

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran Cooperative Two Stay Two Stray**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray***

*Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. *Cooperative Learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam *Cooperative Learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Slavin dalam Isjoni (2013, hlm.1) mengatakan, “*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Sunal dan Hans dalam Isjoni (2013, hlm.1) mengemukakan “*Cooperative learning* merupakan suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran”. Selanjutnya Stahl dalam Isjoni (2013, hlm.2) menyatakan “*Cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial”.

Lie (2000, hlm.13) mengatakan bahwa *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam

tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan apabila sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.

Adapun Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS – TS) dikembangkan oleh Kagan dalam dalam Suprijono (2010, hlm.93). Metode ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode TS-TS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran yang dibuat dalam kelompok beranggotakan 4-6 orang dan dari setiap anggotanya dituntut kerjasama antar kelompok agar mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam kelompok tersebut agar melatih siswa menerima perbedaan pendapat dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray***

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *Cooperative learning* sebagaimana dikemukakan Slavin dalam Isjoni (2013, hlm.5), yaitu :

##### 1) Penghargaan Kelompok

*Cooperative learning* menggunakan tujuan – tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor diatas kriteria yang di tentukan.

##### 2) Pertanggung Jawaban Individu

Keberhasilan Kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggung jawaban tersebut menitik berakkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar.

3) Kesempatan yang sama untuk mencapai Keberhasilan

*Cooperative learning* menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Adapun pada dasarnya model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim (2000, hlm.18), yaitu :

1) Hasil Belajar Akademik

Dalam *Cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Adapun tujuan Model *Cooperative Two Stay Two Stray* itu sendiri menurut Kagan dalam Suprijono (2010, hlm.93), “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”.

Dalam model pembelajaran kooperatif TS-TS ini memiliki tujuan yang sama dengan pendekatan pembelajaran kooperatif lainnya. Siswa di ajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep. Penggunaan model pembelajaran kooperatif TS-TS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

Dengan demikian, pada dasarnya kembali pada hakekat keterampilan berbahasa yang menjadi satu kesatuan yaitu membaca, berbicara, menulis dan menyimak. Ketika siswa menjelaskan materi yang dibahas oleh kelompoknya, maka tentu siswa yang berkunjung tersebut melakukan kegiatan menyimak atas apa yang di jelaskan oleh temannya. materi kepada teman lain. Demikian juga ketika siswa kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi apa yang di dapat dari kelompok yang dikunjungi. Siswa yang kembali tersebut menjelaskan materi yang di dapat dari kelompok lain, siswa yang bertugas menjaga rumah menyimak hal yang dijelaskan oleh temannya.

Dalam proses pembelajaran dengan model *two stay two stray*, secara sadar ataupun tidak sadar, siswa akan melakukan salah satu kegiatan berbahasa yang menjadi kajian untuk ditingkatkan yaitu keterampilan menyimak. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TSTS seperti itu, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan menyimak secara langsung, dalam artian tidak selalu dengan cara menyimak apa yang guru utarakan yang dapat membuat siswa jenuh. Dengan penerapan model pembelajaran TSTS, siswa juga akan terlibat secara aktif, sehingga akan memunculkan semangat siswa dalam belajar (aktif).

Sedangkan tanya jawab dapat dilakukan oleh siswa dari kelompok satu dan yang lain, dengan cara mencocokkan materi yang didapat dengan materi yang disampaikan. Dengan begitu, siswa dapat mengevaluasi sendiri, seberapa tepatkah pola pikirnya terhadap suatu konsep dengan pola pikir nara sumber. Kemudian bagi guru atau peneliti, menjadi acuan evaluasi berapa persentase keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* ini dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

### c. Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray*

Bennet dalam Lie (2000, hlm.23) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu :

- 1) *Positive Interdependence*, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.
- 2) *Interaction Face to Face*, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara.
- 3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan dari *cooperative learning* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi kuat pribadinya.
- 4) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam *cooperative learning* adalah siswa belajar keterampilan bekerja sama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan dimasyarakat.

Dalam uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dalam model pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray* adalah dengan adanya model ini hubungan kelompok dapat didasari dengan perasaan saat mengalami keberhasilan, dapat dirasakan bersama, dengan interaksi secara langsung , saling membantu satu sama lain dalam kelompok agar saling meotivasi dan menambah kemampuan berbicara saat berada dalam lingkungan masyarakat.

Fase-Fase	Perilaku Guru
Tahap Persiapan	<p>Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), sistem penilaian, menyiapkan LKS (lembar kerja siswa) dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan masing-masing beranggotakan 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen dalam hal jenis kelamin dan prestasi belajar.</p>
Presentasi Guru	<p>Pada tahap ini, guru menyampaikan indikator pembelajaran dan menjelaskan materi secara garis besarnya sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya</p>
Kegiatan Kelompok	<p>Dalam kegiatan ini, pembelajarannya menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Masing-masing siswa boleh mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari temannya. Kemudian dua dari empat anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain secara terpisah,</p>

	<p>sementara dua anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka. Setelah memperoleh informasi dari dua anggota yang tinggal, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuan dari kelompok lain serta mencocokkan hasil kerja mereka.</p>
Presentasi Kelompok	<p>Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Dalam hal ini masing-masing siswa boleh mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban ataupun tanggapan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke jawaban yang benar.</p>
Evaluasi Kelompok dan penghargaan	<p>Pada tahap evaluasi ini, untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan dapat dilihat dari seberapa banyak pertanyaan yang diajukan dan ketepatan jawaban yang telah diberikan atau diajukan.</p>

**d. Sintak Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two***

Menurut Lie (2000, hlm.35) Pembelajaran kooperatif model two stay two stray (TSTS) terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

(Sumber : <http://www.asikbelajar.com/2012/11/model-pembelajaran-two-stay-two-stray.html>)

**e. Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray***

Langkah-langkah model pembelajaran TS-TS menurut Suprijono (2010, hlm.93) dapat dilihat pada rincian tahap tahap berikut ini :

- 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 TS-TS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan ( *peer tutoring* ) dan saling mendukung.
- 2) Guru memberikan subpokok 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 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.
- 8) Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Pada dasarnya langkah-langkah Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray* ialah pembagian kelompok secara Heterogen dan teratur, dengan membentuk kelompok, setiap kelompok berkomunikasi untuk mengemukakan pandangan dalam kelompoknya, yang dimana itu akan menjadi referensi bagi kelompok lain untuk membuat kesimpulan dalam pembelajaran. Disini memiliki arti bahwa perbedaan pendapat akan melibatkan interaksi serta kesimpulan yang dimana pada nantinya akan menimbulkan hasil akhir yang menjadi kesimpulan bersama.

**f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray***

Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dalam <http://www.asikbelajar.com/2012/11/model-pembelajaran-two-stay-two-stray.html> adalah sebagai berikut.:

- 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

kekurangan dari model TSTS adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
- 3) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)

Untuk mengatasi kekurangan pembelajaran kooperatif model TSTS, maka sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis. Berdasarkan sisi jenis kelamin, dalam satu kelompok

harus ada siswa laki-laki dan perempuannya. Jika berdasarkan kemampuan akademis maka dalam satu kelompok terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang. 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.

**g. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray***

- 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 TS-TS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung.
- 2) Siswa mencermati bacaan dan mengidentifikasi buku-buku tentang pengetahuan di perpustakaan dengan kelompoknya.
- 3) Setelah selesai mengidentifikasi, siswa berdiskusi, dua orang masing – masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- 4) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- 5) Siswa menyebutkan gerakan-gerakan dasar dalam kelompok tersebut dengan rinci sesuai dengan urutan seperti yang disajikan pada buku siswa.
- 6) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
- 7) Siswa menjelaskan hasil identifikasi buku yang ada di perpustakaan yang dibuat dari hasil diskusi dari kelompoknya berdasarkan informasi dari kelompok lain.

- 8) Siswa menggali informasi dari bacaan dengan menyesuaikan kosakata baku dan tidak baku sesuai dengan hasil diskusi.
- 9) Siswa mengidentifikasi bacaan tersebut berdasarkan informasi dari kelompok lain.
- 10) Setiap kelompok dengan bantuan guru mencari ide-ide pokok dari setiap paragraf dalam bacaan.
- 11) Siswa menunjukkan pemahamannya terhadap informasi dari bacaan dengan membuat ringkasan bacaan dalam bentuk peta pikiran.
- 12) Melalui peta pikiran yang dibuat, siswa menggali kosakata baku dan tidak baku dari kelompok lain dan mencocokkan hasil penemuan mereka.
- 13) Guru memberikan bimbingan dan umpan balik sehingga peta pikiran yang dibuat oleh siswa detil dan rinci.

Pada saat pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative Two Stay Two Stray* akan menimbulkan keaktifan serta kegaduhan pada diskusi kelompok secara teratur dengan bimbingan guru, dan nantinya akan saling mengetahui setiap pandangan kelompok dalam pembelajaran.

## **2. Komunikasi**

### **a. Pengertian Komunikasi**

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, terkandung suatu maksud bahwa manusia bagaimanapun juga tidak dapat terlepas dari individu yang lain. Secara kodrati manusia akan selalu hidup bersama. Hidup bersama antara manusia akan berlangsung dalam berbagai bentuk komunikasi dan situasi. Dalam kehidupan semacam inilah terjadi interaksi. Dengan demikian, kegiatan hidup manusia akan selalu dibarengi dengan proses interaksi atau komunikasi, baik interaksi dengan alam lingkungan, interaksi dengan sesamanya, maupun interaksi dengan Tuhan-Nya, baik itu disengaja maupun tidak disengaja (Rohim, 2009, hlm.1).

Interaksi atau komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Komunikasi telah menjadi suatu fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi, dimana masing-masing individu dalam masyarakat itu sendiri saling berbagi informasi (*Information Sharing*) untuk mencapai tujuan bersama. Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampai pesan dan orang yang menerima pesan. Senada dengan hal ini bahwa komunikasi atau *communication* berasal dari Bahasa latin "*Communis*". *Communis* atau dalam Bahasa Inggrisnya "*Commun*" yang artinya sama. Apabila kita berkomunikasi (*to communicate*), ini berarti bahwa kita berada dalam keadaan berusaha untuk menimbulkan kesamaan, dalam Rohim (Suwardi, 2009, hlm.1).

Definisi lain tentang komunikasi seperti yang dikemukakan Moor dalam Rohim (2009, hlm.1) menyebutkan :

Penyampaian pengertian antarindividu. Dikatakannya semua manusia dilandasi kapasitas untuk menyampaikan maksud, hasrat, perasaan, pengetahuan, dan pengalaman dari orang yang satu kepada orang lain. Pada pokoknya komunikasi adalah pusat minat dan situasi perilaku dimana suatu sumber menyampaikan pesan kepada seseorang penerima dengan berupaya mempengaruhi perilaku penerima tersebut.

Terdapat banyak sekali definisi tentang interaksi maupun komunikasi yang dirumuskan oleh para ahli. Masing-masing memiliki penekanan dan arti yang berbeda satu sama lainnya. Pada dasarnya pengertian komunikasi memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan ilmu sosial lainnya, hanya saja dalam ilmu komunikasi objeknya ditunjukkan kepada peristiwa-peristiwa komunikasi antara manusia. Sebagaimana dikemukakan oleh John R. Wenburg dan William W. Wilmot juga Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bodaken, setidaknya ada tiga pemahaman mengenai komunikasi, yakni komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi (Mulyana, 2002, hlm.60).

### **b. Tujuan Komunikasi**

Setidaknya ada 4 tujuan Komunikasi yang dikemukakan Miller dalam Sendjaja (1994, hlm.21), diantaranya :

- 1) Menjalin hubungan persahabatan
- 2) Menjalin hubungan usaha
- 3) Mendiskusikan sebuah persoalan
- 4) Melakukan kerjasama

### **c. Ciri-ciri Komunikasi**

Suardi dalam bukunya *Pedagogik* (1980, hlm. 15) merinci ciri-ciri komunikasi belajar-mengajar sebagai berikut:

- 1) Interaksi belajar-mengajar memiliki tujuan, yakni untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu.
- 2) Ada suatu prosedur ( jalannya komunikasi) yang direncana, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Interaksi Belajar-mengajar ditandai dengan suatu penggarapan materi yang khusus.
- 4) Ditandai dengan adanya aktivitas siswa.
- 5) Dalam interaksi belajar-mengajar, guru berperan sebagai pembimbing.
- 6) Didalam interaksi belajar-mengajar dibutuhkan disiplin.
- 7) Ada batas waktu.

### **d. Ruang Lingkup Komunikasi**

“Interaksi atau komunikasi tidak berlangsung dalam suatu ruang hampa – sosial melainkan dala suatu konteks, yang terdiri dari aspek bersifat fisik, aspek psikologis, aspek sosial dan aspek waktu”, dalam buku Mulyana (2001, hlm.70). Banyak pakar komunikasi mengklarifikasikan komunikasi berdasarkan konteksnya

atau tingkatnya adalah jumlah peserta yang terlibat dalam komunikasi. Maka dikenalah : Komunikasi Intrapribadi, Komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok kecil, komunikasi public, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa (Rohim, 2009, hlm.17).

#### 1) Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi Intrapribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam diri seseorang. Orang itu berperan baik sebagai komunikator atau komunikan. Dia berbicara kepada dirinya sendiri, Percaya dan yakin pada diri sendiri, Tidak pernah ragu-ragu dalam berpendapat, Menunjukkan rasa kebanggaan terhadap Ucapannya, Berani mempertanggung jawabkan pendapatnya. Komunikasi intrapribadi biasanya mencakup saat dimana seseorang membayangkan mempersepsikan dan menyelesaikan berbagai persoalan oleh dirinya sendiri.

#### 2) Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi didefinisikan oleh A.Devito dalam bukunya *The interpersonal Communication Book*. Devito dalam Rohim (2009, hlm.18) sebagai : “Proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan Antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika”. Seperti, Santun dalam berucap, Tidak gugup ketika berbicara depan orang lain, Berbicara lancar dan tidak terbata-bata saat mengutarakan pendapat

#### 3) Komunikasi Kelompok

Filsuf Belanda, Baruch Spinoza menyatakan bahwa manusia adalah binatang sosial. Pernyataan ini sangat diperkuat oleh psikolog modern, yang menunjukkan bahwa orang lain mempunyai pengaruh yang sangat besar pada sikap kita, perilaku kita dan bahkan persepsi kita. Adapun berani mengemukakan pendapatnya, dapat memberikan argumen yang kuat dan tepat, dan selalu bisa mempertanggung jawabkan ucapannya merupakan hal utama dalam komunikasi Kelompok.

#### 4) Komunikasi Publik

Komunikasi publik ialah komunikasi Antara seseorang pembicara dengan sejumlah besar khalayak yang tidak bisa dikenali satu persatu, sebagaimana dapat dilihat dalam pidato, ceramah, seminar dan sebagainya.

#### 5) Komunikasi Organisasi

Organisasi merupakan suatu kumpulan atau sistem individual yang melalui satu hierarki jenjang dan pembagian kerja, berupaya mencapai tujuan yang diterapkan.

#### 6) Komunikasi massa

Konsep komunikasi massa pada satu sisi mengandung pengertian suatu proses dimana organisasi media memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas dan pada sisi lain merupakan proses di mana pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikonsumsi oleh *audience*.

#### e. Unsur-Unsur Komunikasi

Menurut Stoner dalam Sardiman (2012, hlm 48), unsur-unsur Komunikasi social terdiri atas 8 bagian berikut ini:

- 1) Pengirim (*sender*)
- 2) Pembuat sandi (*encoding*)
- 3) Saluran (*channel*)
- 4) Pesan (*message*)
- 5) Penerima (*receiver*)
- 6) Penguraian sandi (*decoding*)
- 7) Kegaduhan (*noise*)
- 8) Umpan balik (*feedback*)

#### f. Komponen Komunikasi

Adapun beberapa komponen dalam komunikasi menurut Rohim (2009, hlm.

51) menyatakan bahwa:

- 1) *Komunikator*, yang didalamnya mencakup faktor-faktor seperti keterampilan komunikasi, sikap, pengetahuan, dan

sistem sosial, serta pengaruh kultural, sosiokultural dan psikokultural. Dalam komunikasi pembelajaran, guru adalah komunikator utama didalam kelas. Namun ketika para siswa berdiskusi membahas satu topik, yang berbicara itu menjadi komunikator

- 2) *Pesan*, yang disusun dengan elemen, isi, struktur tertentu yang merupakan hasil transformasi dan pikiran/gagasan/perasaan dalam proses *encoding* yang dilakukan komunikator yang kemudian di-*decode* oleh komunikan. Dalam komunikasi pembelajaran, pesan adalah materi pembelajaran yang mengandung muatan kognitif, afektif, dan psikomotor yang membuat semua pihak yang terlibat didalamnya untuk belajar.
- 3) *Media atau saluran komunikasi*, yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan yang di serap melalui pancaindra. Dalam konteks komunikasi pembelajaran, media komunikasi yang dipergunakan cukup beragam mulai dari media konvensional seperti papan tulis sampai dengan media berbasis teknologi seperti *lcd projector*.
- 4) *Komunikan*, yang didalamnya terkandung faktor-faktor seperti yang ada pada komunikator. Dalam komunikasi pembelajaran, komunikan adalah para siswa yang menjadi khalayak komunikasi yang dilakukan gurunya atau sesama siswa yang mendengarkan paparan temannya.
- 5) *Efek*, yang merupakan akibat yang ditimbulkan dari kegiatan komunikasi yang biasanya dirumuskan sebagai perubahan atau peneguhan sikap, pendapat, dan perilaku. Efekpun adakalanya disebut sebagai tujuan komunikasi atau untuk menunjukkan keberhasilan komunikasi. Dalam komunikasi pembelajaran, efek komunikasi berupa penguatan / peneguhan atau perubahan secara kognitif, efektif dan psikomotor.
- 6) *Umpan balik*, merupakan respons komunikasi selama proses komunikasi berlangsung yang bisa mengubah pesan komunikasi, media komunikasi atau komunikator. Umpan balik dalam komunikasi pembelajaran misalnya dalam bentuk mengacungkan tangan untuk meminta penjelasan lebih lanjut atau memberikan pandangan yang berbeda dengan apa yang disampaikan komunikator.
- 7) *Gangguan komunikasi*, gangguan yang dipandang membuat komunikasi tidak efektif. Gangguan komunikasi ini bisa berupa gangguan psikologis, gangguan fisik atau gangguan sematik dan gangguan mekanis. Gangguan dalam komunikasi pembelajaran pada dasarnya sama dengan gangguan pada komunikasi lainnya, seperti gangguan psikologis dalam bentuk konsentrasi belajar yang terpecah sampai dengan

gangguan kebisingan karena ada siswa mengobrol didalam kelas atau ada kebisingan di jalan raya.

- 8) *Lingkungan*, merupakan pemberi pengaruh pada proses komunikasi manusia karena proses komunikasi tidak berlangsung diruang hampa. Pada umumnya, lingkungan komunikasi pembelajaran adalah lembaga – lembaga pendidikan formal dan non formal yang didalamnya terwujud kegiatan pembelajaran dengan budaya yang khas yang dimiliki lembaga pendidikan.

Dalam pandangan Khattak, Yaqoob dan Basri dalam Sardiman (2012, hlm.41), komunikasi itu adalah efektivitas, yang banyak bergantung pada kompetensi komunikasi diantara pihak yang berkomunikasi. Mengapa kompetensi komunikasi itu penting? Karena komunikasi sebagai proses akan melibatkan ikhtiar dan upaya yang dilakukan pihak-pihak yang berkomunikasi. Selain itu, pihak-pihak yang berkomunikasi memiliki maksud dan tujuan masing-masing, yang nanti akan sama-sama membangun pemahaman melalui proses komunikasi.

#### **g. Upaya Guru menumbuh kembangkan Kemampuan komunikasi**

Untuk menumbuh kembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray* sangatlah diharapkan. Model pembelajaran ini menggunakan sistem kerja kelompok, yang dimana siswa akan dituntut berinteraksi satu sama lain. Dalam hal ini guru berharap siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa yang mudah dimengerti siswa lainnya, serta adanya hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok, serta komunikasi yang dapat menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi kuat pribadinya dengan saling memberikan semangat. Adapun dalam pembelajarannya, guru mengharapkan siswa mampu saling bekerja sama dalam materinya seperti, siswa saling bertukar pikiran tentang bagaimana pembuatan kompos, serta cara menemukan ide atau gagasan pokok cerita dalam suatu paragraf.

### **3. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Dalam mengajar kita selalu sudah mengetahui tujuan yang harus kita capai dalam mengajarkan suatu pokok bahasan, Untuk itu, kita harus merumuskan tujuan intruksional Khusus, yang didasarkan pada taksonomi Bloom tentang tujuan-tujuan perilaku, Bloom (1956), yang meliputi tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gagne mengemukakan lima macam hasil belajar, yang tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik.

### **b. Unsur – Unsur Hasil Belajar**

Menurut Krawohl, Bloom, dan Masia dalam Dimiyati dkk (1994, hlm.191) mengemukakan bahwa taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut:

- 1) Menerima, merupakan tingkat terendah ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
- 2) Merespons, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulan dan merasa terikat secara aktif memperhatikan.
- 3) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespons lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
- 4) Mengorganisasikan, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- 5) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk meng-konseptualisasikan masing - masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

Bloom dalam Dimiyati, dkk (1994, hlm.188) mengemukakan bahwa taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif terdapat 6 (enam) kelas/tingkat, yakni:

- 1) Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari.
- 2) Pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari ranah kognitif berupa kemampuan memahami/ mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.
- 3) Penggunaan/ penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan / situasi baru.
- 4) Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Menurut Kibler, Barket, dan Miles dalam Dimiyati dkk (1994, hlm.193)

mengemukakan taksonomi ranah tujuan psikomotorik sebagai berikut:

- 1) Gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok.
- 2) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan, biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga, dan badan.
- 3) Perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
- 4) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh kecakapan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar dan pengamatan guru.

### **c. Karakteristik Hasil Belajar**

Ciri-ciri dari hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita

- 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani
- 3) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring

#### **d. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar**

Dikemukakan oleh Wasliman dalam Helni Maspupah Suhartini (2013, hlm.38), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

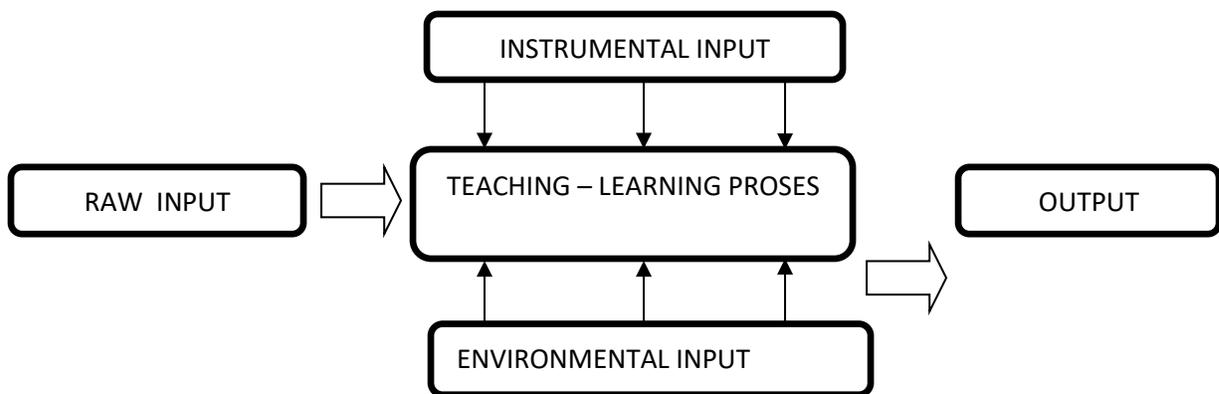
- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Ruseffendi (1991, hlm.7) yaitu, “Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman dalam Helni Maspupah Suhartini (2013, hlm.39) bahwa, “Sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.”

Belajar merupakan suatu proses, sebagai suatu proses harus ada yang diproses (masukan atau input) dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau output). Dengan menganalisis kegiatan belajar melalui pendekatan analisis sistem dapat dilihat adanya berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Menurut Aunurrahman (2009, hlm.36) dengan pendekatan sistemnya, kegiatan belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1**

**Pendekatan Sistem Kegiatan Belajar**

Sumber: Aunurrahman (2009, hlm.36)

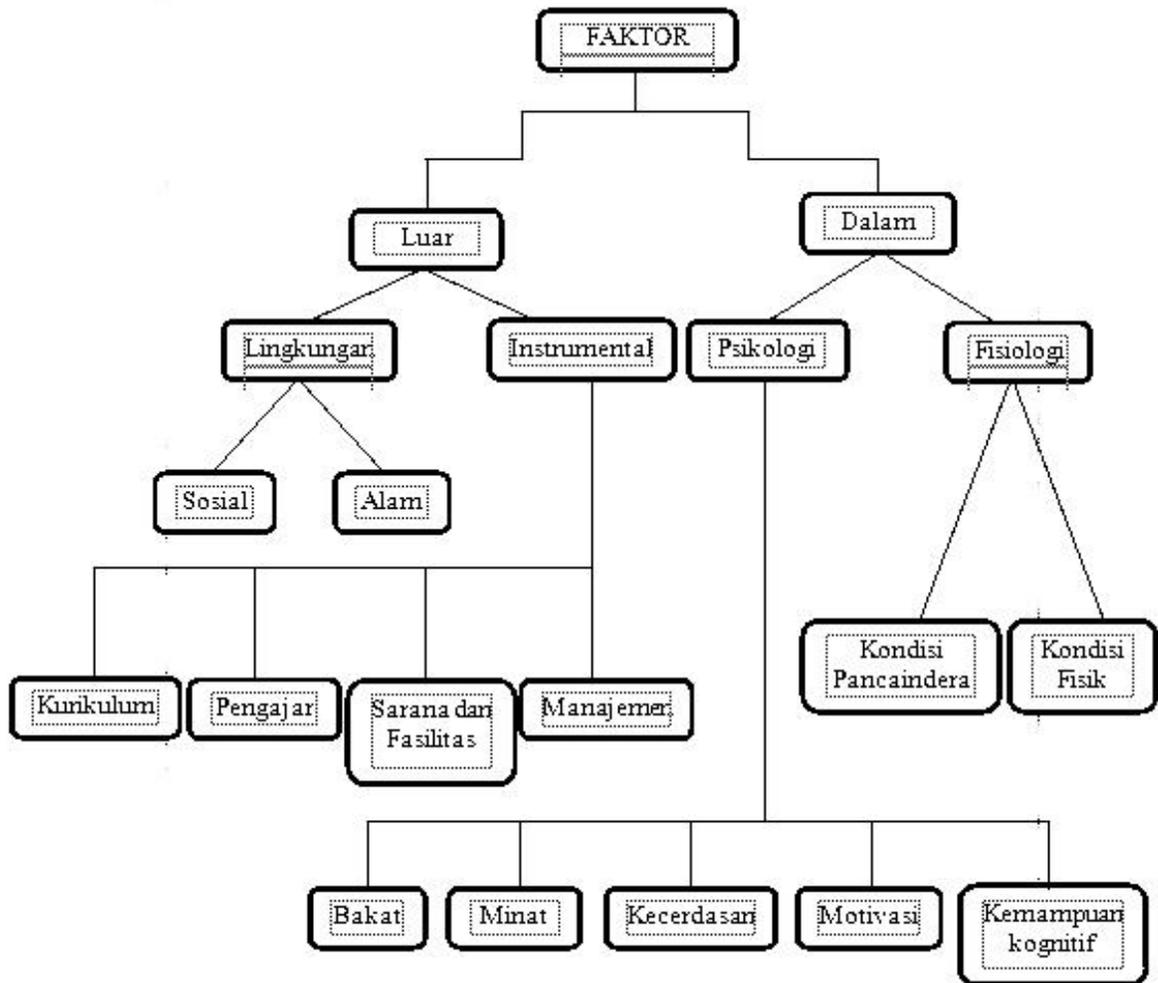
Bagan diatas menunjukkan bahwa masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan baku yang perlu diolah, dalam hal ini diberi pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*teaching learning process*). Terhadap di dalam proses belajar mengajar itu turut berpengaruh pula sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan lingkungan (*environmental input*), dan berfungsi sejumlah faktor yang sengaja dirancang dan dimanupulasikan (*instrumental input*), guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (*output*).

Berbagai faktor tersebut berintegrasi satu sama lain dalam menghasilkan keluaran tertentu. Yang dimaksud masukan mentah atau *raw input* adalah siswa memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis maupun psikologis. Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan

sebagainya. Sedangkan yang termasuk psikologis adalah mintanya, tingkat kecerdasannya, bakatnya, motivasinya kemampuan kognitifnya dan sebagainya. Semua itu dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajarnya.

*instrumental input* atau faktor-faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasikan terdiri dari kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas serta manajemen yang berlaku disekolah yang bersangkutan. Didalam keseluruhan sistem maka *instrumental input* merupakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan dalam pencapaian hasil atau *output* yang dikehendaki, karena instrumen ialah yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar itu akan terjadi didalam diri siswa.

Menurut Aunurrahman (2009, hlm.24) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2**

**Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Sumber: Aunurrahman (2009, hlm.36)

**e. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Ada beberapa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas diantaranya yaitu:

1) Menyiapkan Fisik dan Mental Siswa

Persiapkanlah fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif

dan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Semuanya diawali dengan sebuah niat yang baik. Mulailah dengan mengajari mereka memulai dengan baik.

## 2) Meningkatkan Konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan di mana tempat mereka belajar. Kalau di sekolah pastikan tidak ada kebisingan yang membuat mereka terganggu. Kebisingan biasanya memang faktor utama yang mengganggu jadi pihak sekolah harus bisa mengatasinya. Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal di luar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal. Pengajar juga harus mengetahui karakter siswa masing-masing. Karena ada juga yang lebih suka belajar dalam kondisi lain selain ketenangan.

## 3) Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi sangatlah penting. Ini sudah dijelaskan pada artikel cara meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Pengajar dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

## 4) Menggunakan Strategi Belajar

Pengajar bisa juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pelajaran akan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga strateginya juga berbeda pula. Berikan tips kepada siswa agar dapat menguasai pelajaran dengan baik. Tentu setiap pelajaran memiliki karakteristik dan kekhasannya sendiri-sendiri dan memerlukan strategi-strategi khusus untuk mempelajarinya. Misalnya, penguasaan belajar mata pelajaran Matematika akan berbeda dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

## 5) Belajar Sesuai Gaya Belajar

Setiap siswa punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Pengajar harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik. Pengajar harus bisa memilih

strategi, metode, teknik dan model pembelajaran yang sesuai akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Gaya belajar yang terakomodasi dengan baik juga akan meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mereka dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain di luar kegiatan belajar yang berlangsung. Siswa juga diajarkan untuk menerapkan strategi sendiri jika memang siswa tersebut memilikinya.

#### 6) Belajar Secara Menyeluruh

Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagiannya saja. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari. Jadi, sangat perlu bagi pengajar untuk bisa mengajarkan kepada siswanya untuk bisa belajar secara menyeluruh.

#### 7) Membiasakan Berbagi

Tingkat pemahaman siswa pasti lah berbeda-beda satu sama lainnya. Nah, bagi yang sudah lebih dulu memahami pelajaran yang ada, maka siswa tersebut diajarkan untuk bisa berbagi dengan yang lain. Sehingga mereka terbiasa juga mengajarkan atau berbagi ilmu dengan teman-teman yang lainnya.

## **B. Penelitian Terdahulu**

### **1. Penelitian Luluk Alhikmah (2016)**

Penelitian Luluk dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar akuntansi siswa kelas X akuntansi 2 SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Penelitian tersebut dilatar belakangi oleh Masalah yang sering muncul dalam proses belajar mengajar akuntansi adalah penggunaan dan penerapan model pembelajaran yaitu penyampaian materi ajar oleh guru yang cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Begitu pula dengan apa yang terjadi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, yang dimana guru menjelaskan materi dan kemudian memberikan penugasan. Metode yang seperti ini menjadikan siswa merasa bosan dan jenuh untuk mengikuti proses belajar tersebut. Metode Penelitian adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri hanya 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan presentasi aktivitas belajar siswa dari siklus I dan II secara berturut-turut ialah 72,63% dan 81,03%. Sementara itu motivasi belajar sendiri menunjukkan presentase yaitu 72,77% dan 78,78% yang tersiri dari siklus I dan siklus II. Adapun aspek dari motivasi belajar sendiri pada siklus I ialah terdapat 4 indikator yang telah mencapai kriteria minimal yaitu indikator tekun menghadapi tugas (71,95%), Memiliki minat terhadap pelajaran (71,14%), Lebih senang bekerja mandiri (59,45%), Dapat mempertahankan pendapatnya (67,68%) dan Senang mencari dan memecahkan masalah (74,90%). Pada siklus II mengalami perubahan 80 dimana semua indikator sudah mencapai kriteria yaitu mencapai keberhasilan yang ditetapkan (75%).

## **2. Penelitian Siti Syamsiah (2014)**

Penelitian Syamsiah dengan Judul Penerapan Model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV A SDN Simomulyo 08 Surabaya. Penelitian ini dilatar belakangi karena peneliti ingin melihat peningkatan aktivitas siswa selama digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*, dengan meningkatnya aktivitas maka meningkat pula hasil belajar siswa berdasarkan hipotesa peneliti. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat dilaksanakan guru dengan baik. Persentase aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS menggunakan media bagan garis waktu meningkat dari siklus I sebesar 80,50% menjadi 83,33% pada siklus II dan mengalami peningkatan sebesar 84,72% pada siklus III. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* siklus I sudah mencapai indikator keberhasilan. Namun, kendala yang dialami adalah siswa belum pernah melakukan diskusi dengan tipe ini, sehingga siswa masih kebingungan dalam melaksanakan setiap tahap dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, persentase aktivitas siswa sudah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Hal yang sama ditemui dalam pelaksanaan siklus III, yaitu persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teori yang sebelumnya telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan kerangka berfikir sebagai berikut:

Mengacu pada tujuan pendidikan berkarakter yang telah dicetuskan beberapa waktu yang lalu, maka siswa tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan kognitif saja akan tetapi kemampuan afektif dan psikomotornya juga harus dimiliki siswa. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk meningkatkan sikap disiplin dan hasil belajar siswa.

Dalam proses belajar mengajar banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mulai dari faktor guru, siswa, orang tua, lingkungan, sarana dan prasarana, sumber belajar, metode dan model pembelajaran, media pembelajaran dan masih banyak lagi.

Hal ini disebabkan karena peserta didik dan kurang mengerti pada subtema Perubahan Wujud Benda dan proses pembelajaran yang cenderung membosankan dan tidak menarik. Beberapa penyebab lainnya adalah masih digunakannya metode ceramah tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi tidak aktif pada saat proses pembelajaran, serta mengurangi tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran, model pembelajaran tidak menarik, kurangnya media yang digunakan saat pembelajaran berlangsung, materi yang diajarkan lebih menekankan pada aspek kognitif saja berupa hafalan dan bukan pengembangan keterampilan berfikir dan sikap peserta didik yang meliputi interaksi antara individu dan individu, interaksi antara individu dan kelompok, serta interaksi antara kelompok dan kelompok, serta meningkatkan kemampuan membuka pelajaran, mendorong dan melibatkan siswa, mengajukan pertanyaan, menanggapi siswa lainnya, serta menggunakan waktu sebaik mungkin dalam pembelajaran.

Dalam pemilihan model pembelajaran, guru harus mampu memilihnya dengan segala pertimbangan. Misalnya dengan mempertimbangkan sarana dan prasarana, mempertimbangkan keadaan siswa serta keadaan lingkungan sekitarnya. Pada pembelajaran dikelas 5 dengan subtema Perubahan Wujud Benda penulis memilih

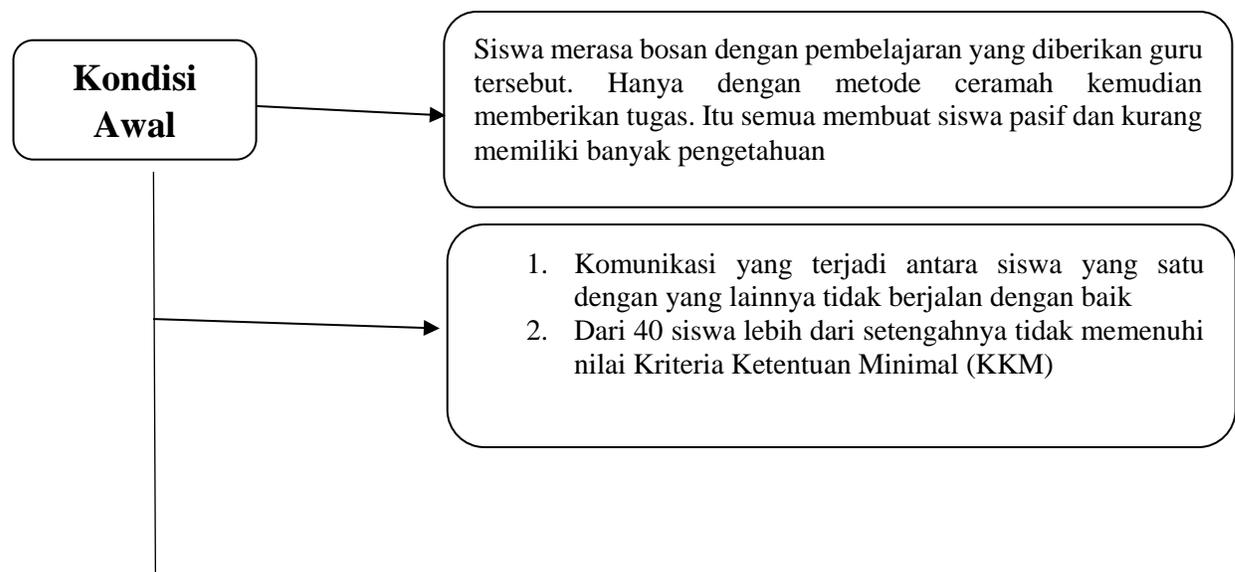
model pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi dan hasil belajar siswa.

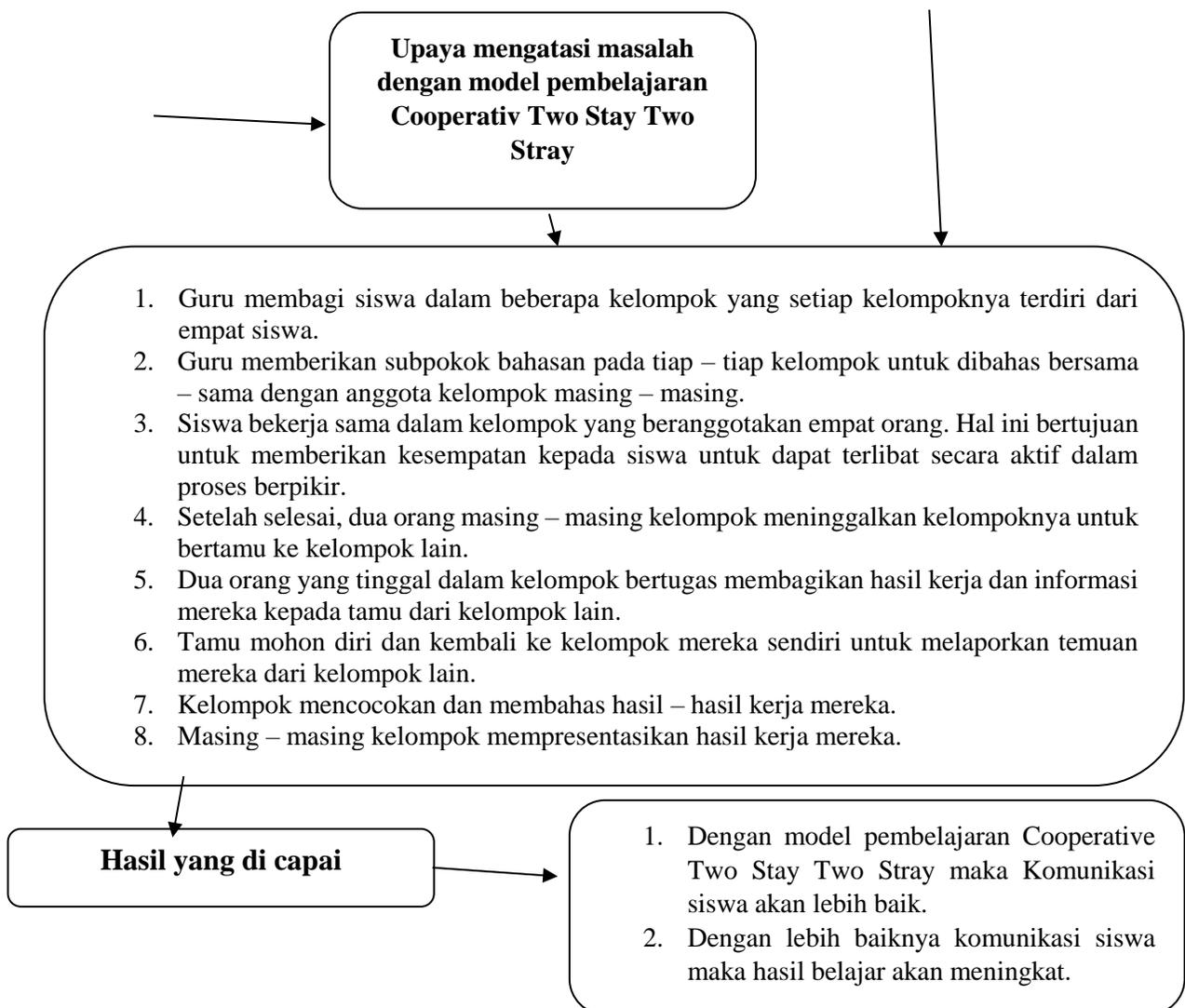
Model Pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam *Cooperative Learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Penerapan model belajar kelompok yang dilakukan guru untuk meningkatkan komunikasi serta hasil belajar siswa merupakan bentuk kreativitas dalam mengajar. Melalui model ini siswa saling berinteraksi dalam mengemukakan pendapat untuk memecahkan masalah bersama. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap – tiap kelompok untuk dibahas bersama – sama dengan anggota kelompok masing – masing. 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, Setelah selesai, dua orang masing – masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil – hasil kerja mereka. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. Setiap ide yang dimiliki siswa dituangkan ditampung untuk selanjutnya dimodifikasi sebagai ide bersama dalam menyelesaikan masalah.

Diharapkan dengan model pembelajaran *Cooperative Two Stay Two Stray* siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa yang mudah dimengerti siswa lainnya, serta adanya hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok, serta komunikasi yang dapat menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi kuat

pribadinya dengan saling memberikan semangat. Adapun dalam pembelajarannya , guru mengharapkan siswa mampu saling bekerja sama dalam materinya seperti , siswa saling bertukar pikiran tentang bagaimana pembuatan kompos, serta cara menemukan ide atau gagasan pokok cerita dalam suatu paragraf.

Dari pernyataan di atas, penulis dapat menuliskan kedalam bagan sebagai berikut :





**Gambar 2.3**  
**Kerangka Berfikir**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Tindakan**

##### **1. Asumsi**

Menurut Prof. Dr. Winanto Surakhamd M.Sc.Ed tersedia: [www.Abdan-syakuro.com/2015/03/pengertian-teori-menurut-para-ahli.html?m=1](http://www.Abdan-syakuro.com/2015/03/pengertian-teori-menurut-para-ahli.html?m=1)  
Asumsi merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Asumsi merupakan sebuah anggapan, dugaan, pikiran yang dianggap benar untuk sementara sebelum ada kepastian.

Berdasarkan kerangka berfikir serta uraian dari kajian teori sebelumnya maka peneliti berasumsi bahwa :

- a. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan memadai dalam menerapkan berbagai model pembelajaran
- b. Sarana dan prasarana sekolah dianggap memadai untuk menerapkan berbagai macam model pembelajaran
- c. Sekolah sudah menerapkan pendekatan *scientific* dalam pembelajaran

## 2. Hipotesis Tindakan

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2007, hlm.137) tersedia: [www.retno9293.blogspot.com/2013/04/hipotesis.html?m=1](http://www.retno9293.blogspot.com/2013/04/hipotesis.html?m=1) hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lema (belum tentu kebenarannya) sehingga harus diuji secara empiris.

Hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Hipotesis menjadi teruji apabila semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut. Hipotesis yang telah teruji kebenarannya disebut teori.

Berdasarkan asumsi di atas, maka hipotesis tindakannya adalah sebagai berikut:

- a. Penerapan model *Cooperative Two Stay Two Stray* pada pembelajaran subtema Perubahan Wujud Benda mampu meningkatkan Kemampuan berinteraksi siswa kelas V SDN 043 Cimuncang Bandung.

- b. Penerapan model *Cooperative Two Stay Two Stray* pada pembelajaran subtema Perubahan Wujud Benda mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 043 Cimuncang Bandung.