mengetahui hal-hal yang belum mereka tahu dan siswa bisa mendapatkan pengetahuan baru.

- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.

Setiap anggota kelompok mempunyai tugas masing-masing, maka mereka harus bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan kepada dirinya. Mereka harus mengerjakan tugas sebaik mungkin agar tidak mengecewakan anggota kelompoknya. Selain bertanggung jawab pada tugas yang harus dikerjakan, siswa juga harus bertanggung jawab kepada kelompoknya. Misalnya siswa yang pandai membantu siswa yang kurang pandai dalam kelompoknya.

- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok

Pembelajaran dengan berkelompok biasanya anggotanya heterogen, siswa dan siswi bisa satu kelompok. Dengan adanya perbedaan ini biasanya antar siswa masih saling canggung untuk berpendapat di dalam kelompok. Maka dari itu peran guru sangat dibutuhkan dalam membantu siswa untuk dapat berkomunikasi, saling menyampaikan pendapat dalam kelompoknya tanpa memandang adanya perbedaan di antara mereka.

- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Pembelajaran *cooperative learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Maksud dari pembelajaran secara berkelompok yaitu agar siswa saling belajar bersama dengan temannya, siswa yang sudah tahu bisa membantu siswa yang belum tahu. Disini guru hanya membantu siswa apabila dalam kelompok tersebut tidak ada siswa yang tahu, barulah guru membantu saat diperlukan.

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

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan. Lie (2008 : 61) mengungkapkan bahwa: “struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain”. Selanjutnya Suyatno (2009 : 66) menyatakan bahwa: “pembelajaran model *Two Stay Two Stray* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan kelompok”.

Selanjutnya Suprijono (2013 : 93) menjelaskan bahwa langkah-langkah model *Two Stay Two Stray* atau model dua tinggal dua tamu adalah: “pembelajaran model tersebut 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 bertamu ke dua kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari kelompok lain. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Jika mereka telah selesai menyelesaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing atau kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan”.

Sintaks model *Two Stay Two Stray* menurut Huda (2013 : 207) dapat dilihat pada rincian tahap-tahap berikut ini:

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan dan saling mendukung.
- b. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompok masing-masing.
- c. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.

- d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan model pembelajaran kooperatif teknik *Two Stay Two Stray*. Menurut Santoso dalam blog, adapun kelebihan dari model *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut :

- 1) Mudah dipecah menjadi berpasangan.
- 2) Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan.
- 3) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
- 4) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
- 5) Lebih berorientasi pada keaktifan.
- 6) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
- 7) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan.
- 8) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Kekurangan dari model *Two Stay Two Stray* adalah :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.

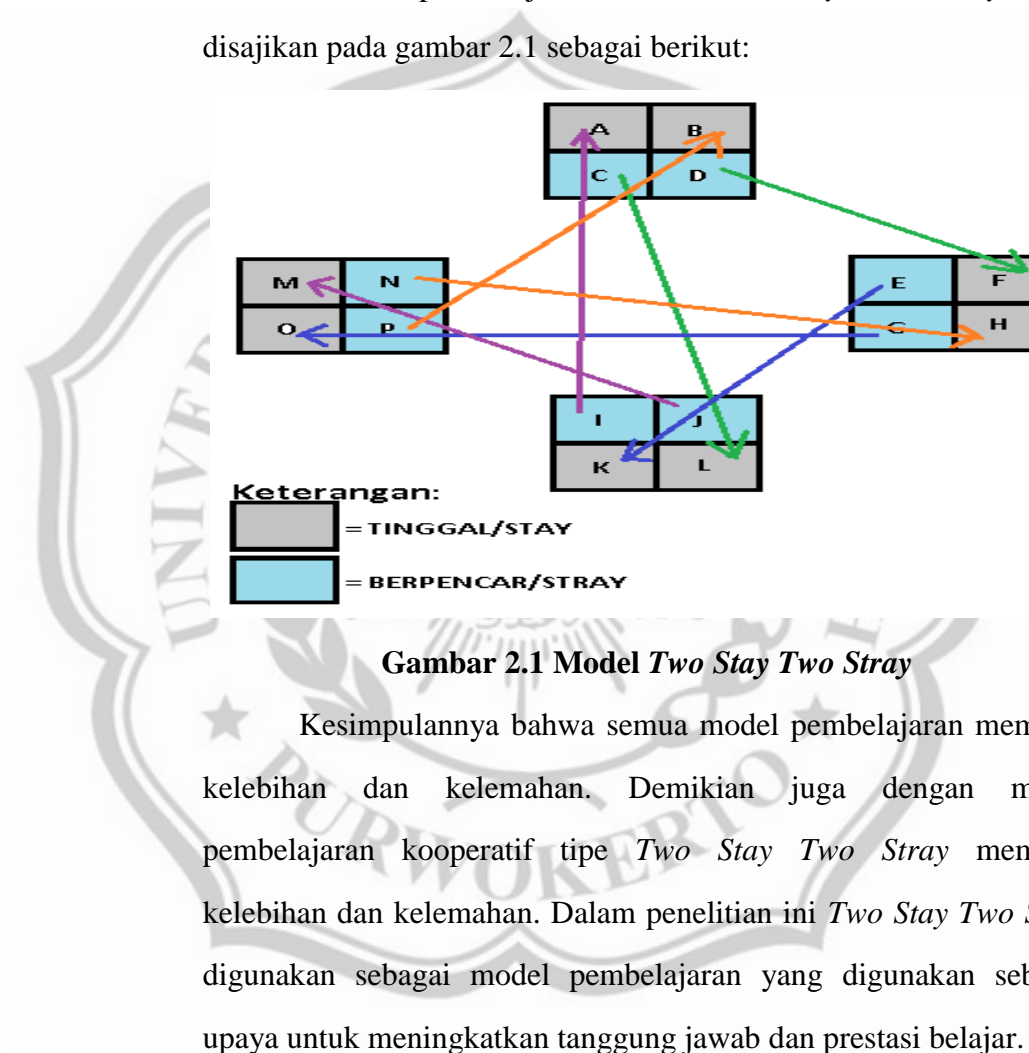
- 3) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga).
- 4) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.
- 5) Jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok.

c. *Two Stay Two Stray* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi :

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen dan membagikan materi pembelajaran kepada setiap kelompok untuk dibaca dan dipahami.
- 2) Guru mengambil kembali materi tentang peristiwa rengasdengklok yang telah dibaca siswa dan membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk di diskusikan 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 di dapat dari kelompok lain.
- 6) Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban dari kelompoknya tentang peristiwa rengasdengklok.

- 7) Setelah beberapa kelompok mempresentasikan jawaban dan di dapat 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 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model *Two Stay Two Stray*

Kesimpulannya bahwa semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Demikian juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* memiliki kelebihan dan kelemahan. Dalam penelitian ini *Two Stay Two Stray* digunakan sebagai model pembelajaran yang digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN 1 Kedungrandu, maka guru memerlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar siswa. Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yaitu pembelajaran

melalui kelompok atau kerjasama kelompok. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Two Stay Two Stray*. Pembelajaran dengan menggunakan tipe *Two Stay Two Stray* diharapkan dapat meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar siswa, karena dalam pembelajaran tersebut siswa di tuntut untuk saling bertanggung jawab pada tugas masing-masing dan saling membantu antar teman apabila ada teman yang tidak bisa.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bahan atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa saat kegiatan belajar. Munadi (2013 : 7) mengemukakan bahwa: “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif”. Prinsip pemilihan media pengajaran menurut Djamarah (2010 : 126) dibagi ke dalam tiga kategori sebagai berikut:

a. Tujuan Pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Agar media yang digunakan dalam pembelajaran dapat digunakan secara maksimal.

b. Karakteristik Media Pengajaran

Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Oleh karena itu, guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran.

c. Alternatif Pilihan

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan penyalur pesan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk membantu memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media membuat pembelajaran lebih menarik sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaranpun dapat meningkat. Dengan meningkatnya minat siswa maka diharapkan prestasi siswa juga akan meningkat.

a. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Secara sederhana media pembelajaran di bagi menjadi tiga bagian (Asep Herry Hernawan, 2007 : 22) yaitu :

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media ini yang sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi atau

materi pelajaran. Contoh dari media visual adalah gambar, tabel, poster, foto, *slide*.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar.

3) Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contoh dari media audio visual adalah program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*), dan pembelajaran dengan komputer.

6. Media Gambar Poster

Arsyad (2011 : 91) menyatakan bahwa: “media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan”. Selanjutnya Sadiman (2008 : 29) menyatakan bahwa: “diantara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai”. Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menurut Arsyad (2011 : 91) bentuk visual dapat berupa :

- a. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sebuah benda.
- b. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
- c. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- d. Grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan).

Beberapa kelebihan media gambar menurut Sadiman (2008 : 29) diantaranya yaitu:

- a. Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Gambar harganya murah dan gampang di dapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Beberapa kelemahan media gambar menurut Sadiman (2008 : 31) diantaranya yaitu:

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik, menurut Sadiman (2008 : 31) diantaranya yaitu :

- a. Autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
- b. Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan point-point pokok dalam gambar.
- c. Ukuran relatif, gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya.
- d. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Tidak semua gambar yang bagus merupakan media yang bagus.

Media gambar yang akan digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu gambar poster yang diambil dari internet. Komposisi gambar juga menunjukkan point-point pokok dalam gambar, serta gambar mendukung gerak atau sebuah perbuatan dan ukurannya cukup besar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* telah banyak dilakukan. Kaitannya dengan menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan oleh:

1. Penelitian oleh Fithra, Achadi, M.Basri (2012) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di SMA” menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian Fithra, dkk relevan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa. Tempat pelaksanaan dilaksanakan di SMA Kemala Bhayangkari Kubu Raya kelas XI dengan tujuan mengetahui hasil belajar IPS dan jenis penelitian adalah eksperimen semu. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SDN 1 Kedungrandu yang bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar IPS dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Perbedaan penelitian terletak pada tempat pelaksanaan dan jenis penelitian. Perbedaan lain dari penelitian ini terletak pada saat siswa bertemu ke kelompok lain, siswa yang bertugas sebagai tuan rumah menerangkan jawaban kelompok menggunakan gambar sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa di depan kelas.

2. Penelitian oleh Anis, Sumarjono, Kadim (2013) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Prestasi Belajar Fisika Kelas X SMKN 5 Malang Tahun Pelajaran 2013/2014” menunjukkan hasil bahwa prestasi belajar fisika siswa yang belajar dengan model *Two Stay Two Stray* lebih tinggi daripada siswa yang belajar secara konvensional. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa

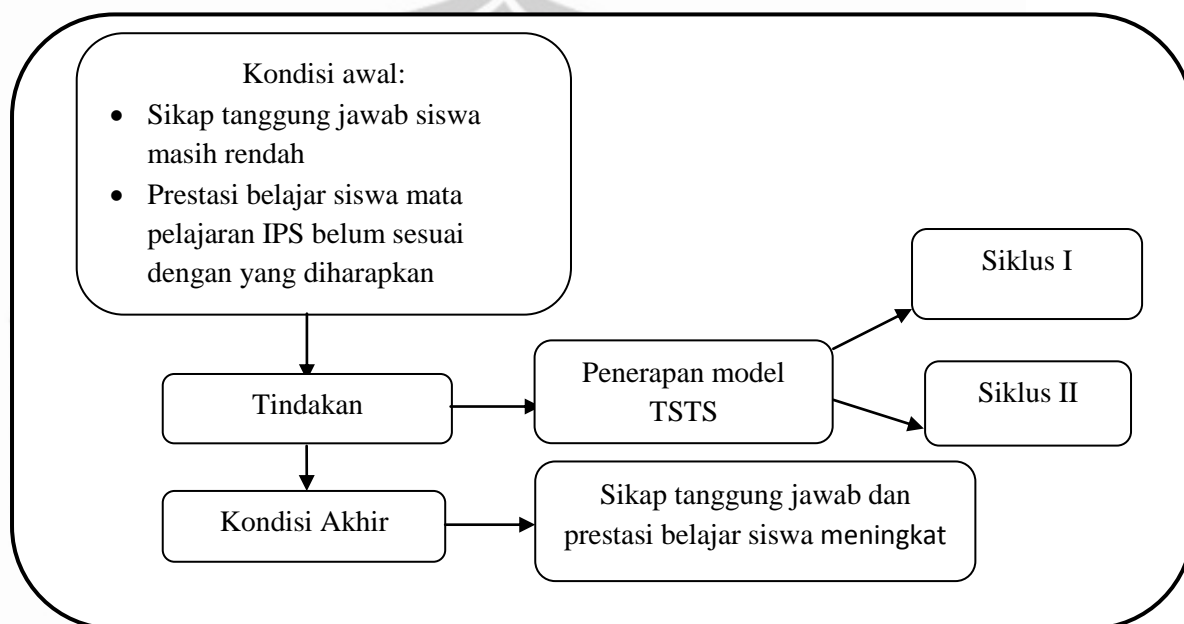
siswa lebih senang belajar berkelompok. Hal ini karena siswa lebih leluasa bertanya kepada temannya jika merasa kesulitan. Selain itu bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Two Stay Two Stray* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional.

Penelitian Anis, dkk relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Fisika dan jenis penelitian adalah eksperimen semu, sedangkan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dan bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar IPS. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu siswa belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, karena setelah bertemu ke kelompok lain siswa yang bertugas menjadi tamu bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi yang di dapat dari kelompok lain kepada anggota kelompoknya

C. Kerangka Berpikir

Salah satu cara untuk meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar siswa yaitu melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay two Stray*. 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 bekerja sama dengan orang lain. Dengan pembelajaran tersebut dapat lebih menyenangkan karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain dan saling mengemukakan pendapat sehingga dapat meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar siswa.

Perbaikan pembelajaran akan dilakukan menggunakan daur siklus. Jika siklus I belum memenuhi syarat ketuntasan belajar, maka akan dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus kedua diharapkan memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Kerangka berpikir secara garis besar dapat disajikan pada gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis

1. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* maka tanggung jawab siswa kelas V SDN 1 Kedungrandu mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi semester genap tahun 2015/2016 dapat ditingkatkan.

2. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* maka prestasi belajar siswa kelas V SDN 1 Kedungrandu mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi semester genap tahun 2015/2016 dapat ditingkatkan.

