### II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

### A. Tinjauan Pustaka

### 1. Belajar dan Pembelajaran

### 1.1 Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacammacam keterampilan lain, dan cita-cita.

Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2010: 2).

# 1.2 Ciri-ciri Belajar

Beberapa ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
- Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual.
- 3. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
- 4. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

### 1.3 Pembelajaran

Menurut aliran behaviouristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami suatu yang sedang dipelajari. Adapun humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada

siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan sainstifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pada dasarnya, semua siswa memiliki gagasan atau pengetahuan awal yang sudah terbangun dalam wujud skemata.

### 2. Pembelajaran Geografi di SMA

Mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran yang sudah diajarkan ketika siswa sudah naik ke Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran ini merupakan pecahan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran geografi membahas fenomena-fenomena yang terjadi di bumi seperti interaksi antara manusia dengan manusia dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Aspek geografi dibedakan menjadi duan yaitu aspek material dan aspek formal.

Aspek material adalah geosper. Geosper terdiri dari atmosfer, litosfer, biosfer, hidrosfer,

dan antroposfer. Kelima lapisan tersebut akan dibahas pada pembelajaran geografi di jenjang SMA, sedangkan aspek formal adalah pendekatan yang digunakan untuk mengkaji geosfer. Pendekatan tersebut meliputi keruangan, kelingkungan dan kewilayahan.

Pembelajaran geografi pada hakikatnya adalah pembelajaran tentang aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahan (Sumaatmaja, 1996: 9-12).

### 3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah hubungan dalam kelompok peserta didik yang memerlukan saling ketergantungan positif (rasa tenggelam atau berenang bersama-sama), akuntabilitas individu (masing-masing dari kita harus berkontribusi dan belajar), keterampilan interpersonal (komunikasi, kepercayaan, kepemimpinan, pengambilan keputusan, dan resolusi konflik), tatap muka interaksi promotif, dan pengolahan (merefleksikan seberapa baik tim berfungsi dan bagaimana fungsi bahkan lebih baik). Menurut Smith (Barkley, dkk, 2012:7) pembelajaran kooperatif secara sederhana dapat didefinisikan sebagai pembentukkan kelompok kecil agar para pelajar dapat bekerja sama untuk memaksimalkan proses pembelajaran masing-masing dan pembelajaran satu sama lainnya.

Unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka "sehidup sepenanggungan bersama".
- b. Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.

- Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Peserta didik harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- e. Peserta didik akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f. Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g. Peserta didik akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan startegi pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif menemukan sendiri pengetahuannya melalui keterampilan proses. Selain itu, Art dan Newman (Trianto, 2009:56) mengemukakan bahwa dalam belajar kooperatif, siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama.

David dan Roger Johnson (Slavin, 2005: 250), menjelaskan empat unsur yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1. Interaksi tatap muka: Para Peserta didik bekerja dalam kelompokkelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang.
- 2. Interdependensi positif: Para peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan kelompok.
- 3. Tanggung jawab individual: Para peserta didik harus memperlihatkan bahwa mereka secara individual telah menguasai materinya.
- 4. Kemampuan-kemampuan interpersonal dan kelompok kecil: Para peserta didik diajari mengenai sarana-sarana yang efektif untuk bekerjasama dan mendiskusikan seberapa baik kelompok mereka bekerja dalam mencapai tujuan mereka.

Model pembelajaran kooperatif tentu bukan hal yang baru. Para pembelajar (guru) sebagian telah lama menerapkan model ini, baik dalam bentuk kelompok tugas, kelompok diskusi, dan sebagainya. Namun, penelitian terakhir di Amerika dan beberapa Negara lain telah menciptakan model pembelajaran kooperatif yang sistematik dan praktis yang ditujukan untuk digunakan sebagai elemen utama dalam pola pengaturan di kelas, pengaruh penerapan model ini juga telah didokumentasikan, dan telah diaplikasikan pada kurikulum pembelajaran yang lebih luas. Model ini sekarang telah digunakan secara ekstensif dalam tiap subjek yang dapat dikonsepkan, pada tingkat kelas mulai dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi, dan berbagai macam sekolah diseluruh dunia.

### 4. Two Stay Two Stray

Teknik belajar mengajar dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*) dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 dan teknik ini bisa

digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Two Stay Two Stray (dua tinggal dua tamu) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu.

Dengan tujuan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Dalam pembelajaran ini siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa.

Two Stay Two Stray (Dua Tinggal Dua tamu) merupakan suatu tipe pembelajaran dimana siswa belajar memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal. Dalam tipe pembelajaran Two Stay Two Stray (Dua Tinggal Dua Tamu), siswa dituntut untuk memiliki tanggungjawab dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Tipe pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk mengembangkan hasil informasi dengan kelompok lainnya. Selain itu, struktur *Two Stay Two Stray* ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil kesempatan kepada kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

### 4.1 Prinsip Penggunaannya

Asumsi yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini, sebagai berikut:

- 1. Membutuhkan kemampuan kerja tim (kelompok) secara kooperatif
- 2. Untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik
- 3. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 4. Siswa dituntut untuk memiliki tanggungjawab dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- Membuat siswa aktif bekerja sama dalam proses pembelajaran baik secara emosional maupun sosial

# 4. 2 Ciri – Ciri Two Stay Two Stray

Ciri-ciri dari Two Stay Two Stray adalah sebagai berikut:

- Siswa belajar dalam kelompok, secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2. Kelompok siswa terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3. Jika di dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan dalam setiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda pula.
- 4. Penghargaan lebih diutamakan pada kerjasama kelompok daripada perorangan.

### 4.3 Kelebihan Two Stay Two Stray

Tipe pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) memiliki kelebihan antara lain:

- 1. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
- 2. Belajar siswa lebih bermakna.
- 3. Lebih berorientasi pada keaktifan berpikir siswa, dan
- 4. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 5. Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah
- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya.
- 7. Membiasakan siswa untuk bersikap terbuka terhadap teman.

8. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

# 4.4 Kelemahan Two Stay Two Stray

Model pembelajaran ini memiliki kekurangan antara lain:

- 1. Membutuhkan waktu yang lama.
- Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, terutama yang tidak terbiasa belajar kelompok akan merasa asing dan sulit untuk bekerjasama.
- Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga).
- 4. Seperti kelompok biasa, siswa yang pandai menguasai jalannya diskusi, sehingga siswa yang kurang pandai memiliki kesempatan yang sedikit untuk mengeluarkan pendapatnya.
- 5. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Untuk mengatasi kekurangan dalam tipe pembelajaran TS-TS ini, maka sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis. Pembentukan kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi yang diharapkan bisa membantu anggota kelompok yang lain.

### 4.5 Struktur Two Stay Two Stray

Dalam Two Stay Two Stray ini memiliki beberapa struktur, yaitu:

- Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- 3. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- 4. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

### 5. Aktivitas Belajar

Siswa (peserta didik) adalah suatu organism yang hidup. Dalam dirinya terkandung banyak kemungkinan dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Dalam diri masing-masing siswa tersebut terdapat "prinsip aktif" yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif mengendalikan tingkah lakunya. Pendidikan/pembelajaran perlu mengarahkan tingkah laku menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Potensi yang hidup perlu mendapatkan kesempatan berkembang ke arah tujuan tertentu.

Siswa memiliki kebutuhan-kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial yang perlu mendapatkan pemuasan, dan oleh karenanya menimbulkan dorongan berbuat/tindakan tertentu. Tiap saat kebutuhan itu bisa berubah dan

bertambah, sehingga varietasnya menjadi bertambah besar. Dengan sendirinya perbuatan itu pun menjadi banyak macam ragamnya.

## **5.1** Jenis-jenis Aktivitas

Aktivitas belajar banyak macamnya. Para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain Paul D. Dierich (Hamalik, 2008: 90) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, dan diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, dan mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih.

#### 5.2 Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.

- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistic dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

#### 6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

## B. Kerangka Pikir

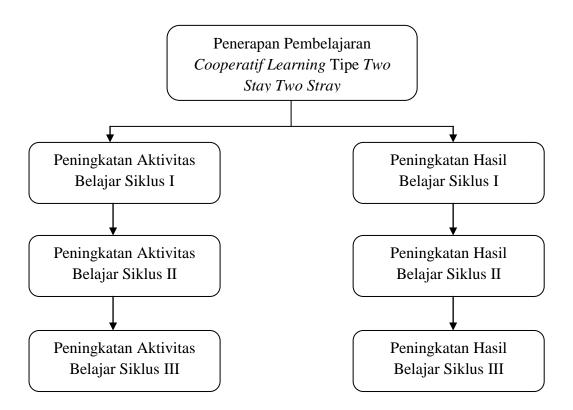
Belajar adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Jika dalam proses pembelajaran tidak berjalan dengan efektif, maka tidak akan mendapat hasil yang baik. Belajar geografi memerlukan suatu metode yang baik untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode tersebut harus sesuai dengan materi geografi yang disampaikan kepada siswa agar pembelajaran lebih menarik. Dengan memilih metode yang baik, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar adalah dengan menerapkan Model Pembelajaran *Coopeative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*. *Two Stay Two Stray* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu.

Dengan tujuan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Dalam pembelajaran ini siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang

bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa.

Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa dengan menggunakan Tipe Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS 1 SMA YP Unila Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.



Gambar 1. Diagram Alir Pemikiran

# C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis (Sukardi, 2009: 14). Hipotesis dikatakan sementara karena masih perlu diuji kebenarannya dan dites dengan data yang awalnya dilapangan.

Hipotesis dalam penelitian ini:

- Aktivitas meningkat dengan kegiatan siswa mempresentasikan hasil pembuatan video dengan materi kerusakan lingkungan secara berkelompok pada penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* (TS – TS).
- 2. Hasil belajar dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray (TS – TS).