

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Strategi *Two Stay Two Stray*

a. Pengertian strategi *Two Stay Two Stray*

Menurut Agus Suprijono (2012:93) strategi *Two Stay Two Stray* atau strategi dua tinggal dua tamu adalah strategi yang dapat mendorong anggota kelompok untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada siswa.

b. Langkah-langkah strategi *Two Stay Two Stray*

Langkah-langkah strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat di rinci sebagai berikut (Agus Suprijono, 2012:93):

- 1) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (susunan ideal 4 orang)
- 2) Masing-masing kelompok diberi tugas untuk berdiskusi tentang suatu permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya, guru membantu menjelaskan pada masing-masing kelompok jika ada yang kurang dimengerti.
- 3) Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas

sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok .

- 4) Tugas tuan rumah adalah menyajikan hasil diskusinya kepada setiap tamu yang datang, sedangkan tugas dua duta atau tamu diwajibkan jalan-jalan (bertamu) ke kelompok lain dan mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang materi yang didiskusikan oleh kelompok tersebut.
- 5) Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi, anggota kelompok yang jalan-jalan bertugas untuk menyebarkan informasi yang diterimanya dari kelompok lain ke anggota dari kelompoknya sendiri.
- 6) Dan yang bertugas sebagai tamu maupun yang bertugas sebagai penerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

c. Kelebihan dan kekurangan strategi *Two Stay Two Stray*

- 1) Kelebihan strategi *Two Stay Two Stray*
 - a) Mengatasi kebosanan anggota kelompok, karena guru biasanya membentuk kelompok secara permanen.
 - b) Memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan anggota kelompok lain.
 - c) Menurut Lie, A. (2008) lebih banyak ide muncul, lebih banyak tugas yang bisa dilakukan dan guru mudah memonitor.

- d) Lebih berorientasi pada keaktifan.
 - e) Dapat diterapkan pada semua kelas.
- 2) Kekurangan strategi *Two Stay Two Stray*
- a) Membutuhkan lebih banyak waktu
 - b) Membutuhkan sosialisasi atau penjelasan yang lebih jelas
 - c) Siswa terkadang sulit untuk menjelaskan materi (permasalahan) kepada tamu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa kelebihan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah siswa dapat berinteraksi dengan kelompok yang lain dan dapat mengeluarkan ide-ide kreatif dalam menjelaskan materi kepada kelompok lain, sehingga siswa terdorong untuk lebih dalam lagi dan termotivasi mempelajari permasalahan tersebut dan mudah terekam dalam ingatan siswa sehingga tidak mudah di lupakan dan akan membekas dalam ingatan siswa. Disamping itu juga siswa sudah mulai belajar tanggung jawab sebagai tuan rumah atau sebagai tamu. Sedangkan kekurangan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sulitnya dalam mengkondisikan siswa karena aktifitas belajarnya di dalam kelompok-kelompok kecil dan sulitnya guru dalam memonitori siswa yang bertindak sebagai tamu ataupun tuan rumah.

2. Strategi *Pictorial Riddle*

a. Pengertian strategi *Pictorial Riddle*

Strategi *Pictorial Riddle* adalah suatu strategi pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok

kecil maupun besar melalui suatu *riddle* bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut. (<http://wwwpojokfisikauniflor.blogspot.com/2011/02/pendekatan-inkuiri-dalam-pembelajaran.html>).

b. Langkah-langkah strategi *Pictorial Riddle*

Langkah-langkah strategi pembelajaran *Pictorial Riddle* dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Siswa disajikan permasalahan yang berupa gambar peristiwa yang menimbulkan teka-teki
- 2) Siswa mengidentifikasi masalah secara berkelompok dari permasalahan yang diberikan
- 3) Siswa melakukan pengamatan berdasarkan *riddle* bergambar yang mengandung permasalahan
- 4) Siswa merumuskan penjelasan melalui diskusi
- 5) Siswa mengadakan analisis inkuiri melalui tanya jawab

c. Kelebihan dan kekurangan strategi *Pictorial Riddle*

- 1) Kelebihan strategi *Pictorial Riddle*
 - a) Siswa lebih memahami konsep-konsep dasar dan dapat mendorong siswa untuk mengeluarkan ide-idenya.
 - b) Lebih lama terekam dalam ingatan siswa.
 - c) Mendorong siswa untuk berpikir kritis sehingga siswa mampu mengeluarkan inisiatifnya sendiri.

- d) Mendorong siswa untuk dapat berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
 - e) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - f) Siswa tidak hanya belajar tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip, tetapi ia juga mengalami proses belajar tentang pengarahannya sendiri, tanggung jawab, komunikasi sosial.
 - g) Dapat membentuk dan mengembangkan *self-concept* pada diri siswa.
 - h) Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga materi dapat bertahan lama di dalam ingatan.
- 2) Kekurangan strategi *Pictorial Riddle*
- a) Siswa yang terbiasa belajar dengan hanya menerima informasi dari guru akan kesulitan jika dituntut untuk berpikir sendiri.
 - b) Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajarnya yang mulanya sebagai pemberi atau penyaji informasi menjadi sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar.
 - c) Banyaknya kebebasan yang diberikan siswa dalam belajar tidak menjamin bahwa siswa belajar dengan tekun, penuh aktivitas, dan terarah.
 - d) Berbagai sumber belajar dan fasilitas yang dibutuhkan tidak selalu mudah disediakan.
 - e) Siswa membutuhkan lebih banyak bimbingan guru untuk melakukan penyelidikan atau pun aktivitas belajar lain.

- f) Penggunaan strategi pembelajaran ini pada kelas besar serta jumlah guru yang terbatas membuat tidak optimalnya pembelajaran.
- g) Pemecahan masalah dapat bersifat mekanistik, formalitas, dan membosankan

(<http://www.pojokfisikauniflor.blogspot.com/2011/02/pendekatan-inkuiri-dalam-pembelajaran.html>).

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa kelebihan strategi *Pictorial Riddle* adalah dapat merangsang siswa untuk mengeluarkan ide-ide kreatif terhadap permasalahan yang disajikan dalam bentuk teka-teki bergambar. Hal tersebut karena teka-teki bergambar dapat menarik perhatian dan keingintahuan siswa terhadap permasalahan yang dihadirkan. Sedangkan kekurangan strategi *Pictorial Riddle* adalah sulitnya dalam pengkondisian kelas karena nantinya akan lebih banyak aktifitas belajar di dalam kelompok dan siswa masih terlalu sulit untuk dapat di minta berfikir sendiri dan terkadang belum berani untuk mengungkapkan ide-idenya.

3. Pembelajaran

Menurut Agus Suprijono (2012: 13) bahwa pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Dan pembelajaran ini terpusat pada peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Pembelajaran merupakan

proses organik dan konstruktif, bukan mekanis atau hanya penyampaiannya dan berpusat pada guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses timbal balik yang terjadi antara pengajar atau guru dan yang di ajar atau yang berpusat pada siswa, dimana guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengertian dan makna Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan sebagai berikut:

a. Nu'man Soemantri (dalam Sapriya, 2006:7) menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti:

- 1) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan,
- 2) mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

b. A. Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, 2006:7) merumuskan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan diaktik untuk dijadikan

program pengajaran pada tingkat persekolahan.

- c. Moeljono Cokrodikardjo (dalam Etin, 2008: 15) mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Dengan demikian, IPS bukan ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang di laksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

“Menurut Sapriya (2006:9) bahwa kunci utama dalam pembelajaran IPS adalah bagaimana membina kecerdasan sosial siswa yang mampu berfikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Oleh karena itu para guru IPS dituntut untuk mampu

merangsang dan merencanakan pembelajaran IPS sedemikian rupa dengan memperhatikan prinsip dan karakteristik IPS itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat terpenuhi”.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk membina dan membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat dan mampu berwatak serta berkepribadian yang luhur, sehingga mampu memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi di dalam masyarakat.

5. Hasil Belajar

1) Pengertian hasil belajar

Menurut Agus Suprijono (2012: 5) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

“Menurut Samino (2012:48) bahwa hasil belajar adalah hasil usaha seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, transkrip, nilai, ijazah, piagam, sertifikat atau bentuk-bentuk lainnya.”

Berdasarkan uraian tersebut bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran yang dapat memberikan perubahan tingkah laku yang meliputi sifat, sikap, pengetahuan maupun pemahaman yang menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

2) Ranah hasil belajar

Hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dapat dikuasai dari materi yang diajarkan mencakup tiga kemampuan sebagaimana

yang diungkapkan oleh Bloom,dkk (dalam Samino, 2012:49) adalah sebagai berikut:

- a) Ranah Kognitif, merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual yang biasa diukur dengan pikiran. Ranah ini terdiri dari:
 - i) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.
 - ii) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
 - iii) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - iv) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - v) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - vi) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria.
- b) Ranah Afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional. Ranah ini terdiri dari:
 - i) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - ii) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

- iii) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, dan menentukan sikap.
 - iv) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman hidup.
 - v) Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati hidup, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- c) Ranah Psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek ketrampilan. Ranah ini terdiri dari:
- i) Persepsi, mencakup kemampuan memilah-milahkan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
 - ii) Kesiapan, mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan.
 - iii) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh.
 - iv) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
 - v) Gerakan kompleks, mencakup kemampuan melakukan gerakan atau ketrampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien, dan tepat.

- vi) Penyesuaian pola gerakan, mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus.
- vii) Kreativitas, mencakup kemampuan melakukan pola-pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

3) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

- a) “Faktor Intern, terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis merupakan kondisi fisik atau jasmani siswa yang bersangkutan, termasuk fungsi jasmani tersebut. Sedangkan faktor psikologis adalah kondisi psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama dapat mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat, hal ini diungkapkan Samino (2012:64)
- b) Faktor Ekstern, menurut Samino (2012:64) dibagi menjadi dua golongan yaitu faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial meliputi: lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga. Sedangkan lingkungan non sosial meliputi: lingkungan alamiah, lingkungan instrumental, dan lingkungan materi pelaran”

B. Tinjauan Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini maka penelitian menyertakan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan variabel penelitian. Berikut merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan dapat digunakan sebagai pembandingan pada penelitian ini:

1. Suharmini (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Studi Komparasi Strategi *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Sambeng 1 Tahun Pelajaran 2011/2012” menyatakan bahwa strategi pembelajaran

Two Stay Two Stray memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran *Index Card Match*.

2. Ratih, Kartikasari (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode *Two Stay- Two Stray* (*TS- TS*) Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri II Trukan Pracimantoro Wonogiri Tahun 2011/ 2012” menyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *Two Stay- Two Stray* (*TS- TS*) dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri II Trukan Pracimantoro Wonogiri Tahun 2011/ 2012.
3. Rohmawanti, Mei Vita (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pendekatan Kreatif Berbasis *Pictorial Riddle Approach* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pokok Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Pada Siswa Kelas VIIC SMP Negeri 02 Kartasura Tahun Ajaran 2008/2009” menyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan pendekatan Kreatif Berbasis *Pictorial Riddle Approach* dapat meningkatkan pemahaman konsep pokok struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 02 Kartasura Tahun Ajaran 2008/2009.
4. Rohana, Ana (2007) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan *Creative Approach Berbasis Pictorial Riddle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pokok Sistem Ekskresi Pada Manusia Siswa Kelas VIII SMP

Negeri 01 Surakarta Tahun Pelajaran 2006/2007” menyatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan *Creative Approach Berbasis Pictorial Riddle* dapat meningkatkan pemahaman konsep biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Surakarta pada materi pokok sistem ekskresi manusia serta dapat memperkuat konsep biologi siswa pada materi pokok sistem ekskresi manusia.

5. Insani, Putri Nuraini (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Studi Komparasi Model *Problem Basic Learning Based Internet* dengan Model *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bratan 01 No. 71 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012” menyatakan bahwa model pembelajaran *pictorial riddle* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *problem basic learning based internet*.

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No.	Nama	Variabel					
		<i>Pictorial Riddle</i>	Pemahaman Konsep Pokok Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan	Model <i>Problem Basic Learning Based Internet</i>	Hasil Belajar	Strategi <i>Two Stay Two Stray</i>	Strategi <i>Index Card Match</i>
1.	Suharmini				√	√	√
2.	Ratih Kartikasari				√	√	
3.	Rohmawanti, Mei Vita	√	√				
4.	Rohana, Ana	√	√				
5.	Insani, Putri Nuraini	√		√	√		
6.	Mardiyani Putri Utami (Peneliti)	√			√	√	

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suharmini (2011) dan Ratih Kartikasari (2011) dengan menggunakan strategi *Two Stay Two Stray*, mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian pula yang dilakukan oleh Rohmawanti (2009) dan Rohana, Ana (2007) dengan menggunakan strategi *Pictorial Riddle* mampu meningkatkan pemahaman

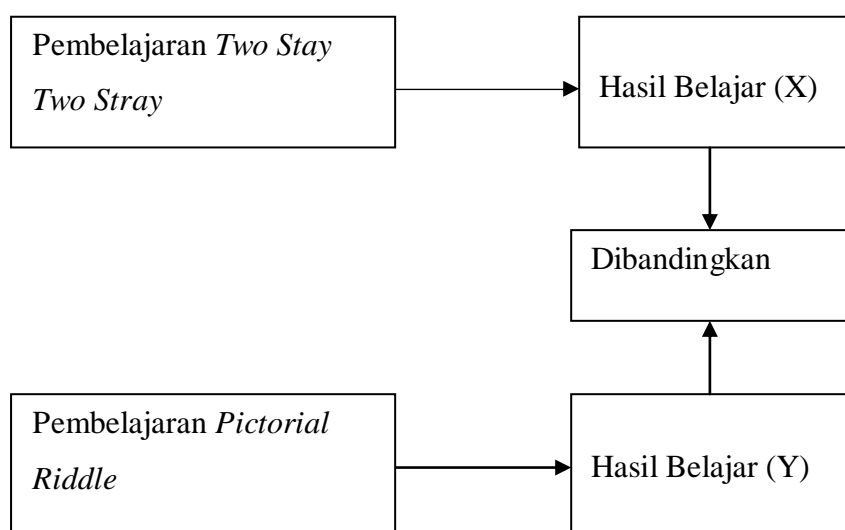
konsep pokok struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Dan dari penelitian terdahulu yang dilakukan Insani (2011) dengan membandingkan strategi *Pictorial Riddle* dan strategi *Problem Basic Learning Based Internet*, ternyata strategi *Pictorial Riddle* lebih mampu meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu peneliti ingin membandingkan antara pembelajaran yang menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2008:47), “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Untuk lebih mudah dalam memahami penelitian ini, maka penelitian ini dapat digambarkan melalui kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir

Keterangan:

1. Variabel independen/variabel bebas adalah variabel yang merupakan rangsangan untuk mempengaruhi variabel yang lain. Yang menjadi variabel independen yaitu strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle*.
2. Variabel dependen/variabel terikat adalah variabel yang merupakan hasil dari perilaku yang dirangsang, dalam hal ini yang menjadi variabel dependen yaitu hasil belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2006:71) bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pengertian landasan teori, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan antara strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar IPS.
2. Strategi *Pictorial Riddle* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar IPS dibandingkan dengan strategi *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IV MI Negeri Tinawas Nogosari Boyolali.