

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas, sikap dan pengetahuan siswa. Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 41) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptasi dan maupun generatif.

Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sedangkan menurut Suprijono (2013: 46) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan guru pada proses

pembelajaran di dalam kelas yang memperhatikan pengetahuan awal siswa dan melibatkan siswa secara langsung berupa kegiatan nyata sehingga hasil belajar siswa meningkat.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Dewasa ini cukup banyak macam-macam model pembelajaran yang telah diperkenalkan kepada pendidik dan peserta didik. Menurut Judy Holmquist (dalam Eggen Paul dan Kauchak Don, 2012: 8) macam-macam model pembelajaran adalah model integratif, model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), model pembelajaran *cooperative learning*, model temuan terbimbing.

Suprijono (2013: 76) model pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu model pembelajaran berlangsung (*direct instruction*) dikenal dengan *active teaching*, model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).

Macam- macam model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas telah diungkapkan secara jelas, sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran sangat bervariasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Semua model tersebut memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, untuk mengoptimalkan pengetahuan serta pengalaman siswa dalam belajar, model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan salah satu model yang bisa digunakan dalam pembelajaran di SD.

3. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Ada beberapa istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran *cooperative learning* dan pembelajaran kolaboratif. Panitz membedakan kedua hal tersebut. Rusman (2012: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Menurut Woolfolk (Warsono, 2013: 161) pembelajaran kooperatif adalah suatu pengaturan yang memungkinkan para siswa bekerja sama dalam suatu kelompok campuran dengan kecakapan yang berbeda-beda dan akan memperoleh penghargaan jika kelompoknya mencapai suatu keberhasilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan model *cooperative learning* adalah pembelajaran berkelompok, yang setiap masing-masing kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab, dalam satu kelompok antara siswa yang satu dengan siswa yang lain saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas.

4. Tipe-Tipe Model *Cooperative Learning*

Seiring dengan perkembangan zaman model *cooperative learning* berkembang dan memiliki banyak tipenya, Rusman (2012: 213-225) tipe model *cooperative learning* yaitu: model *student team achievement division* (STAD), model *teams games tournament* (TGT), model *jigsaw*, model *group*

investigation (GI), model mencari pasangan (*make a match*), model terstruktur.

Pembelajaran *cooperative learning* yang dikembangkan Spencer Kagan (Warsono, 2013: 213-239) ada 30 tipe model *cooperative learning* diantaranya adalah dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*), tim berpasangan dan mandiri (*team pair solo*), berdiri dan bertukar pikiran (*stand and share*), kepala bernomor (*numbered heads together*), meja bundar (*round table*), bandingkan pasangan- pasangan (*pairs compare*), dan masih banyak lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis memilih model dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*) karena model ini mempunyai kelebihan agar siswa dapat saling bekerja sama, saling membantu memecahkan masalah dan membantu siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan baik.

5. Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray

5.1 Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray*, Huda (2013: 207) model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan pendidikan. Model *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok, serta memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk membagi informasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Menurut Warsono (2013: 235) *Two stay two stray* adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan analisis dalam kelompok. Dua tinggal-dua tamu (*Two Stay-Two Stray*), yaitu teknik yang dapat digunakan dengan Teknik Kepala Bernomor (*Numbered Head Together*) yang dikembangkan pula Spencer Kagan (1992) yang memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

Dari pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *Two stay two stray* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, memberi kesempatan kepada siswa untuk membagi informasi kepada kelompok lain. Dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok.

5.2 Tujuan Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*

Model *cooperative learning* memiliki berbagai tipe-tipe diantaranya adalah *two stay two stray*. Setiap model *cooperative learning* pasti mempunyai tujuan yang baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan dari *two stay two stray* ini sendiri adalah siswa diajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep. Penggunaan model ini akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu dalam pembagian kelompoknya jelas

setiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya dan saling mendorong untuk saling berprestasi.

5.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Menurut Widyatun (2012) kelebihan model *cooperative learning* tipe *Two stay two stray* dibandingkan dengan model pembelajaran lain adalah 1) dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan, 2) kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, 3) lebih berorientasi pada keaktifan, 4) diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya, 5) menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa, 6) kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan, 7) membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Sama halnya dengan model pembelajaran lain model *cooperative learning* tipe *Two stay two stray* juga memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya. Kelemahan pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *Two stay two stray* adalah 1) membutuhkan waktu yang lama, 2) siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, 3) bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (dana, materi, dan tenaga), 4) guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Berdasarkan pendapat diatas model *cooperative learning* tipe *Two stay two stray* memiliki kelebihan dan kelemahan. Oleh karena itu, perlu

adanya pemahaman yang mendalam akan model ini agar dalam penerapannya akan berjalan dengan efektif dan baik.

5.4 Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pembelajarannya agar mudah untuk dilaksanakan Huda (2013: 207-208) menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

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

Warsono (2013: 235) langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok 4 orang.
- b. Guru mengajukan suatu pertanyaan atau topik untuk dibahas.

- c. Siswa semula bekerja dalam kelompok terlebih dahulu, setelah selesai, dua orang siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertemu di kelompok yang lain di dekatnya.
- d. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas menjelaskan hasil kerja atau membagikan informasi yang diperoleh kelompoknya semula, kepada dua orang tamunya. Siswa tamu kembali kekelompoknya semula dan membagikan informasi yang diperolehnya selama bertemu kepada anggota kelompoknya.
- e. Anggota kelompok mencocokkan hasil pemikiran kelompok semula dengan hasil bertemu.

Berdasarkan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* yang telah dijelaskan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa tipe *two stay two stray* adalah model pembelajaran yang melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung. 2) Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. 3) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir. 4) Setelah selesai, dua

orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. 5) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. 6) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. 7) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. dan 8) Masing- masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Agar proses belajar dapat berjalan secara efektif dan menyenangkan, maka diperlukan adanya alat bantu dalam pengajaran yang biasa disebut media pembelajaran. Kata Media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’, atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Fathurrohman & Sutikno, 2010: 65).

Menurut McLuhan (Hamalik, 2001: 201) media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sedangkan Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013: 3) menyatakan bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi untuk dapat mempermudah penerima informasi dalam memahaminya.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Kemp & Dayton (Solihatin & Raharjo, 2007: 23) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran menurut Fathurrohman & Sutikno (2010: 67) diantaranya yaitu.

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalitas* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.

8. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar.
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta;
10. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan manfaat media pembelajaran adalah untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mempercepat pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Untuk itu sebagai pendidik diharapkan memiliki keterampilan dalam menggunakan atau membuat media agar dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dapat berjalan dengan maksimal.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah di perkenalkan kepada pendidik dan peserta didik. Berikut ini adalah jenis-jenis media yang telah diungkapkan oleh para ahli.

Angkowo & Kosasih (2007: 12) mengatakan jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
3. Media proyeksi seperti slide, film strips, film dan OHP.
4. Lingkungan sebagai media pembelajaran (media nyata).

Sedangkan Sadiman, dkk. (2011: 28-55) mengklasifikasikan media yang lazim digunakan dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Media grafis, media yang menyalurkan pesan melalui indra penglihatan, Pesan yang akan disampaikan berupa simbol-simbol komunikasi visual. Contohnya adalah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.
- b. Media audio, media yang menyalurkan pesan melalui indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan berupa lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contohnya adalah radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.
- c. Media proyeksi diam, media ini mempunyai persamaan dengan media grafik namun bedanya ialah media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat. Contohnya film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection, dan microfilm.

Berdasarkan penjelasan jenis-jenis media pembelajaran di atas, penulis memilih jenis media pembelajaran media grafis karena media grafis dapat mengoptimalkan pengetahuan serta pengalaman siswa dalam belajar.

4. Media Grafis

4.1 Pengertian Media Grafis

Proses pembelajaran di dalam kelas menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar. Dari beberapa jenis media pembelajaran salah satunya adalah media grafis. Sadirman, dkk. (2005: 28) mengemukakan bahwa media grafis merupakan media visual yang bertujuan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan berupa symbol-simbol komunikasi visual.

Sedangkan Asyhar (2013: 102) berpendapat bahwa media grafis adalah visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa yang dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar, sketsa, grafik, bagan. Ruminiati (2007: 2-23) media gambar

merupakan media yang mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto, yang dapat menggambarkan perilaku baik dan kurang baik, sebagai sarana pembentukan moral anak. Model ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar (SD).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media grafis merupakan suatu alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas, yang berupa visual yang menitik beratkan pada indera penglihatan.

4.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis

Setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan media grafis. Beberapa kelebihan media grafis adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah.

Hamalik (2013: 121) menyatakan kelebihan media grafis adalah:

- a. Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- b. Dapat mengatasi kekuatan daya maupun panca indera manusia.
- c. Sifatnya konkrit dan lebih realistik.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah sehingga dapat membetulkan kesalahpahaman.

Sedangkan kelemahannya adalah membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks, dan penyajian pesan hanya unsur visual. Menurut Sadiman (2011: 31) kekurangan media grafis adalah:

- a. Terkadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
- b. Pada umumnya hanya dua dimensi yang tampak, sedangkan dimensi yang lainnya tidak jelas.
- c. Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh.
- d. Tanggapan bisa berbeda-beda terhadap gambar yang sama.
- e. Sulit dipahami oleh siswa yang tingkat usia dan pendidikannya masih rendah.
- f. Membutuhkan keterampilan yang cukup dan keterampilan yang khusus dari guru.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan media grafis adalah mempermudah siswa dalam pemahaman pembelajaran yang disampaikan. Sedangkan kekurangannya adalah kurang cocok untuk siswa kelas rendah.

4.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media Grafis

Dari beberapa contoh media grafis, penulis memilih media gambar atau foto dalam penyampaian materi pelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam penggunaannya menurut Ruminiati (2007: 223) sebagai berikut:

- a. Menganalisis pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk gambar atau foto.
- b. Menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan.
- c. Memeragakan foto tersebut sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
- d. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan.

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Perubahan perilaku disini adalah hasil belajar artinya seseorang dikatakan telah belajar apabila dia dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya dia tidak dapat melakukannya.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku baik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek *organisme* atau pribadi. Hilgard dan Bower, dalam buku *Theories of Learning* seperti dikutip Purwanto (2008: 84), mengemukakan belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan.

Hamalik (2013: 27) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Slameto (2010: 2) belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku oleh karena itu seseorang dikatakan belajar apabila dalam diri orang tersebut terjadi perubahan perilakunya yang dapat ditunjukkan dalam bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap,

kebiasaan. Apabila seorang tersebut bisa melakukan hal yang dia dari tidak bisa melakukan menjadi bisa.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan segala proses yang dialami oleh siswa di dalam suatu pembelajaran. Dimiyati & Mudjiono (2006: 236-238) mengemukakan aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran. Sardiman (2012: 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Kunandar (2011: 233) mengemukakan 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. Aspek yang dinilai dalam aktivitas siswa yakni: (1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (2) tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, (3) antusias/semangat mengikuti pembelajaran, (4) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok, (5) menunjukkan sikap jujur, (6) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (7) mengajukan pertanyaan, (8) mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan siswa, yang menyangkut partisipasi, minat, perhatian dan presentasi di mana dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara aktif serta mendapat pengalaman baru. Sehingga setelah siswa mengalami kegiatan tersebut siswa lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Adapun indikator dari aktivitas dalam penelitian ini adalah: (1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (2) tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, (3) antusias/semangat mengikuti pembelajaran, (4) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok, (5) menunjukkan sikap jujur, (6) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (7) mengajukan pertanyaan, (8) mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Horwart (dalam Sudjana, 2010: 14) membagi 3 macam hasil belajar yaitu:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan keterampilan, dan
- c. Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh adanya usaha belajar. Menurut Nana

sudjana (dalam Kunandar, 2011: 276), hasil belajar adalah suatu akibat proses dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, bentuk tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Bloom (Suprijono, 2009: 6-7) 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, karekterisasi. Domain psikomotorik meliputi *initiotory, pre-routine, rountinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, tehnik, fisik, sosial, manajerial dan entelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang didapat dari proses pembelajaran terutama dalam aspek pengetahuan/ kognitif, sikap/ afektif serta keterampilan/ psikomotor yang dimilikinya, dan hasil belajar tersebut didapat dari soal tes yang diberikan oleh guru kepada siswa.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk

kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

Kurikulum di Indonesia mengalami perubahan dan pengembangan yaitu Kurikulum 2013. Mulyasa (2013: 65) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari.

Mulyasa (2013: 170) menyatakan perbedaan Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar yaitu: (1) Pembelajaran berbasis Tematik-Integratif dari kelas I sampai VI; (2) Mata pelajaran dalam pembelajaran Tematik-Integratif yang tadinya berjumlah 10 mata pelajaran dipadatkan menjadi 8 mata pelajaran; (3) Pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib; (4) Bahasa Inggris hanya ekstrakurikuler; (5) Penambahan jam belajar siswa untuk kelas I-III yang awalnya 26-28 jam per minggu bertambah menjadi 30-32 jam per minggu. Sedangkan untuk kelas IV-VI yang awalnya 32 jam per minggu bertambah menjadi 36 jam per minggu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa Kurikulum 2013 adalah Kurikulum yang berbasis kompetensi dan karakter yang menilai hasil belajar siswa tentang penguasaan dan pemahaman terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam rangka memecahkan masalah sehari-hari. Namun dalam Kurikulum 2013 terdapat beberapa perubahan sistem pembelajaran di SD seperti mengenai pendekatan pembelajaran, ekstrakurikuler dan jumlah jam belajar siswa.

Kurikulum 2013 yang sekarang ini digunakan, pembelajaran tematik, tidak hanya di kelas rendah saja yang menggunakan model pembelajaran tematik tetapi semua kelas diharapkan telah memakai tematik. Menurut Rusman (2012: 254) model pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Sutrijo dan Sri Istuti Mamik (dalam Suryosubroto 2009: 133) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema dan saat proses pembelajaran berlangsung tidak terlihat batas-batasan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pada umumnya pembelajaran memiliki karakteristik, begitu juga dengan pembelajaran tematik. Menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 91)

Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas, antara lain:

- (1) Pengalaman dan kegiatan belajar yang sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar,
- (2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa,
- (3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama,
- (4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir

siswa, (5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan (6) Menyembangkan keterampilan sosial, siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggapan terhadap gagasan orang lain.

Rusman (2012: 258-259) sebagai suatu model pembelajaran di SD, pembelajaran tematik memiliki karakteristik- karakteristik sebagai berikut: (1) Berpusat pada siswa, (2) Memberikan pengalaman langsung, (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) Bersifat fleksibel, (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik yang beragam sangat cocok diterapkan untuk SD, karena model pembelajaran ini sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Sehingga bisa menjadi proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sangatlah cocok untuk diterapkan di SD. Kelebihan pembelajaran tematik menurut Suryosubroto (2009: 136-137) yaitu: menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna, menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan utama.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Trianto, 2010: 88-89)

kelebihan pembelajaran tematik adalah:

(1) pengalaman dan kegiatan belajar siswa relevan dengan tingkat perkembangan siswa, (2) kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (3) kegiatan belajar bermakna bagi siswa, sehingga hasil dapat bertahan lama, (4) keterampilan berpikir siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, (5) kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan siswa, (6) keterampilan social siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.

Pembelajaran tematik juga sama dengan pembelajaran lain mempunyai kekurangan. Indrawati (dalam Trianto, 2010: 90) kekurangan pembelajaran tematik adalah dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

Menurut Suryosubroto (2009: 136-137) kekurangan pembelajaran tematik adalah guru dituntut mempunyai keterampilan yang tinggi dan tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara cepat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik tidak hanya mempunyai kelebihan yang beragam tetapi mempunyai kekurangan juga. Karena didunia ini tidak ada yang sempurna begitu pula dengan model pembelajaran.

4. Pendekatan dan Penilaian Tematik

4.1 Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*)

Pendekatan ilmiah/*scientific* dalam proses pembelajaran ini sering disebut sebagai ciri khas dari keberadaan Kurikulum 2013, yang sangat menarik untuk dipelajari. Kemendikbud (2013), mengemukakan pendekatan ilmiah/*scientific* merujuk pada teknik-teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Lebih lanjut Kemendikbud (2013: 9), memberi konsep bahwa pendekatan ilmiah/*scientific* dalam melakukan pembelajarannya mencakup komponen sebagai berikut: mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan.

Sebuah proses pembelajaran yang digenjut oleh seorang guru di kelasnya akan dapat disebut ilmiah bila proses pembelajaran tersebut memenuhi kriteria-kriteria berikut ini: (1) substansi atau materi pembelajaran benar-benar berdasarkan fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata. (2) penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik harus terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis. (3) mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran. (4) mendorong dan

menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik (membuat dugaan) dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu dengan yang lain dari substansi atau materi pembelajaran. (5) mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran. (6) berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung-jawabkan. (7) tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana, jelas, dan menarik sistem penyajiannya. (Muhammadfaiq, 2014)

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa Pendekatan ilmiah/*scientific* adalah pendekatan yang mengarahkan pembelajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang didasarkan pada tahapan mengamati, menanya, mencoba, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan.

4.2 Penilaian Autentik

Pada saat proses pembelajaran berlangsung salah satu hal yang tidak boleh tertinggal adalah penilaian. Nurgiyantoro (2011: 22) penilaian autentik merupakan penilaian yang menekankan kemampuan siswa untuk mendemostrasikan pengetahuan yang dimiliki secara nyata dan bermakna.

Menurut Kunandar (2013: 35) penilaian autentik adalah kegiatan menilai siswa yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan

dengan tuntutan kompetensi yang ada di kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

Penilaian autentik dalam Kurikulum 2013 mempertegas adanya pergeseran dalam melakukan penilaian melalui tes (mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja), menuju penilaian autentik yang mengukur kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang lebih menekankan kepada sikap, keterampilan dan pengetahuan berdasarkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

E. Penelitian yang Relevan

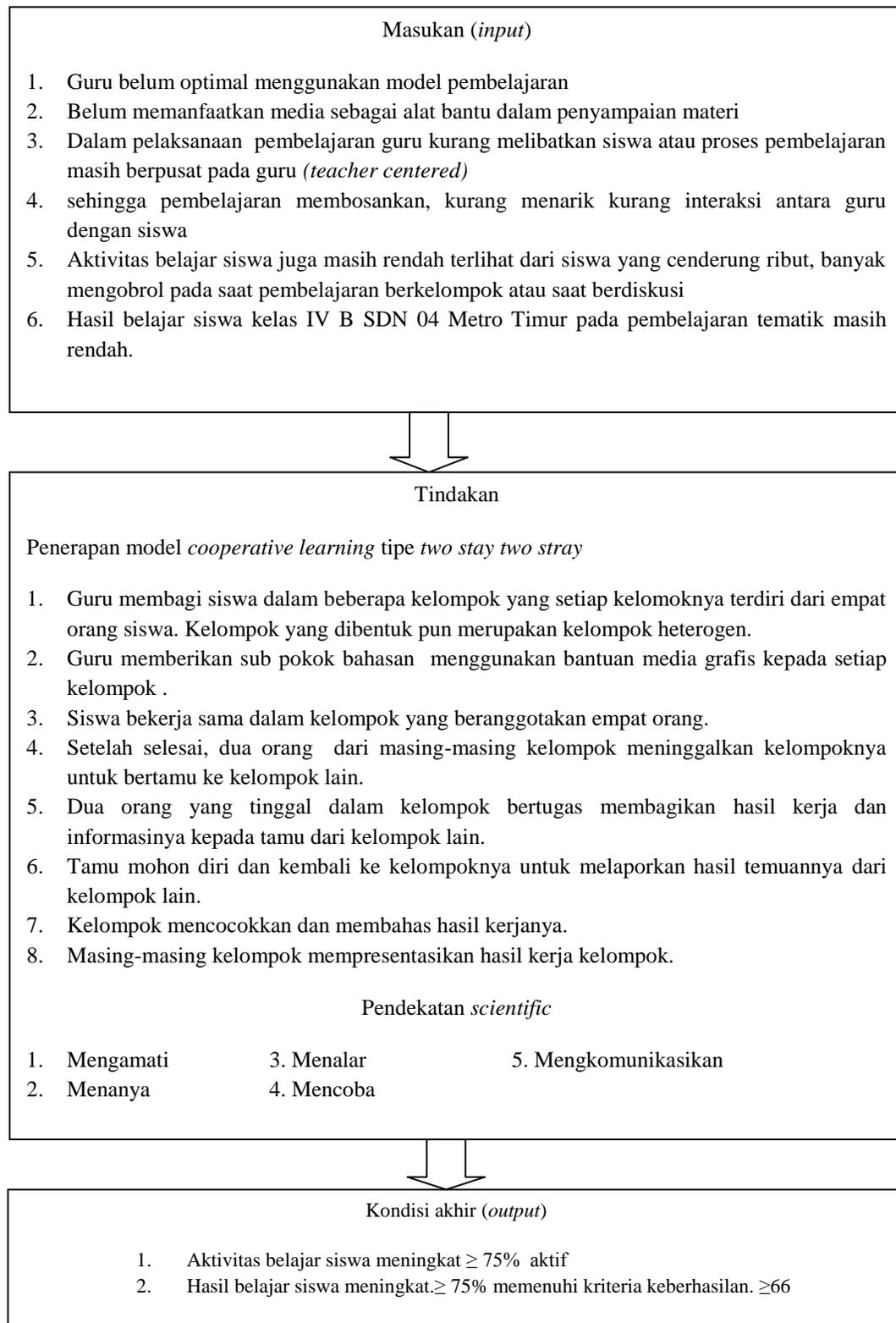
Banyak penelitian yang dilakukan dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran, antara lain penelitian yang dilakukan oleh.

Shella Dyah Wulan Sari yang berjudul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media Grafis pada Siswa Kelas IV A SDN 02 LANGKAPURA Tahun Pelajaran 2012/2013 dan Renshi Machhelina yang berjudul penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Sukadamai Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012

Dalam penelitiannya siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, bekerjasama, kompak saat berdiskusi, lebih berani, percaya diri mengungkapkan pendapatnya, saling membantu memecahkan masalah, siswa bersosialisasi dengan baik antar teman sekelasnya dan meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah *input* (kondisi awal), tindakan, dan *output* (kondisi akhir). *Input* dari penelitian ini adalah masalah-masalah yang ada pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru belum optimal menggunakan model pembelajaran, belum memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru kurang melibatkan siswa atau pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga pembelajaran membosankan, kurang menarik, kurang interaksi antara guru dengan siswa dan aktivitas belajar siswa juga masih rendah terlihat dari siswa yang cenderung ribut, banyak mengobrol pada saat pembelajaran berkelompok atau saat berdiskusi hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV B SDN 04 Metro Timur. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menerapkan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media grafis dan pendekatan *scientific* pada pembelajaran tematik di kelas IV B SDN 04 Metro Timur. *Output* yang diharapkan adalah aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa meningkat.



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Apabila dalam pembelajaran tematik menerapkan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dan media grafis dengan memperhatikan prosedur, prinsip dan faktor secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas IV B SDN 04 Metro Timur.