

BAB II KAJIAN TEORI

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan bermasyarakat. Djahiri (dalam Susilawati dan Rustati, 2013: 3) mengungkapkan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Lebih lanjut, menurut Trianto (2010: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Selanjutnya, Somantri (dalam Susilawati dan Rustati, 2013: 3) menjelaskan pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan dari berbagai ilmu sosial dan ilmu lainnya yang diolah sebagai kebutuhan pembelajaran di sekolah.

2. Ruang Lingkup IPS

Pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Manusia dalam konteks sosial demikian luas dengan berbagai kebutuhannya, maka pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi, dan harus sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tiap jenjang yang sedang ditempuhnya, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Sofa (2010) menyatakan ruang lingkup pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan adalah sebagai berikut.

- a. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.
- b. Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian diperluas.
- c. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi: bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan.

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek, yaitu sebagai berikut.

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan, mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya, meliputi tingkat lokal, regional dan global.
- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Selanjutnya, menurut Sapriya dkk., (2007: 19) ruang lingkup pelajaran IPS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.01 Ruang lingkup pelajaran IPS

Aspek	Sub Aspek
1. Sistem sosial dan budaya	a. Individu, keluarga, dan masyarakat. b. Sosiologi sebagai ilmu dan metode. c. Interaksi sosial. d. Sosialisasi. e. Pranata sosial. f. Struktur sosial. g. Kebudayaan. h. Perubahan sosial budaya.
2. Manusia, tempat, dan lingkungan	a. Sistem informasi geografi b. Interaksi gejala fisik dan sosial c. Struktur internal suatu tempat/ wilayah d. Interaksi keruangan. e. Persepsi lingkungan dan kewajiban.
3. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan	a. Berekonomi. b. Ketergantungan. c. Spesialisasi dan pembagian kerja. d. Perkoperasian. e. Kewirausahaan.
4. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan	a. Dasar-dasar ilmu sejarah. b. Fakta, peristiwa, dan proses.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS, meliputi manusia, lingkungan, waktu, perubahan, isu sosial, sistem sosial, lokal, regional dan global.

3. Tujuan IPS SD

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan masyarakat. Menurut Trianto (2010: 176):

Tujuan IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Lebih lanjut, Sapriya (2009: 12) menjelaskan bahwa:

IPS di tingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi/masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari IPS, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap, agar dapat berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Vernon S. Gerlach & Donal P. Ely (dalam Arsyad, 2011: 3) belajar adalah perubahan perilaku,

sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Artinya, perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati.

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Selanjutnya, menurut Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008: 1.5) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan angka ragam *competencies*, *skills*, dan *attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Lebih lanjut, Abdillah (dalam Aunurrahman, 2010: 35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang melalui proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik.

b. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa merupakan segala sesuatu kegiatan yang dilakukan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut

Sadiman (2006: 100) aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Selanjutnya, Hanafiah dan Suhana (2010: 23) menjelaskan bahwa proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kunandar (2010: 277) berpendapat bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang berlangsung dari awal pembelajaran sampai pembelajaran berakhir yang dilakukan oleh siswa.

Adapun indikator aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini, yang merujuk dari Sudjana (2010: 61); 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; 2) terlibat dalam pemecahan masalah; 3) bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; 4) melaksanakan diskusi kelompok.

1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya

Maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran, misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya.

2) Terlibat dalam pemecahan masalah

Maksud dari indikator tersebut adalah siswa ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah/ soal siswa ikut membahas.

3) Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya

Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi/ penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru/siswa lain.

4) Melaksanakan diskusi kelompok

Maksud dari indikator tersebut adalah melakukan kerjasama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah/ soal.

c. Hasil Belajar

Segala sesuatu yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar, akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Dick dan Reiser (dalam Sumarno, 2011) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat jenis, yaitu: (1) pengetahuan, (2) keterampilan intelektual, (3) keterampilan motorik, dan (4) sikap.

Menurut Hamalik (2011: 155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Lebih lanjut, Bloom (dalam Suprijono, 2009: 6) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh, menerapkan, menguraikan, menentukan hubungan, mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan menilai. Domain afektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakterisasi. Domain psikomotor meliputi *initiotory*, *pre-routine*, *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2010: 22) ranah kognitif, yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain. Ranah afektif, yaitu memiliki perilaku disiplin, santun, peduli, jujur, tanggung jawab percaya diri dan kerjasama dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. Adapun dua aspek sikap siswa yang diamati dalam penelitian ini, yaitu:

1) Percaya Diri

Kemendikbud (2013: 25) menyatakan bahwa percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak. Berikut ini indikator yang diamati pada aspek percaya diri.

a) Tidak mencontek jawaban orang lain.

- b) Berani mengemukakan pendapat dalam diskusi.
- c) Berani mengemukakan hasil diskusi di depan kelas.

2) Kerjasama

Kemendikbud (2013: 24) menyatakan bahwa kerjasama adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas. Berikut ini indikator yang diamati pada aspek kerjasama.

- a) Selalu berada dalam kelompok saat diskusi.
- b) Mendiskusikan tugas tampak secara kompak atau bersama-sama.
- c) Bekerja sesuai tugasnya dalam kelompok.

Selanjutnya, dalam ranah psikomotor mengamati tentang keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi. Berikut ini indikator dari aspek keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi.

1) Keterampilan Sosial

Berikut ini indikator yang diamati pada aspek keterampilan sosial.

- a) Dapat beradaptasi dalam kelompok.
- b) Berdiskusi tentang tugas yang diberikan guru.
- c) Terjadi interaksi pada setiap anggota kelompok.

2) Keterampilan Berkomunikasi

Berikut ini indikator yang diamati pada aspek keterampilan sosial.

- a) Mempresentasikan hasil diskusi dengan kalimat yang singkat.
- b) Menggunakan bahasa Indonesia dengan benar dan bahasa yang runtut saat menyampaikan hasil diskusi.

c) Menyampaikan hasil diskusi dengan tenang.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan *output* yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar berupa perubahan yang dialaminya, meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Nasution (dalam Amri, 2013: 28) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik, sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan yang dimaksud adalah ruang belajar, guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa. Sedangkan menurut Sudjana (dalam Amri, 2013: 28) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Winataputra (2008: 1.18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar antara siswa dan guru dalam pemberian ilmu atau pengetahuan serta sumber belajar dengan menggunakan berbagai sarana untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

b. Pembelajaran IPS di SD

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran IPS di SD dapat membina peserta didik untuk memahami potensi dan peran dirinya dalam bermasyarakat. Menurut Bruner (dalam Supriatna, dkk., 2007: 38) terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD, yaitu:

- 1) Pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan, sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar.
- 2) Pembelajaran harus terstruktur, sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit.
- 3) Pembelajaran harus disusun sedemikian rupa, sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Selanjutnya, Sapriya, dkk. (2007: 23) menyatakan bahwa:

Pada unsur materi pendidikan IPS di SD, dikembangkan dan digali dari kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Masyarakat merupakan sumber serta objek kajian materi pendidikan IPS, yaitu berpijak pada kenyataan kehidupan yang riil, dengan mengangkat isu-isu yang sangat berarti dari mulai kehidupan yang terdekat dengan siswa sampai pada kehidupan yang luas dengan dirinya. Masalah yang dipilih sebagai topik untuk IPS di SD harus disesuaikan dengan minat anak dan masalah-masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan mereka sehari-hari, karena program pengajaran IPS, mampu melibatkan potensi siswa yang meliputi fisik, mental, sosial dan motorik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran IPS di SD merupakan pembelajaran yang mengkaji tentang kehidupan manusia, kebutuhan dan lingkungannya. Materi yang dipelajari dalam pembelajaran IPS di SD haruslah sesuai

dengan kebutuhan dan pengalaman siswa, agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat dengan mudah dipahami.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Suprijono (2009: 46) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2009: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 41) model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka meniasati perubahan perilaku peserta didik secara adiptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Selanjutnya, Yulaenawati (dalam Abidin, 2014: 117) menyatakan bahwa model pembelajaran menawarkan struktur dan pemahaman desain pembelajaran dan membuat para pengembang pembelajaran memahami masalah, merinci masalah, ke dalam unit-unit yang mudah diatasi, dan menyelesaikan masalah pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola tindakan yang telah direncanakan dalam pembelajaran, sebagai pedoman dalam pembelajaran.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Bern, dkk. (dalam Komalasari 2011: 55) model-model pembelajaran memiliki banyak jenisnya, yaitu:

- a. Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah strategi belajar yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah, dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- b. Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin pembelajaran.
- c. Pembelajaran pelayanan (*service learning*) adalah model yang menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pengembangan pengetahuan melalui proyek dan aktivitas.
- d. Pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*) adalah dimana tempat kerja terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan para siswa dalam memahami dunia terkait.
- e. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah strategi belajar yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan model-model pembelajaran yang telah dijelaskan oleh ahli di atas, maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), karena model pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk

dapat memiliki kemampuan yang baik dalam menyelesaikan permasalahan dengan bekerjasama.

D. Model *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

1. Pengertian Model *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggunakan sistem bekerja dalam kelompok kecil di kelas. Anita Lie (dalam Isjoni, 2007: 16) menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran bergotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Menurut Rusman (2012: 202) keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat termotivasi apabila pembelajaran dilakukan oleh teman kelompoknya.

Rohman (2009: 186) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok. Untuk itulah dalam pembelajaran kooperatif terdapat ciri-ciri yaitu: (1) adanya tujuan kelompok; (2) akuntabilitas diri; (3) kesempatan yang sama untuk berhasil; (4) kompetisi antar-kelompok; (5) adanya spesialisasi tugas; dan (6) adaptasi kebutuhan individu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan positif sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif. Siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena siswa belajar dibantu dengan teman dalam kelompoknya.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan juga kekurangan, begitu juga dengan model *cooperative learning*. Menurut Jarolimek & Parker (dalam Isjoni, 2007: 24) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam model *cooperative learning* yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan *cooperative learning*:

- 1) Saling ketergantungan yang positif.
- 2) Adanya kemampuan dalam merespon perbedaan individu.
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- 4) Suasana yang rileks dan menyenangkan.
- 5) Terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dan guru.
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

b. Kekurangan *cooperative learning*:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang dan membutuhkan banyak tenaga.

- 2) Membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai.
- 3) Selama diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang pasif.

3. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning*

Menurut Huda (2013: 112) langkah-langkah pada pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Tahap 1: Persiapan kelompok
 - 1) Guru memilih metode, teknik, dan struktur pembelajaran kooperatif.
 - 2) Guru menata ruang kelas untuk pembelajaran kelompok.
 - 3) Guru merangking siswa untuk pembentukan karakter.
 - 4) Guru menentukan jumlah kelompok
 - 5) Guru membentuk kelompok-kelompok.
- b. Tahap 2: Pelaksanaan pembelajaran
 - 1) Siswa merancang *team building* dengan identitas kelompok.
 - 2) Siswa dihadapkan pada persoalan.
 - 3) Siswa mengeksplorasi persoalan.
 - 4) Siswa merumuskan tugas dan menyelesaikan persoalan.
 - 5) Siswa bekerja mandiri, lalu bekerja kelompok.
- c. Tahap 3: Penilaian kelompok
 - 1) Guru menilai dan menskor hasil kelompok.
 - 2) Guru memberi pengarahannya pada kelompok.
 - 3) Guru dan siswa mengevaluasi perilaku anggota kelompok.

Guru haruslah mengacu pada langkah-langkah pembelajaran kooperatif yang sudah dijelaskan di atas, agar pembelajaran terlaksana secara sistematis dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* masih dikategorikan menjadi beberapa tipe yang berbeda. Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 41) tipe dari model pembelajaran kooperatif, yaitu:

(1) *Examples Non-Examples*; (2) *Numbered Head Together*; (3) *Cooperative Script*; (4) Kepala Bernomor Struktur; (5) STAD; (6) Jigsaw; (7) *Problem Based Intruction*; (8) Artikulasi; (9) *Mind Mapping*; (10) *Make a Match*; (11) *Think Pair Share*; (12) *Debate*; (13) *Role Playing*; (14) *Grup Investigation*; (15) *Talking Stick*; (16) Bertukar Pasangan; (17) *Snowball Throwing*; (18) *Two Stay Two Stray* dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa tipe model pembelajaran kooperatif di atas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai jenis pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini.

E. Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*

Two stay two stray merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan tugas atau memecahkan masalah tertentu. Menurut Anita Lie (dalam Isjoni, 2007: 79) *two stay two stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 dan bisa digunakan dengan Teknik Kepala Bernomor. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain.

Menurut Huda (2013: 207) *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Selanjutnya, menurut Hanafiah

dan Suhana (2010: 56) dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*) memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* merupakan pembelajaran kelompok yang memberikan peran aktif kepada siswa untuk saling bekerjasama dalam memperoleh informasi dalam memecahkan masalah, dengan cara memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lainnya.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* menurut Eko (2011).

- a. Kelebihan *two stay two stray*
 - 1) Pembelajaran akan lebih bermakna.
 - 2) Pembelajaran berpusat pada siswa.
 - 3) Siswa akan lebih aktif.
 - 4) Siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya.
 - 5) Meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
 - 6) Dapat meningkatkan minat siswa.
- b. Kekurangan *two stay two stray*
 - 1) Memerlukan waktu yang lama.
 - 2) Membutuhkan banyak persiapan.
 - 3) Siswa yang kurang akan bergantung kepada siswa yang pintar maka ada kecenderungan siswa tidak mau belajar dalam kelompok.

Kekurangan dan kelebihan pada model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* telah dijelaskan di atas. Namun dalam hal lain, ketika ditemui dalam suatu kelas dengan jumlah siswa tidak kelipatan 4 (misalnya jumlah

siswa: 21,23, 25, 27, 30) dapat dikatakan juga sebagai kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif jenis ini, sebab pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memerlukan 4 orang siswa dalam suatu kelompok. Oleh karena itu, guru perlu melakukan persiapan-persiapan yang matang meniyasati segala kekurangan dalam penggunaan metode ini.

3. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray*

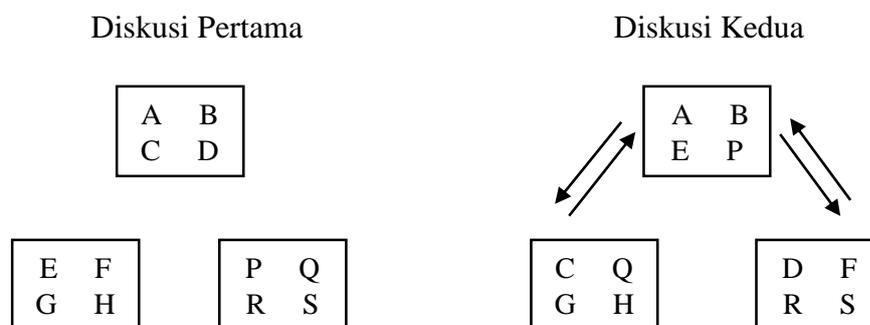
Pentingnya langkah-langkah dalam setiap model pembelajaran, dengan tujuan agar pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berikut ini langkah-langkah dari model *cooperative learning tipe two stay two stray* menurut Huda (2013: 207).

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya siswa dalam satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung.
- b. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk membahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
- c. Siswa bekerjasama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
- d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.
- h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* seperti yang diungkapkan Anwar (2013), yaitu:

- a. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (susunan ideal 4-6 orang).
- b. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk berdiskusi tentang suatu materi tertentu, guru membantu menjelaskan pada masing-masing kelompok jika ada yang kurang dimengerti.
- c. Setelah dirasa cukup masing-masing kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk diam ditempatnya (berperan sebagai tuan rumah), sedangkan sisanya yang akan jalan-jalan sebagai tamu dikelompok lain.
- d. Tugas tuan rumah adalah menjelaskan hasil diskusinya kepada setiap tamu yang datang, sedangkan tugas anggota kelompok yang jalan-jalan adalah bertamu ke “rumah” kelompok lain dan mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang materi yang didiskusikan oleh kelompok tersebut.
- e. Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi, anggota kelompok yang jalan-jalan bertugas untuk menyebarkan informasi yang diterimanya dari kelompok ke anggota dari kelompoknya sendiri.
- f. Begitu dan seterusnya bergantian hingga masing-masing anggota kelompok pernah merasakan peran sebagai tuan rumah maupun tamu.
- g. Kesimpulan

Skema pergantian anggota kelompok dalam model pembelajaran tipe ini adalah sebagai berikut (untuk memudahkan penjelasan, dibahas kasus untuk jumlah peserta didik dua belas orang).



Gambar 2.01: Dinamika perpindahan anggota kelompok model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* (adopsi dari Sani, 2013: 191)

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari model *cooperative learning* tipe *two stay two stray*, yaitu siswa dibentuk kelompok yang beranggotakan 4 orang dan terdiri dari

siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Selanjutnya guru memberikan pokok bahasan. Siswa diminta mengerjakan pokok bahasan tersebut secara berkelompok. Setelah selesai, 2 orang dari kelompok mencari informasi dari kelompok lain dan 2 orang lainnya berada dalam kelompok untuk membagikan hasil diskusi mereka kepada kelompok lain. Setelah selesai, setiap anggota kelompok kembali ke kelompok asli mereka. Kemudian menyimpulkan atas jawaban yang telah diperoleh.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Association of Educational Communications and Technology (AECT) merupakan sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi. AECT mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sejalan dengan Molenda dan Rusel (dalam Sanjaya 2012: 57) yang menyatakan bahwa "*media is a channel of communication. Devired from the latin word for "betwen", a source and a receiver*". Sedangkan, menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2011: 3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Artinya, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Selanjutnya, Sanjaya (2012: 57) menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi yang digunakan seseorang kepada penerima informasi melalui suatu perantara.

2. Media Pembelajaran

Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 59) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang sediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah benar dan tidak terjadinya verbalisme. Lebih lanjut, Hanafiah dan Suhana (2010: 60) menyatakan media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan pengelihatian (*audio visual aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Selanjutnya, Gagne (dalam Sanjaya 2012: 60) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sejalan dengan itu, Gerlach (dalam Sanjaya 2012: 60) menyatakan bahwa media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan bagi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru sebagai perangsang, yang membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan informasi dengan cara menggunakan pengelihatian dan pendengarannya dalam proses pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan, menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selanjutnya, menurut Sanjaya (2012: 70) fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif, yaitu media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, yaitu melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas, yaitu pemanfaatan media berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai fungsi komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas.

4. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Heinich, Molenda, & Russel (dalam Sanjaya 2012: 125) mengemukakan jenis dan klasifikasi media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

a. Media yang tidak diproyeksikan

- 1) Realita, yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya.
- 2) Model, yaitu benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya.
- 3) Grafis, yaitu gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (grafik, *chart*, poster, kartun).
- 4) Display, yaitu medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu, sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.

b. Media yang diproyeksikan (*project media*)

- 1) OHP
- 2) Slide

Media semacam ini diperlukan layar khusus untuk memproyeksikannya.

c. Media audio

- 1) Audio kaset,
- 2) Audio vision,
- 3) Aktif audio vision

d. Video dan film

e. Multimedia berbasis computer

Computer assisted instructional (pembelajaran berbasis komputer)

f. Multimedia Kit

g. Perangkat praktikum.

Berdasarkan jenis dan klasifikasi media pembelajaran para ahli di atas, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan media grafis sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Media grafis cukup sederhana dalam penerapan atau penyampaiannya kepada siswa, dan dengan menggunakan media grafis dapat membantu peneliti untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

G. Media Grafis

1. Pengertian Media Grafis

Graphics berasal dari bahasa Yunani: *graphikos* yang berarti melukis atau menggambarkan dengan garis-garis. Menurut Sanjaya (2012: 157) media grafis adalah media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata. Selanjutnya, menurut Angkowo & Kosasih, Hernawan, dkk. (2007: 24) media grafis merupakan media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengomunikasikan pesan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah sarana yang digunakan guru dalam penyampaian pembelajaran dalam bentuk gambar dan kata-kata.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Adapun kelebihan dan kekurangan media grafis menurut Susilana dan Cepi (2009: 15), yaitu sebagai berikut.

- a. Kelebihan Media Grafis
 - 1) Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
 - 2) Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
 - 3) Pembuatannya mudah dan harganya murah.
- b. Kekurangan Media Grafis
 - 1) Membutuhkan ketrampilan dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
 - 2) Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

3. Jenis-jenis Media Grafis

Jenis-jenis media grafis menurut Sanjaya (2012: 79) sebagai berikut.

a. Bagan

Bagan atau *chart* adalah media grafis untuk menyajikan pesan pembelajaran dengan mengombinasikan unsur tulisan, gambar dan foto menjadi kesatuan yang bermakna dengan maksud untuk menyederhanakan bahan pelajaran yang kompleks agar mudah dipahami.

b. Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut.

c. Karikatur

Karikatur atau kartun adalah media grafis yang mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang, kondisi, kejadian atau situasi tertentu.

d. Grafik

Grafik adalah media grafis yang dapat memvisualisasikan perkembangan atau keadaan tertentu secara sederhana dan ringkas melalui garis dan gambar.

e. Gambar dan Foto

Gambar dan foto merupakan media yang umum dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan saja tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, guru perlu merancang media pembelajaran secara maksimal terkait materi yang akan disampaikan kepada siswa agar dapat menarik perhatian siswa dan pesan pada pembelajaran dapat tersampaikan.

H. Kinerja Guru

Kinerja guru merupakan bentuk dari aktivitas pelayanan pengajaran guru mulai dari mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi secara sistematis dan berkesinambungan untuk melakukan suatu pembelajaran. Menurut Sanjaya (2005: 13), kinerja guru berkaitan dengan tugas perencanaan, pengelolaan, dan penilaian hasil belajar siswa. Sebagai perencana, guru tentu mampu membuat perangkat pembelajaran dan mendesain pembelajaran. Sebagai pengelola, guru harus mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif. Sebagai evaluator, guru harus mampu melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Menurut Susanto (2013: 29) kinerja guru dapat diartikan sebagai prestasi, hasil, atau kemampuan yang dicapai atau diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan dalam pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan kinerja mengajar guru adalah seperangkat perilaku nyata yang ditunjukkan guru sesuai dengan tugasnya sebagai pendidik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (dalam Rusman, 2012: 54) standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh ke dalam empat kompetensi sebagai berikut.

1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik.

2. Kompetensi Kepribadian

Tata nilai termasuk norma, moral, estetika, dan ilmu pengetahuan, memengaruhi perilaku etik siswa sebagai pribadi dan sebagai anggota masyarakat. Penerapan disiplin yang baik dalam proses pendidikan akan menghasilkan sikap mental, watak, dan kepribadian siswa yang kuat. Guru dituntut harus mampu membelajarkan siswanya tentang kedisiplinan diri, belajar membaca, mencintai buku, menghargai waktu, belajar baaimana cara belajar, mematuhi aturan/ atastertib dan belajar bagaimana harus berbuat. Semua itu akan berhasil apabila guru juga disiplin dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

3. Kompetensi Sosial

Guru di mata masyarakat dan siswa merupakan panutan yang perlu dicontoh dan merupakan suri tauladan dalam kehidupannya sehari-hari. Guru perlu memiliki kemampuan sosial dengan masyarakat dalam rangka pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif. Karena dengan dimilikinya kemampuan tersebut, otomatis hubungan sekolah dengan masyarakat akan berjalan dengan lancar, sehingga jika ada keperluan dengan para orang tua siswa, guru tidak akan mendapat kesulitan. Kemampuan sosial tersebut meliputi

kemampuan guru dalam berkomunikasi, bekerjasama, bergaul, simpatik, dan mempunyai jiwa yang menyenangkan.

4. Kompetensi Profesional

Kemampuan profesional adalah kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai tugas untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menyampaikan bahan pelajaran. Kemampuan profesional tersebut adalah: (1) dalam hal penyampaian pembelajaran, (2) dalam melaksanakan pembelajaran, (3) dalam proses pembelajaran, dan (4) dalam hal evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru adalah bentuk dari aktivitas pelayanan pengajaran guru mulai dari mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi secara sistematis dan berkesinambungan untuk melakukan suatu pembelajaran meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional.

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut. “Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media grafis, serta melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 4 Metro Pusat”.