



**PERBEDAAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) DAN
KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 3
KEBUMEN**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Teknologi Pendidikan

Oleh

Suerlin Diah Utami

1102413048

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

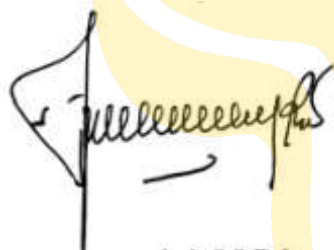
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbing I



Dra. Istyarini, M.Pd.
NIP. 195911221985032001

Dosen Pembimbing II



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Mengetahui

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:


Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua

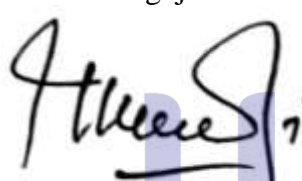
Sekretaris


Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
NIP.19560271986031001


Dr. Yuli Utanto, M.Si
NIP.197907272006041002

Penguji I

Penguji II


Dra. Nurussaadah, M.Si
NIP. 195611091985032003


Dra. Istyarini, M.Pd
NIP. 195911221985032001

Penguji III



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP.195610261986011001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Kebumen”, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Semarang, September 2017

Penulis



Suerlin Diah Utami
NIM.1102413048

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Underhill)
- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah. (Lessing)
- Yakinlah pada diri sendiri selagi kita masih bisa melakukannya. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Bapak dan Ibu kandungku tercinta yang tidak pernah lelah memberikan doa, kasih sayang, dan pengorbanannya selama ini.
- Ketiga adikku Anna, Eko dan Galuh yang selalu mendoakan, mengingatkan, serta memberi semangat dan dukungannya.
- Naili, Alfi, Khusnul, Kamal dan teman-teman rombel 2 lainnya jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Terimakasih atas kebersamaannya dan dukungannya selama ini.
- Widia, Tiara, Endang, Ikoh, Rina, Tika, Mb Ovta, Pungki, Yeni, Wiwin yang selalu memberi semangat dan dukungannya serta mengingatkan supaya penelitian ini dapat terselesaikan.
- Almamaterku (UNNES).

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Kebumen” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusun skripsi tidak lepas dari dukungan, serta bimbingan dari beberapa pihak, oleh karena itu dengan tidak mengurangi rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dra. Istyarini, M.Pd. Dosen wali serta dosen pembimbing pertama dengan sabar membimbing dan memberikan banyak ilmu baru kepada penulis.

5. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. Dosen pembimbing kedua dengan sabar membimbing dan memberikan banyak ilmu baru kepada penulis.
6. Seluruh Dosen Teknologi Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu selama masa perkuliahan.
7. H. Martiyono, S.Pd., M.Pd Kepala sekolah SMPN 3 Kebumen yang telah bersedia memberikan ijin untuk pelaksanaan penelitian di SMPN 3 Kebumen.
8. Dra. Endah Ambarwati. Guru mata pelajaran IPS SMPN 3 Kebumen yang telah memberikan pembelajaran serta pembimbing dalam pelaksanaan penelitian SMPN 3 Kebumen.
9. Siswa dan siswi SMPN 3 Kebumen yang ikut andil dalam selesainya penelitian di SMPN 3 Kebumen.
10. Keluarga serta sahabat dekat yang telah memberikan motivasi dalam mengerjakan skripsi tersebut.
11. Mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2013, khususnya rombel 2 dan pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, September 2017

Penulis

ABSTRAK

Diah Utami, Suerlin. 2017. *Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Kebumen.* Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Istyarini, M.Pd., dan Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci : Model *Two Stay Two Stray* (TSTS), Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas sehingga mengakibatkan siswa bosan dan hasil belajar siswa rendah. Kondisi seperti ini terlihat pembelajaran berpusat pada guru dan siswa pasif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan konvensional pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Kebumen. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasy experimental* dengan bentuk desain *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 3 Kebumen 2016/2017. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Adapun kelas terpilih sebagai sampel penelitian adalah kelas VIII A (kelas kontrol) sebanyak 30 siswa dan kelas VIII B (kelas eksperimen) sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan model pembelajaran konvensional. Ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar sebesar 33,86 dan perhitungan uji *independent sample t-test* yang menggunakan SPSS versi 21 menunjukkan nilai t pada *equal variance assumed* adalah 4,729 dengan signifikansi sebesar 0,000 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Perlakuan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kedua hasil diatas yang dapat disimpulkan, bahwa penerapan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran untuk menindaklanjuti penelitian ini yaitu pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, guru seharusnya menyesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus serta penunjang pembelajaran yang lain serta memilih model pembelajaran yang tepat untuk siswa agar proses pembelajaran di kelas tidak membosankan.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.7 Penegasan Istilah	12
1.7.1 Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)	12
1.7.2 Model Pembelajaran Konvensional	12
1.7.3 Hasil Belajar	12
1.7.4 Mata Pelajaran IPS	13
1.7.5 SMPN 3 Kebumen	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 Teknologi Pendidikan	14
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan	14
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan	16

2.2	Belajar	19
2.2.1	Pengertian Belajar	19
2.2.2	Prinsip-prinsip Belajar	20
2.2.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	22
2.2	Model-model Pembelajaran.....	24
2.3	Model Pembelajaran Kooperatif	25
2.3.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	25
2.3.2	Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif.....	27
2.3.3	Manfaat Pembelajaran Kooperatif	28
2.3.4	Tujuan Pembelajaran Kooperatif	28
2.3.5	Langkah-langkah dalam Pembelajaran Kooperatif.....	29
2.4	Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	31
2.4.1	Pengertian Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	31
2.4.2	Ciri-ciri Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)	31
2.4.3	Langkah-langkah Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)	32
2.4.4	Tahapan-tahapan Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	33
2.4.5	Kelebihan Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	35
2.4.6	Kekurangan Model Pembelajaran TSTS.....	35
2.5	Pembelajaran Konvensional	36
2.5.1	Pengertian Pembelajaran Konvensional.....	36
2.5.2	Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional.....	38
2.5.3	Kelebihan Pembelajaran Konvensional	40
2.5.4	Kekurangan Pembelajaran Konvensional	40
2.6	Hasil Belajar	41
2.7	Hakikat Mata Pelajaran IPS di SMP	43
2.7.1	Definisi Mata Pelajaran IPS di SMP.....	43
2.7.2	Tujuan Mata Pelajaran IPS di SMP	45
2.8	Penelitian yang Relevan	47
2.9	Kerangka Berfikir.....	49
2.10	Hipotesis Penelitian	51
BAB III METODE PENELITIAN		53
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	53

3.2	Jenis Penelitian	53
3.3	Desain Penelitian	54
3.4	Populasi dan Sampel	56
3.4.1	Populasi	56
3.4.2	Sampel	57
3.5	Variabel Penelitian	57
3.5.1	Variabel Independen	58
3.5.2	Variabel Dependen	58
3.6	Langkah Eksperimen	58
3.6.1	Kajian Pustaka dan Pengembangan Instrumen Eksperimen	58
3.6.2	Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data	59
3.6.3	Pemilihan Objek Penelitian Berdasarkan Teknik Matching	59
3.6.4	Pelaksanaan Eksperimen	60
3.6.5	Penilaian Hasil Eksperimen dan Analisis Data	66
3.7	Teknik Pengumpulan Data	67
3.7.1	Observasi	67
3.7.2	Wawancara	67
3.7.3	Tes	68
3.7.4	Dokumentasi	68
3.8	Instrumen Penelitian	69
3.8.1	Instrumen Perlakuan	69
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data	70
3.9	Uji Coba Instrumen Penelitian	73
3.9.1	Uji Validitas Instrumen	73
3.9.2	Uji Reliabilitas Instrumen	75
3.9.3	Tingkat Kesukaran	76
3.9.4	Daya Pembeda Butir Soal	78
3.10	Teknik Analisis Data	80
3.10.1	Analisis Deskriptif	80
3.10.2	Uji Syarat (Asumsi)	81
3.10.3	Uji Hipotesis	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		84

4.1	Profil Sekolah	84
4.2	Hasil Penelitian.....	86
4.2.1	Penilaian Pengamatan Terhadap Siswa.....	86
4.2.2	Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG).....	88
4.2.3	Analisis Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	88
4.2.4	Analisis Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
4.2.5	Uji Syarat (Asumsi)	91
4.3	Pembahasan	97
BAB V SIMPUULAN DAN SARAN		102
5.1	Simpulan.....	102
5.2	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN		108

DAFTAR TABEL

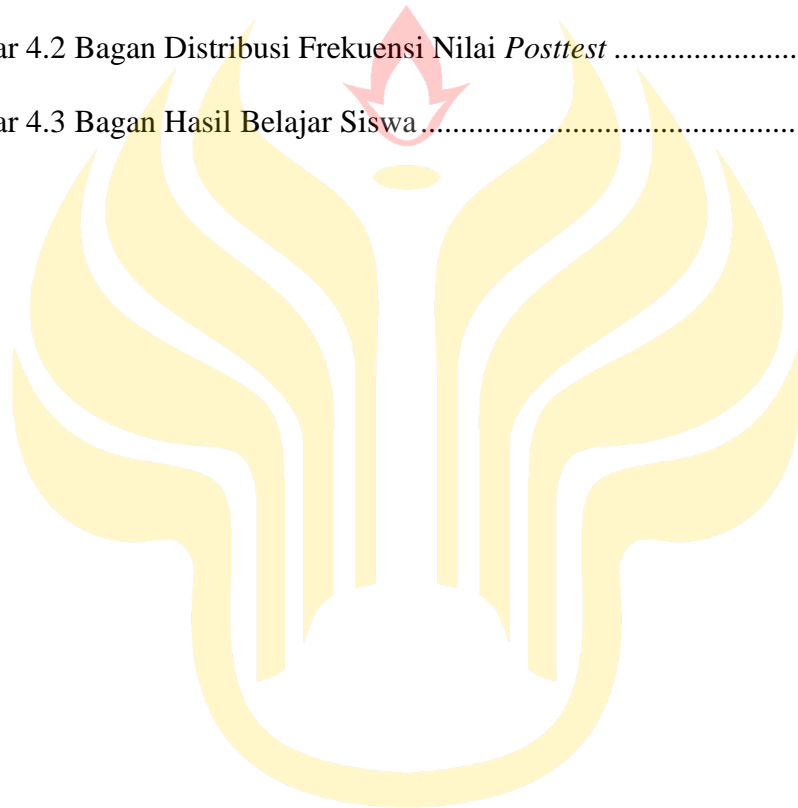
	Halaman
Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	31
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	48
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian.....	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Pengamatan Siswa	65
Tabel 3.4 Kriteria Presentase terhadap Sikap	66
Tabel 3.5 Patokan Penilaian APKG	67
Tabel 3.6 Rekap Hasil Uji Validitas Butir Soal	69
Tabel 3.7 Klasifikasi Reliabilitas	69
Tabel 3.8 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran Soal.....	71
Tabel 3.9 Rekap Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	71
Tabel 3.10 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	72
Tabel 3.11 Rekap Hasil Analisis Daya Pembeda.....	73
Tabel 4.1 Nilai Pengamatan Siswa di Kelas Eksperimen	80
Tabel 4.2 Nilai Pengamatan Siswa di Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.3 Hasil APKG Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	83
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	84
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	86
Tabel 4.7 Hasil Uji Nomalitas Data <i>Posttest</i>	87
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	88
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	89



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	52
Gambar 4.1 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	83
Gambar 4.2 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	85
Gambar 4.3 Bagan Hasil Belajar Siswa.....	93



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Pembelajaran.....	103
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	107
Lampiran 3. Materi Pembelajaran.....	119
Lampiran 4. APKG Kelas Eksperimen.....	139
Lampiran 5. APKG Kelas Kontrol.....	148
Lampiran 6. Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen.....	157
Lampiran 7. Lembar Pengamatan Kelas Kontrol.....	160
Lampiran 8. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	163
Lampiran 9. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	164
Lampiran 10. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	165
Lampiran 11. Daftar Hadir Kelas Eksperimen.....	166
Lampiran 12. Daftar Hadir Kelas Kontrol.....	168
Lampiran 13. Kisi-kisi Soal Uji Coba Instrumen Tes.....	170
Lampiran 14. Soal Uji Instrumen Tes.....	172
Lampiran 15. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	179
Lampiran 16. Analisis Butir Soal (Validitas Tes).....	180
Lampiran 17. Reliabilitas Tes.....	182
Lampiran 18. Daya Pembeda Soal.....	183
Lampiran 19. Tingkat Kesukaran Soal.....	184
Lampiran 20. Analisis Butir Soal.....	185
Lampiran 21. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	187

Lampiran 22. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	189
Lampiran 23. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	195
Lampiran 24. Standar Penetapan KKM	196
Lampiran 25. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa	197
Lampiran 26. Hasil Uji Normalitas Data Populasi.....	199
Lampiran 27. Hasil Uji Homogenitas Data Populasi.....	200
Lampiran 28. Data Hasil Belajar Siswa	201
Lampiran 29. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	203
Lampiran 30. Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	204
Lampiran 31. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	205
Lampiran 32. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	206
Lampiran 33. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	207
Lampiran 34. Dokumentasi Foto Penelitian.....	208
Lampiran 35. Surat Ijin Peneltian	213
Lampiran 36. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	216

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting kehidupan sebagai proses pembentukan tingkah laku dan sikap yang benar guna menciptakan sumber daya manusia yang terampil dan berkualitas. Pendidikan berlangsung seumur hidup tanpa ada batasan usia. UU No. 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Achmad Munib, dkk (2012: 31) pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik yang diberikan tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan sikap sesuai dengan cita-cita pendidikan. Guru sebagai seseorang yang memberikan stimulus kepada peserta didik kemudian direspon baik berupa materi pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu faktor perubahan perilaku seseorang agar menjadi lebih baik, kreatif, berfikir kritis, aktif dan inovatif dalam membentuk kehidupan yang sesuai dengan harapan manusia dan memberikan manfaat bagi orang lain. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja yang dapat

mengubah pola pikir seseorang yang belum maju menjadi lebih maju dan bersifat modern. Dalam proses pendidikan, dapat dilakukan dengan pembelajaran di sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang bersifat formal sebagai tempat dimana siswa mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Sekolah ini diatur dan diawasi agar kegiatan belajar mengajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan. Sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi peserta didik. Sekolah bukan hanya tempat menimba ilmu, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, bermain, dan berbagai keceriaan antara siswa lain sehingga terjadi interaksi timbal balik yang secara psikologis dapat seimbang. Sekolah juga tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dan tempat terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Siswa dapat mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi baik itu di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut berlangsung melalui kegiatan tatap muka di kelas, kegiatan terstruktur, dan kegiatan mandiri.

Proses belajar mengajar di sekolah merupakan proses interaktif antara guru dan siswa, dimana guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga secara langsung proses tersebut membentuk sebuah komunikasi antara guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas merupakan komunikasi intruksional. Guru sebagai pendidik, sumber informasi, menyampaikan pesan atau bahan pengajaran dilakukan dengan menggunakan metode, media, dan teknik

yang digunakan dalam pembelajaran, dan siswa sebagai penerima pesan dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut.

Belajar dimulai dengan adanya motivasi, semangat, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar. Menurut Syaiful Bahri & Aswan Zain (2014: 10) belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi berdasarkan pengalaman dan latihan. Kegiatan belajar dilakukan disesuaikan dengan tingkah laku seseorang dalam upaya meningkatkan kemampuan diri. Belajar adalah perilaku mengembangkan diri menjadi manusia yang lebih baik lagi. Sedangkan menurut Witherington dalam M. Thobroni (2015: 18) belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang sebagai suatu pola yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. Artinya belajar merupakan agen perubahan bagi seseorang yang ingin berkembang menjadi manusia yang lebih baik dan berpemikiran maju.

Menurut Syaiful Bahri & Aswan Zain (2014: 33) dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang menentukan keberhasilan siswa, yakni pengaturan proses belajar mengajar dan pengajaran itu sendiri yang keduanya memiliki ketergantungan antara yang satu dengan yang lainnya. Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik, akan menciptakan kondisi yang memungkinkan anak untuk belajar. Sehingga guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pada tingkat jenjang sekolah manapun, berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran tergantung dari proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa.

Guru dan siswa merupakan dua faktor yang terpenting dalam proses pembelajaran. Pentingnya faktor guru dan siswa dapat dilihat melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk mengatur proses, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Menurut Daouk, dkk (2015) guru harus mengatur tahap pembelajaran aktif dengan menciptakan suasana dimana siswa akan berpartisipasi aktif di kelas. Penting sekali dalam belajar aktif, pengalaman harus disertakan sebagai bagian dari kelas siswa. Pembelajaran yang aktif harus disertai dengan kesadaran diri siswa agar pembelajaran di kelas dapat tercapai dengan baik. Untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, guru perlu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa baik yang menghambat maupun yang mendukung, selain itu guru harus memahami tentang metode atau strategi pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu siswa belajar secara optimal dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar. Jadi dalam proses belajar dibutuhkan suatu keefektifan belajar karena dapat menyebabkan terjadinya kegiatan yang membawa perubahan kearah yang lebih baik bagi diri siswa.

Metode adalah langkah yang akan digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas yang berpedoman pada rencana awal agar tujuan akhir dapat tercapai. Menurut Abdul Majid (2013: 193) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dari awal dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai secara optimal. Menurut J.J. Hasibuan & Moedjiono (1993) menyebutkan bahwa mengajar adalah suatu perbuatan yang

kompleks (*a high complex-ion process*), disebut kompleks karena dituntut dalam hal kemampuan personal, profesional, dan sosial kultural secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Metode mengajar atau disebut teknik penyajian merupakan teknik yang harus dikuasai guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat diterima, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik.

Berdasarkan data hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMPN 3 Kebumen, peneliti menemukan banyak permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukannya kebutuhan mengenai metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Guru dalam perencanaan pembelajaran telah menggunakan Kurikulum 2013, namun pada implementasinya di kelas guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga dalam hal ini guru tidak menggunakan pendekatan saintifik, namun lebih kepada pembelajaran satu arah yang dilakukan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima pesan. Hal ini dikarenakan kemampuan siswa yang masih rendah sehingga perlunya guru sebagai fasilitator dan pembimbing dalam penyampaian materi. Siswa kurang dapat memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru, karena input siswa kurang, dan masih banyak siswa yang merasa bingung ketika pembelajaran berlangsung, sehingga perlu adanya penjelasan materi dari guru tersebut. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas banyak ditemui siswa yang berkedapatan sedang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, sehingga dapat mengganggu konsentrasi siswa lain. Selain itu, guru mengajukan

pertanyaan kepada siswa namun dijawab dengan serempak, hal ini menunjukkan tidak adanya kepercayaan diri pada diri siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Bila dilakukan kegiatan diskusi atau kelompok hanya sebagian kecil saja yang dapat aktif selebihnya hanya ikut-ikutan saja sebagai pelengkap dan masih banyak siswa yang mengerjakan kegiatan sendiri di luar forum bercanda. Pada proses pembelajaran di kelas banyak siswa masih menunjukkan kurangnya rasa ingin tahu pada saat guru menjelaskan materi. Siswa juga hanya mempelajari secara terbatas pada materi yang diajarkan guru. Mayoritas siswa juga tidak aktif dalam kegiatan diskusi maupun saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya perhatian siswa dalam belajar, sehingga masih sering didapati siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran di kelas dapat ditentukan dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari peringkat aktualisasi masing-masing individu dari kegiatan pembelajaran. Peringkat aktualisasi sendiri merupakan hasil akhir berupa prestasi belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan yang di tentukan oleh tes atau ujian. Hasil belajar siswa (ulangan tengah semester) dari semua kelas VIII masih rendah yaitu rata-rata nilai 73,2 padahal KKM mata pelajaran tersebut adalah 78.

Bila dilihat dari hasil belajar siswa berdasarkan permasalahan diatas tentu masih sangat rendah karena kurang konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Pertanyaan yang muncul adalah bagaimana upaya guru menciptakan pembelajaran dengan komunikasi multi arah, meningkatkan

aktivitas, meningkatkan penguasaan konsep, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat menghidupkan kelas agar siswa sebagai penerima pesan dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Agar suasana belajar yang aktif dapat terjadi, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di antaranya adalah memilih dan menggunakan model pembelajaran yang relevan.

Ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran. Penggunaan strategi dan model pembelajaran yang tepat diharapkan tidak hanya dapat memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi juga bisa membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Berbagai strategi, model dan metode pembelajaran telah dikembangkan oleh para ahli dan akan terus berkembang berbanding lurus dengan kebutuhan pendidikan. Beberapa model pembelajaran yang kita kenal salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya aktif mengungkapkan gagasan di dalam kelompoknya, namun siswa pun harus mampu menyampaikan gagasannya di hadapan kelompok lain. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk memahami dalam penyelesaian masalah yang diberikan dan mencari informasi dari kelompok lain mengenai ketepatan atau jawaban yang telah diperoleh kelompoknya. Selain itu, untuk menyelesaikan

masalah yang belum terpecahkan di kelompoknya. Permasalahan yang menarik adalah bagaimana memberi gambaran yang jelas kepada siswa tentang materi pembelajaran tersebut agar siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Pembelajaran dengan metode konvensional yang identik dengan ceramah akan sangat memberikan keabstrakan pada siswa. Dengan demikian, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang sesuai agar konsep-konsep mata pelajaran dimengerti oleh siswa.

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dalam kehidupannya. IPS merupakan bidang studi yang berasal dari sejumlah mata pelajaran sosial. Artinya IPS merupakan mata pelajaran bagi siswa kelas VIII yang memaparkan tentang kehidupan manusia dalam masyarakat. Bahan ajarnya bersumber dari berbagai disiplin ilmu sosial. Penerapan model TSTS di kelas dengan menggunakan mata pelajaran IPS akan memberi dampak yang baik bagi siswa, karena siswa dapat memecahkan masalah di kelas, berkomunikasi dengan siswa lainnya, pengambilan keputusan dan dapat menjadi bagian kegiatan kelas khususnya pada saat siswa diajak melakukan inquiri.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “**Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Kebumen**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajarannya masih berpusat pada guru dan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Guru dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran di kelas kurang bervariasi.
4. Siswa mengikuti mata pelajaran tidak lebih dari rutinitas untuk mengisi daftar absensi, mencari nilai tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan dan keterampilan sehingga tidak memenuhi standar KKM sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah. Untuk mempermudah dalam menjawab semua pertanyaan penelitian, maka permasalahan penelitian ini dibatasi beberapa hal. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dan konvensional.
2. Tujuan yang diteliti yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

3. Materi yang digunakan yaitu persiapan dan proses proklamasi kemerdekaan Indonesia sebagai pintu gerbang pembangunan.
4. Populasi penelitian yang yaitu siswa kelas VIII SMPN 3 Kebumen tahun pelajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dijadikan bahan dalam penelitian ini selanjutnya dirumuskan sebagai berikut. Adakah perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Kebumen?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Kebumen.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya pada KBM di kelas VIII SMPN 3 Kebumen. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya dalam bidang ilmu pendidikan serta lebih membantu memahami teori-teori tentang penggunaan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak yaitu guru, siswa, dan sekolah. Ketiga manfaat di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif agar dapat berjalan lebih efektif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain serta dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran mata pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk mempertajam tujuan dari ruang lingkup serta memberikan arah yang jelas pada penelitian ini, maka istilah dalam judul penambahan istilah ini diberi batasan sebagai berikut:

1.7.1 Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) disebut dengan model pembelajaran dua tinggal dua tamu. Struktur dalam model ini memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Pada penerapan model pembelajaran ini, siswa akan terlibat secara aktif, sehingga akan memunculkan semangat siswa dalam belajar.

1.7.2 Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran tradisional disebut juga metode ceramah. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan guru dalam proses pembelajaran mengajar di kelas. Pada proses pembelajaran, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal kepada siswa.

1.7.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan umpan balik dari adanya kegiatan proses belajar mengajar. Umpan balik maksudnya adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar di sekolah dalam rangka menyelesaikan program pendidikan.

1.7.4 Mata Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPS wajib dalam kurikulum 2013 dimana konten dari mata pelajaran IPS meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang tentunya memberikan pelajaran bagi siswa untuk mengenal kehidupan bermasyarakat, bangsa dan umat manusia lainnya dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya, dapat mengembangkan keterampilannya serta nilai-nilai yang dijunjung tinggi masyarakat Indonesia dalam bersikap dan berperilaku sehari-hari berdasarkan norma yang ada.

1.7.5 SMPN 3 Kebumen

Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah sekolah yang bertempat di Kota Kebumen, yaitu SMPN 3 Kebumen yang beralamat di jalan S. Parman No. 3 Kebumen, Jawa Tengah.

BAB II

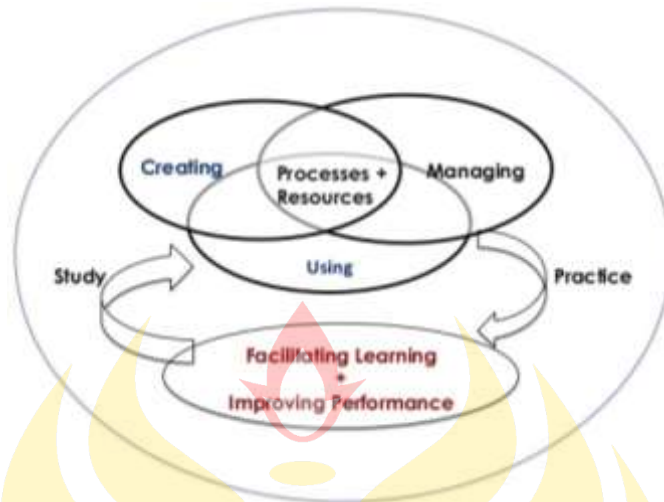
LANDASAN TEORI

2.1 Teknologi Pendidikan

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan telah beberapa kali dirumuskan bersama oleh pakar yang tergabung dalam organisasi tertua teknologi pendidikan AECT (*Assosiation for Educational Communications and Technology*). Ulasan yang cukup lengkap mengenai definisi teknologi pendidikan tersebut terdapat dalam buku editan Jnauszewski & Molenda (2008), berikut ini definisi teknologi pendidikan oleh AECT tahun 2004 adalah bidang kajian dan praktik etis dalam memfasilitasi praktik pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan mengkreasi, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologis (metode dan media pembelajaran) yang tepat. Berbeda dari definisi teknologi pendidikan dalam praktik pembelajaran dan pendidikan secara umum dengan mengambil intisari aktivitas sentral (utama) dan objek kajian teknologi pendidikan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.1 Gambaran Visual elemen kunci definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 2004 (diambil dari Januszewski & Molenda {eds.}, 2008: 5)

Menurut Edi Subkhan (2013: 13) titik fokus teknologi pendidikan adalah memfasilitasi praktik pembelajaran, caranya adalah dengan menciptakan, mendesain, atau mengkreasi (*creating*), menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologis dan media/sumber belajar. Jika dilihat dari gambar 2.1 di atas, maka “proses” (*processes*) dan sumber (*resources*) menjadi pusat kajian pengembangan dan praktik teknologi pendidikan. Jadi aktivitas kreasi, pengguna, dan pengelolaan berpusat pada “proses” dan “sumber” tersebut.

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan diatas, dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, agar berhasil guna menciptakan efisiensi, dan efektif, mengingat bahwa teknologi merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengolah pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Kawasan merupakan suatu realisasi dari definisi dari bidang teknologi pembelajaran. Kawasan mewujudkan apa yang dapat dilakukan oleh suatu disiplin ilmu agar disiplin tersebut mampu memberikan sumbangan langsung dalam bentuk rumusan praktik yang dapat dilakukan oleh para praktisi. Menurut Prawiradilaga (2012: 44) kawasan teknologi pendidikan menyangkut penyelenggaraan seluruh aspek belajar manusia di dalam dan di luar sistem persekolahan. Kawasan manajemen pendidikan mengelola dan mengatur seluruh fungsi yang ada dalam kawasan pengembangan serta memanfaatkan kedua kategori besar dari sumber belajar yaitu SB yang dirancang dan dimanfaatkan. Perhatian terbesar dari kawasan teknologi pendidikan menekankan peran seluruh SB dalam rentang yang luas. SB ini bukan hanya tersedia di kelas atau sekolah, akan tetapi SB juga mencakup lokasi khusus yang tersedia di masyarakat seperti museum atau observatorium. Kawasan TP dapat digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar kawasan TP merupakan rangkuman tentang wilayah utama yang merupakan dasar pengetahuan bagi setiap kawasan. Deskripsi masing-masing domain dalam kawasan teknologi pendidikan di atas adalah sebagai berikut:

2.1.2.1 Desain

Desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar, meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan lain-lain. Kawasan desain berasal dari psikologi pendidikan. Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Kawasan desain meliputi penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam melakukan perencanaan atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara sistematis dan sistemik.

2.1.2.2 Pengembangan

Kawasan pengembangan berorientasi pada produksi media pembelajaran yang kisi-kisi modelnya dihasilkan dari kawasan desain. Arti pengembangan yaitu proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan bersifat progresif, karena pengaruh terhadap kemajuan teknologi perangkat keras yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan. Kawasan pengembangan menjadi tumpuan pengolahan pesan agar dapat menghasilkan sumber belajar *by design*.

2.1.2.3 Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara

pembelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

2.1.2.4 Pengelolaan

Pengelolaan adalah bagian integral dan sering dihadapi oleh para teknolog pembelajaran. Peran pengelolaan ini sering dihadapi sebagai pimpinan atau pejabat lembaga organisasi, baik dalam suatu unit besar atau hanya dari suatu unit terkecil organisasi. Keberhasilan sistem pembelajaran jarak jauh bergantung pada pengelolaannya, karena lokasi yang menyebar. Lahirnya teknologi baru, dimungkinkan tersedianya cara baru untuk mendapatkan informasi. Pengelolaan informasi membuka banyak kemungkinan untuk desain pembelajaran, khususnya dalam pengembangan dan implementasi kurikulum dan pembelajaran yang dirancang sendiri.

2.1.2.5 Penilaian

Penilaian adalah kegiatan untuk mengkaji serta memperbaiki suatu produk atau program. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan atau informasi yang diterima. Masih banyak pihak yang melakukan evaluasi belajar dengan cara membandingkan kemampuan seorang siswa dengan temannya.

Berdasarkan uraian di atas, menurut definisi teknologi pendidikan 2004, penelitian ini termasuk dalam perencanaan (desain), apabila dikaitkan antara metode pembelajaran dengan bidang kajian teknologi pendidikan, maka penggunaan metode pembelajaran mempunyai andil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2.2 Belajar

2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan usaha sadar seseorang dalam merubah pola perilaku berdasarkan pengalaman dan latihan yang telah dilalui sepanjang hidupnya. Banyak juga yang berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan berdasarkan pengalaman seseorang dari waktu ke waktu hingga menjadi individu yang lebih baik lagi. Menurut M. Thobroni (2015: 15) belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting dilakukan dan akan terus-menerus dilakukan semasa hidupnya. Manusia tidak akan bisa hidup sendiri, karena manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik oleh manusia lainnya.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan pada tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan yang terjadi yakni sifat, fisik, maupun jenisnya karena itu tentunya tidak setiap perubahan dalam diri manusia merupakan perubahan dalam belajar.

Belajar memiliki banyak pengertian yang memberikan perubahan kepadaseseorang. Menurut Slameto (2002: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Agus Suprijono (2011: 3) belajar sebagai properti sekolah yang dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian masyarakat beranggapan bahwa belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Sesungguhnya pengertian dari belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan yang dapat dilakukan dimana saja baik itu di sekolah, keluarga, lingkungan kerja dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang disengaja sehingga memberikan perubahan tingkah laku dan pola pikir seseorang menjadi pribadi yang lebih baik. Kegiatan dan usaha dalam mencapai perubahan perilaku dan pola pikir merupakan pengertian belajar. Sedangkan perubahan perilaku dan pola pikir itu sendiri merupakan hasil belajar, dengan demikian belajar akan berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar.

2.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Pada uraian-uraian terdahulu, calon guru/pembimbing seharusnya sudah dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, dan oleh setiap siswa secara individual (Slameto, 2010: 27). Adapun susunan dari prinsip-prinsip belajar yaitu, sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

Pada proses belajar mengajar di kelas, setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional. Belajar perlu adanya interaksi sosial antara siswa dengan lingkungannya dimana hal itu dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.

2. Sesuai hakikat belajar

Belajar merupakan proses kontinu maka harus melalui tahap demi tahap menurut perkembangannya. Selain itu belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery* untuk mendapatkan pengertian yang diharapkan berupa stimulus yang menimbulkan respon.

3. Sesuai materi/bahan yang dipelajari

Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya sesuai perkembangan kemampuan akademiknya.

4. Syarat keberhasilan belajar

Belajar memerlukan sarana dan prasarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang. Repitasi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Dalam menyerap ilmu dan pengetahuan pastinya masing-masing individu berbeda, karena setiap individu telah diberikan kemampuan dengan bakat, minat, emosi yang berbeda juga. Tak terkecuali dengan belajar yang tentunya masing-masing individu berbeda dalam memahami dan menerima informasi. Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:

2.2.3.1 Faktor internal

1. Faktor jasmani

a) Faktor kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, seperti contohnya kurang semangat, badan lemas, cepat lelah, dan lain sebagainya.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah kondisi dimana fisik kurang sempurna dengan begitu dapat mengganggu belajar siswa. Untuk menunjang agar proses belajar tetap berlangsung maka dibutuhkan alat bantu agar dapat menutupi kekurangannya.

2. Faktor psikologis

a) Intelegensi

Intelegensi merupakan kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi baru dengan cepat. Intelegensi sangat berpengaruh terhadap belajar karena siapaun yang memiliki intelegensi tinggi akan lebih berhasil dibandingkan yang mempunyai intelegensi rendah.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang tertuju pada satu objek. Agar hasil belajar bagus maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

c) Minat

Minat adalah keinginan seseorang dalam menggeluti sesuatu hal. Contohnya dalam belajar yaitu bahan belajar yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d) Bakat

Bakat adalah potensi yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seorang siswa akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya.

e) Motivasi

Motivasi berfungsi sebagai menimbulkan, mendasari, mengarahkan, mendorong seseorang dalam meraih sesuatu hal. Semakin besar motivasinya maka semakin besar tujuannya akan tercapai.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat pertumbuhan seseorang yang siap untuk menerima kecakapan baru. Belajar akan lebih berhasil jika siswa sudah siap atau matang, sehingga lebih mudah menangkap informasi.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi reaksi. Dalam proses belajar kesiapan perlu diperhatikan, maka jika siswa sudah siap maka hasil belajarnya akan lebih baik.

2.1.3.2 Faktor Eksternal

1. Faktor lingkungan sosial

Termasuk lingkungan sosial yaitu guru, para staf administrasi, teman-teman sekelas, tetangga dan masyarakat.

2. Faktor lingkungan non sosial

Termasuk lingkungan non sosial yaitu gedung sekolah, tempat tinggal, fasilitas belajar, cuaca dan waktu.

2.2 Model-model Pembelajaran

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan adalah aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas dipengaruhi oleh model pendidikan yang diterapkan di sekolah. Oleh karenanya diperlukan strategi khusus dalam melaksanakan proses pembelajaran. Strategi yang dapat dicapai antara lain dengan menentukan metode pembelajaran yang cocok untuk peserta didik yang tentunya harus disesuaikan dengan kemampuan dan pola pikir peserta didik.

Model pembelajaran merupakan kerangka dan arah bagi guru untuk menentukan proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan terorganisir. Menurut Arends dalam Aris Shoimin (2014: 23) menegaskan bahwa model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu

termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa agar dapat memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran di kelas tergantung dari karakteristik siswanya.

Fungsi dari model pembelajaran ialah sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam pembelajaran tersebut. Banyak sekarang dikembangkan macam-macam model pembelajaran yang berpusat pada siswa tujuannya tak lain untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Salah satunya model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa, dengan begitu siswa diharapkan dapat dengan mudah memahami dan menyerap materi pembelajaran. Fungsi dari adanya pembelajaran kooperatif diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa dimana siswa dapat bekerja sama dengan temannya yang dapat membangun rasa kepedulian dan solidaritas antar siswa.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen. Menurut Agus Suprijono (2011: 54) pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja

kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum memang pembelajaran kooperatif diarahkan oleh guru, dimana guru yang menentukan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Menurut Johnson *et al.*, (1991) dalam Lau, Peter *et al.*, (2013: 80) pembelajaran kooperatif adalah penggunaan tim kecil sehingga siswa bekerja pada tugas-tugas yang nyata dengan satu sama lain untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif dianggap bermanfaat oleh siswa dalam membantu untuk mengembangkan dan meningkatkan berbagai keterampilan generik, khususnya yang berkaitan dengan kerjasama antar tim (Ballantine & Larres, 2007; Bourner *et al.*, 2001 dalam Lau, Peter *et al.*, 2013: 80).

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Menurut Solihatun & Raharjo (2008: 5) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikap sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja bersama-sama di antara sesama kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif maka

pengembangan kualitas diri peserta didik terutama aspek afektif dapat dilakukan secara bersama-sama. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran kelompok biasa karena pada pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Pada pembelajaran kooperatif siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya, siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu dalam memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

2.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rizkinia (2012: 14) pembelajaran kooperatif memiliki ciri khusus, antara lain:

1. Setiap anggota memiliki peran masing-masing.
2. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
3. Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas belajarnya dan juga teman sekelompoknya.
4. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompoknya.
5. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

2.3.3 Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai banyak manfaat bagi siswa. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama.
2. Melatih siswa untuk dapat menghargai perbedaan.
3. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
4. Mengurangi kecemasan siswa.
5. Meningkatkan motivasi, harga diri, dan sikap positif.
6. Meningkatkan prestasi akademis siswa.

2.3.4 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran, antara lain:

1. Hasil belajar akademik

Dalam pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademik penting lainnya.

Para pengembang model pembelajaran ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada hasil belajar akademik.

2. Menerima perbedaan individu

Tujuan lain dalam pembelajaran kooperatif adalah menerima orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya. Hal ini memberikan peluang bagi siswa dari latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki oleh para siswa sebagai warga masyarakat, bangsa dan negara, karena mengingat kenyataan yang dihadapi bangsa ini dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang semakin kompleks.

2.3.5 Langkah-langkah dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut Solihatin & Raharjo (2012: 10-11) terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Langkah pertama yaitu guru merancang program pembelajaran. Pada langkah ini guru mempertimbangkan dan menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
2. Langkah kedua yaitu dalam aplikasi pembelajaran di kelas, guru harus merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan mahasiswa dalam belajar secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil.

3. Langkah ketiga yaitu dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa, guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok.
4. Langkah keempat yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

Selain langkah-langkah di atas menurut Agus Suprijono (2011: 65) terdapat sintak model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari 6 fase, yaitu:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Perilaku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok besar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

2.4 Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

2.4.1 Pengertian Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Model ini dikenal juga dengan istilah dua tinggal dua tamu. Menurut Agus Suprijono (2011: 93) pembelajaran dengan menggunakan metode ini diawali dengan pembagian kelompok. Model pembelajaran ini 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.

Metode pembelajaran TSTS merupakan sistem pembelajaran kelompok tujuannya agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggungjawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik.

2.4.2 Ciri-ciri Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara dibentuknya kelompok kemudian dibagikannya hasil dan informasi kepada kelompok lainnya. Menurut Hanna Herfina (2015: 345) terdapat ciri-ciri model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS), yaitu:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.

2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin, yang berbeda.
4. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

2.4.3 Langkah-langkah Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Menurut Aris Shoimin (2014: 223) terdapat langkah-langkah dalam model pembelajaran TSTS yang dapat dilakukan guru dalam pembentukan kelompok di kelas, diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang terbagi atas empat siswa.
2. Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu dari kelompok lain.
3. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dalam kelompok lain.
5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

Penjelasan diatas merupakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TSTS diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan yang harus diskusikan jawaban secara bersama. Setelah diskusi antar kelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain untuk saling berkomunikasi, kemudian anggota kelompok yang tidak

mendapatkan tugas sebagai duta atau tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut, lalu dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada sesama kelompok. Jika mereka telah selesai mengemban 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 mereka emban.

2.4.4 Tahapan-tahapan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Menurut Aris Shoimin (2014: 223) pembelajaran kooperatif model TSTS terdiri dari beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut:

1. **Persiapan**

Hal yang dapat dilakukan guru adalah menyusun silabus dan sistem penilain, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggotanya empat siswa.

2. **Presentasi guru**

Guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

3. **Kegiatan kelompok**

Pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah siswa menerima lembar kegiatan berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya. Siswa mempelajari

dalam kelompok kecil (4 siswa), yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Kemudian, dua dari empat anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertemu ke kelompok lain, sementara dua anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu. Setelah memperoleh informasi dari dua anggota yang tinggal, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

4. Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membalas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.

5. Evaluasi kelompok dan penghargaan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model TSTS. Masing-masing siswa diberi kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model TSTS, yang selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi.

2.4.5 Kelebihan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Setiap model-model pembelajaran, pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitu juga pada model pembelajaran kooperatif tipe TSTS. Menurut Aris Shoimin (2014: 225) terdapat kelebihan model pembelajaran kooperatif TSTS adalah:

1. Mudah dipecah menjadi berpasangan.
2. Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan.
3. Guru mudah memonitor.
4. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
5. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
6. Lebih berorientasi pada keaktifan.
7. Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
8. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
9. Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan.
10. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

2.4.6 Kekurangan Model Pembelajaran TSTS

Setelah mengetahui kelebihan model TSTS selanjutnya yaitu mengetahui kekurangan yang terdapat dalam model tersebut. Berikut ini kekurangan model pembelajaran TSTS:

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. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.
6. Jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok.
7. Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan guru.
8. Kurang kesempatan untuk memperhatikan guru.

Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis maka dalam satu kelompok terdiri dari 1 orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang yang berkemampuan akademis sedang, dan satu siswa berkemampuan kurang. Pembentukan kelompok heterogen memberi kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang berkemampuan akademis tinggi, diharapkan bisa membantu anggota kelompok yang lain.

2.5 Pembelajaran Konvensional

2.5.1 Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dapat disebut juga sebagai model pembelajaran tradisional. Menurut Susanto dalam Saputri (2016: 29) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran konvensional antara lain dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR). Sehingga tidak mengherankan apabila membahas mengenai model pembelajaran konvensional maka akan membahas tentang metode ceramah, dimana metode

tersebut dijelaskan guru secara lisan yang pelaksanaannya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan siswa.

Pembelajaran konvensional adalah suatu konsep belajar yang digunakan guru dalam membahas suatu pokok materi yang telah biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional masih dilaksanakan atas asumsi bahwa suatu pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke siswa. Pada model pembelajaran konvensional, guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Ibrahim & Supriani dalam Saputri (2016: 30) proses pembelajaran konvensional berpusat pada guru dan komunikasi berlangsung satu arah. Ciri metode ceramah yaitu guru berbicara terus menerus di kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan saja. Jadi metode ini merupakan bentuk belajar mengajar satu arah yang berpusat pada guru. Hal ini tentunya akan membuat siswa di kelas mudah merasa jenuh, kurang inisiatif, dan selalu bergantung pada guru.

Bahan pengajaran konvensional sangat terbatas jumlahnya, karena yang menjadi tulang punggung kegiatan intruksional disini adalah guru. Guru menyampaikan materi dengan urutan model, media dan waktu yang telah ditentukan dalam strategi intruksional. Kegiatan intruksional ini berlangsung menggunakan guru sebagai satu-satunya sumber belajar sekaligus bertindak sebagai penyaji materi. Pelajaran ini tidak menggunakan bahan ajar yang lengkap, namun berupa garis besar isi dan jadwal yang disampaikan diawali pembelajaran,

beberapa transparansi dan formulir isian untuk dipergunakan sebagai latihan selama proses pembelajaran. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut hanya dengan cara mendengarkan ceramah dari guru, mencatat dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru (Subaryana dalam Jainuri, 2014). Model ini menuntut agar guru sebagai pendidik lebih banyak menguasai dan memahami materi dibandingkan dengan peserta didik. Model ini menuntut kemampuan verbal dari guru agar mampu mentransfer pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik secara maksimal. Tidak hanya itu, profesional guru pun diuji dengan pengetahuannya menyampaikan materi secara rinci.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang menempatkan pengajar sebagai sumber tunggal. Pembelajaran ini juga sudah biasa digunakan oleh guru di kelas, pembelajaran yang berpusat pada guru dan siswa hanya menerima materi secara pasif.

2.5.2 Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Dalam pembelajaran konvensional terdapat urutan langkah-langkah pembelajaran, sistem sosial, prinsip-prinsip reaksi, serta sistem pendukung (sarana prasarana). Model pembelajaran konvensional mengharuskan siswa untuk menghafal materi yang diberikan oleh guru dan tidak untuk mengkaitkan materi tersebut dengan keadaan nyata. Berikut ini ciri-ciri pembelajaran konvensional antara lain:

1. Perolehan informasi melalui sumber-sumber secara simbolik, seperti guru atau membaca.
2. Pengasimilasian dan pengorganisasian sehingga suatu prinsip umum dapat dimengerti.

3. Penggunaan pada prinsip umum pada kasus-kasus spesifik.
4. Penerapan prinsip umum pada keadaan baru. Pembelajaran konvensional dalam mengevaluasi.

Sedangkan secara umum ciri-ciri model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut.

1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki keluaran sesuai dengan standar.
2. Belajar secara individual.
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis.
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan.
5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final.
6. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
7. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik.
8. Tidak ada kelompok-kelompok kooperatif.
9. Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan.
10. Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
11. Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, penyelenggaraan pembelajaran konvensional merupakan sebuah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberian informasi dari guru kepada siswa. Sumber pembelajaran konvensional lebih

banyak bersifat tekstual daripada kontekstual. Sumber informasi dipandang sangat mempengaruhi proses belajar. Pembelajaran konvensional lebih terpusat pada guru, karena guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran.

2.5.3 Kelebihan Pembelajaran Konvensional

Menurut Jainuri (2014) dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional tentu memiliki kelebihan, antara lain sebagai berikut:

1. Bahan pengajaran atau keterangan dapat diberikan lebih urut.
2. Pengajar dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting, sehingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin.
3. Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pengajar tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik.
4. Kekurangan buku dan alat bantu pelajaran, tidak menghambat dilaksanakannya pengajaran dengan model ini.

2.5.4 Kekurangan Pembelajaran Konvensional

Selain kelebihan dalam model pembelajaran, terdapat juga kekurangan selama pembelajaran ini berlangsung antara lain:

1. Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan.
2. Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan.

3. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan.
4. Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

2.6 Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, istilah hasil belajar erat kaitannya dengan nilai rapor yang didapatkan siswa. Padahal pengertiannya jauh lebih luas daripada hanya sekedar gambaran angka. Selain itu hasil belajar juga seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hal tersebut karena belajar tidak hanya berhubungan dengan pelajaran dan nilai. Menurut Agus Suprijono (2011: 5) hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Pendapat lain menurut Alfian Banuarli (2012: 25) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi yang dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, dalam hal ini perilaku siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Purwanto (2011: 47) hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dan sejalan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa yang akan dicapai.

Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar dibagi menjadi lima kategori, antara lain:

1. Informasi verbal yaitu pemahaman mengenai pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mengungkapkan konsep dan lambang yang terdiri dari kemampuan mengkategorisasikan, kemampuan analitis-sintetis fakta-fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menghubungkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujudlah otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.
6. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan didasarkan pada penggunaan hasil belajar dari Bloom yang membaginya menjadi tiga kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Agus Suprijono, 2011).

Belajar dapat membawa perubahan yang pada intinya adalah didapatkannya kecakapan, perilaku, pengetahuan baru. Hasil belajar yang dicapai bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti lingkungan, kemauan dalam belajar, dan kegigihan dalam melakoni proses belajar. Perlu dipahami bahwa hasil belajar

adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan kecakapan, perilaku, dan pengetahuan seseorang yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar.

2.7 Hakikat Mata Pelajaran IPS di SMP

2.7.1 Definisi Mata Pelajaran IPS di SMP

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk ditempuh oleh siswa SMP. Pada hakikatnya mata pelajaran ini wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai bahan kajian merupakan *subject matter* (pokok) yang dikemas menjadi satu atau beberapa mata pelajaran atau diintegrasikan dengan bahan kajian lain sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Menurut Puskur (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2007) IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Pembelajaran IPS disusun secara

terpadu memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu pengetahuan yang berkaitan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di tingkat SMP di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS secara terpadu.

Mata Pelajaran IPS teridentifikasi sebagai studi yang memperhatikan pada bagaimana orang membangun kehidupan yang lebih baik lagi bagi dirinya dan orang-orang sekitarnya, yang merupakan pembelajaran dalam aspek kehidupan dan sosial. Pembelajaran ini menggambarkan interaksi antar individu dan kelompok dalam ruang lingkup lingkungan mulai dari lingkungan terdekat seperti keluarga dan lingkungan sekitarnya seperti masyarakat. Sumber pembelajaran atau materi IPS dapat diperoleh dari berbagai cara, baik itu buku, cerita, pemberitaan, surat kabar, TV, atau berkenaan langsung dengan ilmu pengetahuan termasuk didalamnya pengetahuan sosial dan nilai-nilai yang bermakna dalam kehidupan peserta didik. Karakteristiknya yaitu bagaimana pendidik memberikan beberapa pengertian yang mendasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, melatih berbagai keterampilan yang harus selalu dikembangkan melalui pendidikan IPS ini, serta mengembangkan atau membentuk moral yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang isi materinya diturunkan sejumlah ilmu sosial seperti geografi, sosiologi, ekonomi, sejarah, hukum, politik, antropologi, filsafat, dan beberapa ilmu sosial lainnya yang disusun untuk tujuan pendidikan IPS bukan hanya

menekankan hubungan manusia dengan lingkungannya fisiknya juga hubungan antar manusia.

2.7.2 Tujuan Mata Pelajaran IPS di SMP

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memang sudah diterapkan dari jenjang SD, SMP, SMA yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Pada hakikatnya pendekatan pembelajaran IPS di sekolah bertujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana disebutkan dalam Departemen Pendidikan Nasional (2007) dibagi dalam empat kategori yaitu :

1. Pengetahuan adalah kemahiran dan pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide. Tujuannya untuk membantu siswa untuk belajar lebih banyak tentang dirinya, fisiknya dan dunia sosial. Misalnya siswa dikenalkan dengan lingkungan alam, buatan, dan lain-lain.
2. Keterampilan adalah pengembangan kemampuan-kemampuan tertentu sehingga digunakan pengetahuan yang diperolehnya. Beberapa keterampilannya, antara lain:
 - a) Keterampilan berfikir yaitu kemampuan yang mendeskripsikan, mendefinisikan, mengklasifikasi, membuat hipotesis, membuat generalisasi, memprediksi, membandingkan dan mengkontraskan dan melahirkan ide-ide baru.

- b) Keterampilan akademik yaitu kemampuan membaca, menelaah, menulis, berbicara, mendengarkan, membuat garis besar, membuat grafik dan membuat catatan.
 - c) Keterampilan penelitian yaitu mendefinisikan masalah, merumuskan suatu hipotesis, menemukan mengambil data yang berhubungan dengan masalah, menganalisis data, mengevaluasi hipotesis dan menarik kesimpulan, menerima, menolak atau memodifikasi hipotesis dengan tepat.
 - d) Keterampilan sosial yaitu kemampuan bekerjasama, memberikan kontribusi dalam tugas dan diskusi kelompok, mengerti tanda-tanda non-verbal yang disampaikan oleh orang lain, merespon dalam cara-cara menolong, masalah yang lain, memberikan penguatan terhadap kelebihan orang lain, dan mempertunjukkan kepemimpinan yang tepat.
3. Sikap adalah kemahiran mengembangkan dan menerima keyakinan-keyakinan, interes, pandangan-pandangan, dan kecenderungan tertentu.
4. Nilai adalah kemahiran memegang sejumlah komitmen yang mendalam, mendukung ketika sesuatu dianggap penting dengan tindakan yang tepat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dari adanya pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan membekali siswa agar memiliki kemampuan berfikir secara logis, dan rasional, memiliki jiwa sosial tinggi yang mengedepankan pada nilai-nilai sosial dalam membuat keputusan dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. IPS juga bertujuan membentuk warga negara yang baik, memiliki kemampuan berkomunikasi yang

baik, bertanggung jawab dalam segala hal, memiliki keyakinan akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, mengembangkan wawasan berpikir yang reflektif atas dasar kesadaran diri, sosial dan pengalaman budaya sesuai dengan tingkat perkembangan dan memfasilitasi proses pengalihan diri antara yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

2.8 Penelitian yang Relevan

Sebelumnya telah banyak penelitian dengan topik yang relevan dengan penelitian ini. Berikut akan dilakukan pengkajian terhadap beberapa penelitian yang relevan dengan metode pembelajaran yang digunakan peneliti pada penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Selvianti, M. Sidin Ali, Helmi (2015) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XIIA SMAN 1 Lirilau” menggunakan jenis penelitian *true experimental design* (eksperimen sesungguhnya) desain penelitian *posstest-only control group design*. Populasi adalah peserta didik kelas XI IA SMAN 1 Lirilau, dengan sampel XI IA₂ sebagai kelas eksperimen dan XI IA₁ sebagai kelas kontrol. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil dari analisis deskriptif menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Sedangkan hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas dan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dan model pembelajaran konvensional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Prihatini dan Nani Mediatati (2013) yang berjudul “Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabalean Kecamatan Pabalean Kabupaten Semarang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013” menggunakan penelitian eksperimen rancangan *posstest only control design* yang masing-masing kelompok dipilih secara random. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Hasil analisis data tes akhir atau *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut: pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata hasil belajar siswa 80,24, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,24. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran TSTS lebih baik dibandingkan yang menggunakan metode ceramah yang dilihat berdasarkan selisih nilai rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4 poin.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ima Cahyanti dan Suprpto (2017) yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan Model Pembelajaran

Konvensional Pada Mata Pelajaran Kontruksi Bangunan di SMK Negeri 1 Mojokerto” menggunakan jenis penelitian deskriptif. Sampel adalah siswa kelas X TGB 1 dengan jumlah 29 siswa sedangkan siswa kelas X TGB 2 dengan jumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar dan lembar validasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran TSTS dan konvensional. Siswa menjadi lebih aktif, lebih mudah memahami pelajaran dan dapat bertukar pendapat dengan siswa yang lain. Hasil belajar siswa meningkat ketika menggunakan model pembelajaran TSTS hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai siswa 78.06 menggunakan model pembelajaran TSTS dan rata-rata nilai 71,76 dan menggunakan model pembelajaran konvensional.

2.9 Kerangka Berfikir

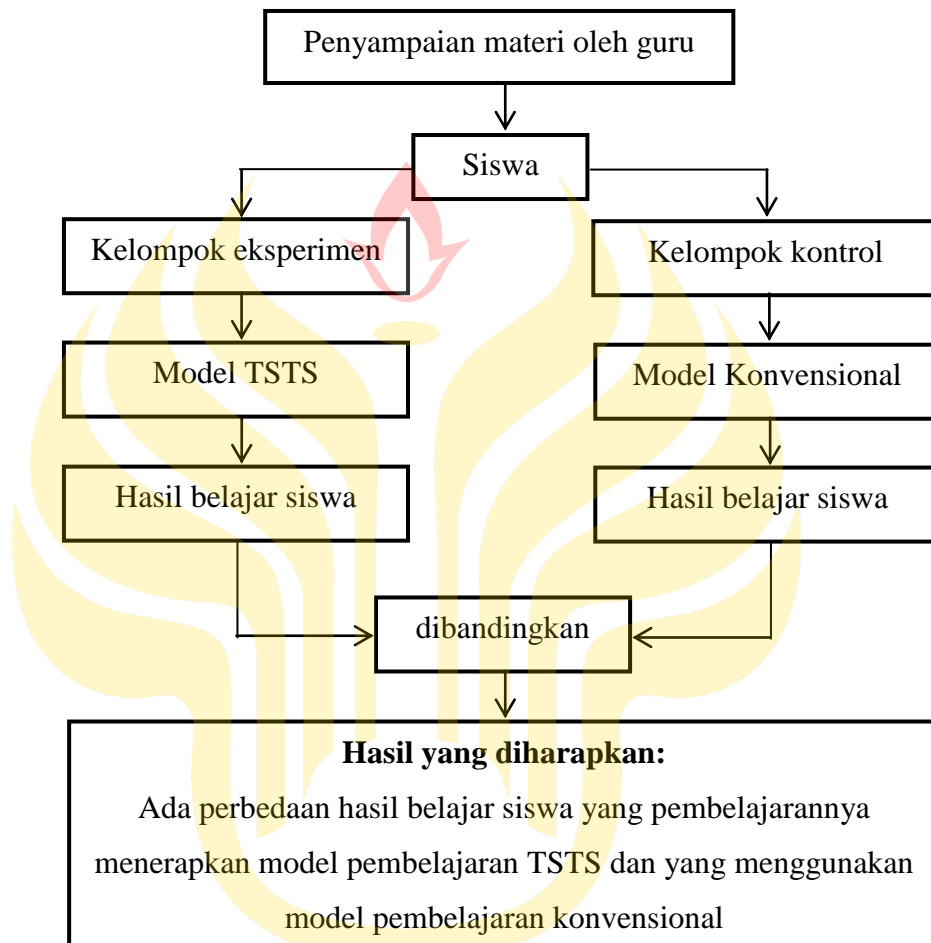
Pada setiap pembelajaran siswa diharapkan dapat memahami dan mengambil manfaat, sehingga guru memiliki kewajiban untuk membuat pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan tanpa mengurangi kualitas ilmu yang disampaikan. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena model pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti metode ceramah masih banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Keadaan seperti ini akan membentuk kepribadian siswa yang kurang baik, terutama membentuk sikap

siswa yang lebih pasif sehingga akan mempengaruhi dalam hasil belajar. Metode ini menempatkan guru pada pusat perhatian. Gurulah yang lebih banyak berbicara sedangkan siswa hanya mendengarkan atau mencatat hal-hal yang dianggap penting. Untuk itu guru harus menemukan solusi dengan menggunakan metode pembelajaran lain yang berpusat pada siswa. Salah satunya model pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS.

Model pembelajaran tipe TSTS diharapkan dapat dijadikan alternatif model pengajaran bagi guru. Pembelajaran ini membantu mengatasi kesulitan belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok, sehingga anatar siswa satu dengan yang lainnya dapat mencapai sukses bersama secara akademik, mendorong interaksi kelompok yang positif, mengembangkan kemampuan berkomunikasi anatar kelompok dan mengembangkan penghargaan diri siswa.

Dari uraian di atas, maka kerangka penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.10 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris melalui pengumpulan data (Sugiyono 2015: 96). Tujuan dirumuskannya hipotesis adalah sebagai langkah untuk memfokuskan masalah, mengidentifikasi data-data yang relevan untuk dikumpulkan, menunjukkan bentuk desain penelitian, termasuk

teknik analisis yang akan digunakan, menjelaskan gejala sosial, mendapatkan kerangka penyimpulan, merangsang penelitian lebih lanjut. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- (1) H_0 : Tidak terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan model konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Kebumen.
- (2) H_a : Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan model konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Kebumen.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMPN 3 Kebumen dengan menggunakan kelas VIII A dan VIII B pada mata pelajaran IPS menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Pada saat *pretest* diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas eksperimen dan kelas kontrol belum dapat dikategorikan baik, karena belum ada yang mencapai KKM. Pada saat *posttest* diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen telah banyak yang mencapai KKM, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol masih banyak yang belum mencapai KKM.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TSTS dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional yang diketahui dari adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen antara nilai *pretest* sebesar 50,67 dan *posttest* sebesar 84,53 yang memiliki selisih sebesar 33,86. Hasil ini lebih baik daripada kelompok kontrol yang mempunyai nilai rata-rata antara nilai

pretest sebesar 50,40 dan *posttest* sebesar 74,13 yang memiliki selisih sebesar 23,73.

3. Data hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *independent sample t-test* melalui perhitungan program SPSS versi 21 yang telah diketahui, kemudian dianalisis. Hasil analisis menunjukkan model pembelajaran TSTS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh model pembelajaran TSTS terhadap hasil belajar dilihat pada *equal variance assumed* adalah 4,729 dengan signifikansi 0,000.
4. Perlakuan berupa model pembelajaran TSTS pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan dan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan dengan hasil belajar siswa yang tidak mendapatkan perlakuan.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran peneliti terkait hasil penelitian pada skripsi ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran TSTS merupakan salah satu pilihan alternatif untuk mengembangkan sikap aktif, mampu mengembangkan pembelajaran secara diskusi dalam kelompok serta interaksi sosial antar siswa.
2. Peneliti yang akan melakukan penelitian menggunakan model TSTS diharapkan lebih detail dalam memberikan pelatihan sebelum dilakukan tindakan.

3. Diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah tersebut dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar di sekolah, untuk lebih diperbaiki dan ditingkatkan dalam hal penggunaan metode, media, dan sumber bahan oleh guru agar lebih variatif, dan kreatif agar dapat lebih memberdayakan partisipasi siswa.
4. Pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru diharapkan dapat mengalokasikan waktu sebaik mungkin dan lebih mengkondisikan dan mengontrol siswa di kelas agar tidak gaduh dan ramai, agar pelaksanaan pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar.
5. Pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru seharusnya menyesuaikan dengan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang lain agar pelaksanaan pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar.
6. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan model pembelajaran TSTS pada mata pelajaran lain menggunakan pokok bahasan yang berbeda.
7. Mengontrol sikap siswa dalam kelas saat berkelompok harus lebih diperhatikan, karena siswa diharuskan belajar mandiri mengenai materi yang disampaikan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cahyanti. Ima dan Suprpto. 2017. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Kontruksi Bangunan di SMK Negeri 1 Mojokerto*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan UNESA, Vol. 1 Nomor 1/JKPTB/17 2017, hlm. 86-91.
- Daouk, Zeina., Rima Bahous, Nahla Nola Bacha. 2016. *Perceptions on the effectiveness of active learning strategies*. Journal of Applied Research in Higher Education. Vol. 8 Iss 3 pp. 360 – 375.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Firmansyah, Herlan dan Dani Ramadani. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (BSE).
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasibuan, J.J dan Moedjiono. 1993. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Herfina, hanna. 2015. *The Application of TSTS Model in Civic Education Lesson in Improving Students' Learning Ability*. Edutech Vol. 1 No. 3 Oktober 2015. Hal 337 – 355.
- Helmi, dkk. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XIIA SMAN 1 Lilirilau*. Jurnal UNM, Jilid 1, No.1 April 2015, ISSN 1858 - 330X.

- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jainuri. 2014. *Pembelajaran Konvensional*. Diunduh dari (<http://bolehsaja.net/pembelajaran-konvensional/#.WM8beH20nIX>), pada tanggal 19 Maret 2017.
- Lau, Peter *et al.*, 2013. *Developing student's teamwork skills in a cooperative learning project*. International Journal for Lesson and Learning Studies. Vol 3 Iss 1 pp. 80 – 99.
- Munib, Achmad, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Pakpahan, Rogers. 2010. *IPS Untuk SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Prihatini dan Nani Mediatati. 2013. *Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (Two Stay Two Stray) dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal UKSW. 29: 29:127-133.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Kawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Saputri, Dwi Yuniasih. 2016. *Keefektifan Model Two Stay Two Stray Berbasis Teori Van Hiele Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN Karangdadap Kabupaten Banyumas*. Semarang: UNNES.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning, Analisi Model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperatif Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suwatra, I Wayan, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran TSTS Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Desa Kaliasem Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng*. Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 2, No.1 2014.

Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yonny, Acep, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia

_____. Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Badan Penelitian dan Pengembangan: Pusat Kurikulum.

<http://smpn3kebumen.sch.id/profil/>. Dibuka pada tanggal 27 Juli 2017.