

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang masyarakat. IPS memadukan beberapa konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Menurut Numan Somantri (2001: 182) Pendidikan IPS adalah suatu penyederhaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Menurut Trianto (2010: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Supardi (2011: 182) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Materi IPS didesain secara terpadu agar pembelajaran IPS lebih bermakna dan kontekstual. IPS juga menelaah masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta tuntutan dunia global. Pendapat tersebut memperjelas bahwa kajian IPS tidak hanya terfokus pada konsep-konsep ilmu-ilmu sosial saja melainkan juga fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti memilih pendapat Numan Somantri yang menyatakan bahwa IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya. Alasannya yaitu, karena pada dasarnya IPS merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, geografi, hukum, dan budaya yang diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran. IPS diajarkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Kajian IPS tidak hanya menekankan pada konsep-konsep ilmu sosial saja tetapi juga dirumuskan atas dasar fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan mengetahui fenomena-fenomena sosial yang ada, siswa akan memiliki sikap peka terhadap masalah yang terjadi di lingkungannya dan

memiliki keberanian serta kemampuan untuk memecahkan masalah tersebut.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membentuk siswa yang peka dan kritis serta memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Hal ini senada dengan pendapat Trianto (2010: 176) yang menyatakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan Pendidikan IPS menurut Gross (Etin Solihatin, 2009: 14) ialah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan. Sementara itu, Supardi (2011: 186-187) menjelaskan mengenai tujuan IPS sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadara akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa,

bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.

- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial
- 5) Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dll, sehingga memiliki akhlak mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti memilih pendapat dari Supardi karena pembelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki sikap kritis terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Selain itu, tujuan IPS adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa mengenai masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Sehingga, setelah mengkaji masalah-masalah sosial yang ada siswa memiliki kemampuan, keberanian, dan keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

2. Aktivitas Belajar Siswa

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap individu dan berlangsung seumur hidup. Sugihartono (2007: 74) menjelaskan bahwa

belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Jadi, dapat dikatakan bahwa melalui proses belajar akan terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari individu yang bersangkutan. Dalam proses belajar terdapat interaksi individu dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Dari interaksi itulah individu pembelajar memperoleh pengalaman.

Proses belajar tidak mungkin terjadi tanpa adanya aktivitas. Menurut Wina Sanjaya (2010: 132), belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Toto Ruhimat (2011: 124) menjelaskan bahwa belajar merupakan aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, sehingga individu yang awalnya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau yang awalnya tidak terampil menjadi terampil.

Sardiman (2011: 20) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Jadi, dalam proses belajar terdapat kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh subjek pembelajar yang menunjang tercapainya tujuan belajar. Aktivitas tersebut dapat berupa kegiatan membaca, mengamati, mendengarkan,

meniru, dan sebagainya. Melalui aktivitas tersebut individu pembelajar memperoleh pengetahuan yang baru dan dapat mengerti suatu hal yang belum pernah diketahuinya.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 45) mengemukakan bahwa aktivitas itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik sampai pada kegiatan psikis. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan konsep yang lain, menyimpulkan hasil percobaan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih pendapat Wina Sanjaya yang mengatakan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal. Alasannya yaitu, karena sesungguhnya dalam proses belajar perlu adanya aktivitas atau kegiatan yang menunjang tercapainya tujuan belajar itu sendiri. Aktivitas tersebut tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, tetapi juga meliputi aktivitas psikis seperti aktivitas mental. Baik aktivitas fisik maupun mental dilakukan dalam rangka tercapainya tujuan belajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar di sekolah, guru harus dapat mendorong aktivitas belajar siswa.

Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses belajar baik yang bersifat fisik maupun psikis dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas fisik

berupa membaca, mendengar, dan menulis, sedangkan aktivitas psikis misalnya mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar Siswa

Proses pembelajaran akan optimal manakala siswa terlibat aktif di dalamnya. Aktivitas siswa dalam pembelajaran tidak hanya fisik semata, tapi juga terlibat secara mental emosional. Nana Sudjana (2006: 61) mengemukakan bahwa aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari beberapa kegiatan, yaitu 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada siswa lain atau guru, 4) mencari informasi sendiri, 5) melaksanakan diskusi kelompok, 6) melatih diri dalam memecahkan soal, 7) menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas.

Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam aktivitas siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Klasifikasi kegiatan siswa di atas menunjukkan bahwa aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas cukup luas. Apabila kegiatan tersebut dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar secara optimal, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif, situasi yang kondusif, hangat, menyenangkan, menarik dan nyaman. Sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan pada akhirnya akan menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal jika hal tersebut di atas dapat dilakukan.

Berdasarkan pendapat Paul B. Diedrich, jenis-jenis aktivitas yang di amati dalam penelitian ini meliputi: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. *Drawing activities* dan *motor activities* tidak diamati dalam penelitian ini karena metode yang digunakan dalam pembelajaran dan materi pelajaran yang akan dibelajarkan tidak menuntut siswa memiliki keterampilan yang berhubungan dengan aktivitas menggambar dan aktivitas psikomotorik siswa.

c. Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Belajar tidak hanya sekedar menghafal sejumlah informasi, namun lebih dari itu belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar, karena tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berjalan dengan optimal.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 62-63) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan aktivitas belajar pada diri siswa, maka guru dapat melakukan perilaku-perilaku diantaranya:

- 1) Menggunakan multimetode dan multimedia,
- 2) memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok,
- 3) memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil (beranggotakan tidak lebih dari 3 orang),
- 4) memberikan tugas untuk membaca bahan ajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas,
- 5) mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Toto Ruhimat (2011: 129-130) menjelaskan bahwa dalam kaitannya dengan aktivitas belajar sebagai proses mental dan emosional siswa dalam mencapai kemajuan, maka guru hendaknya berperan dalam memfasilitasi agar terjadi proses mental emosional siswa tersebut sehingga dapat dicapai kemajuan tersebut. Guru harus berperan sebagai motor penggerak terjadinya aktivitas belajar dengan cara memotivasi siswa (motivator), memfasilitasi belajar (fasilitator), mengorganisasi kelas (organisor),

mengembangkan bahan pembelajaran (developer, desainer), menilai program proses hasil pembelajaran (evaluator), memonitor aktivitas siswa (monitor), dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat Dimiyati dan Mudjiono, beberapa upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, antara lain:

- 1) menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi,
- 2) menggunakan media pembelajaran yang bervariasi,
- 3) memberi kesempatan pada siswa untuk belajar secara kooperatif,
- 4) menjadi organisator, fasilitator, dan motivator bagi siswa dalam pembelajaran,
- 5) memanfaatkan berbagai macam bahan ajar yang menunjang proses belajar mengajar.

3. Hasil Belajar

Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh seseorang setelah mengerjakan atau melaksanakan suatu kegiatan. Jadi, setiap kegiatan yang dilakukan seseorang akan mendapatkan hasil sebagai tolak ukur kegiatannya tersebut. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai sesuatu yang diperoleh individu dari kegiatan belajarnya. Hasil belajar dapat digunakan sebagai pengukuran dari proses belajar yang telah dilakukan. Menurut Nana Sudjana (2006: 22) hasil

belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Agus Suprijono (2012: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan.

Gagne (Nana Sudjana, 2006: 22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni: (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Benyamin Bloom (Agus Suprijono, 2012: 6) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan pengetahuan, ranah afektif berkenaan dengan sikap, sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan dalam bertindak. Di antara ketiga ranah tersebut, Nana Sudjana (2006: 23) menjelaskan bahwa ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih pendapat Nana Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil pengalaman yang diperoleh dari proses belajarnya. Alasannya yaitu, dalam proses belajar siswa memperoleh pengalaman baru. Siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak mampu menjadi mampu, dan yang awalnya tidak terampil menjadi terampil. Hasil dari proses belajar tersebut dapat berupa kemampuan

akademik, keterampilan-keterampilan kepribadian, sikap, dan lain-lain. Hasil belajar tersebut akan diperoleh secara maksimal manakala proses belajar yang dialami siswa berjalan dengan optimal. Sebaliknya, jika proses belajar yang dialami siswa berlangsung kurang optimal, maka kemampuan yang diperoleh siswa pun kurang maksimal pula.

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan ranah kognitif sebagai bahan penilaian hasil belajar siswa karena ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Anderson dan Krathwohl (2001: 268) membagi hasil belajar ranah kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berupa butir soal pilihan ganda sampai pada tingkatan mengaplikasi (C3).

4. Hakikat Metode *Two Stay Two Stray*

Two Stay Two Stray merupakan salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Metode *Two Stay Two Stray* dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur. Metode ini juga dapat dikombinasikan dengan teknik *Kepala Bernomor* (Miftahul Huda, 2012: 141).

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Two Stay Two*

Stray ialah sebagai berikut (Agus Suprijono, 2012: 93-94):

- a. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok
- b. Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.
- c. Siswa diskusi dalam kelompoknya masing-masing.
- d. Setelah diskusi intra kelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok.
- e. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas menjadi duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya pada tamu tersebut.
- f. Jika siswa yang bertugas menjadi tamu telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing.
- g. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Anita Lie (2008: 62) mengemukakan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode *Two Stay Two Stray* ialah sebagai berikut:

- a. Siswa bekerjasama dengan kelompok berempat sebagaimana biasa.
- b. Setelah selesai, dua anggota dari masing-masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu kedua anggota dari kelompok lain.
- c. Dua orang yang “tinggal” dalam kelompok bertugas men-*sharing* informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka.
- d. “tamu” mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Two Stay Two Stray* dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari empat siswa.
- b. Guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan.
- c. Siswa diskusi intra kelompok.
- d. Setelah diskusi intra kelompok selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain, sementara dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas menerima tamu dari kelompok lain dan membagikan informasi serta hasil kerja kelompoknya ke tamu mereka.
- e. Jika siswa yang bertugas menjadi tamu telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing dan mencocokkan serta membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Berdasarkan penjelasan Anita Lie, dapat dikatakan bahwa *Two Stay Two Stray* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang artinya dua tinggal dua tamu dalam diskusi kelompok karena pada setiap kelompok diskusi terdapat dua siswa yang bertindak sebagai tamu dan dua siswa yang bertindak sebagai tuan rumah atau penerima tamu. Pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray* memungkinkan siswa belajar dalam kelompok-kelompok

belajar dan memberikan kesempatan kepada kelompok untuk saling berbagi informasi dan hasil diskusi dengan kelompok lain. Metode *Two Stay Two Stray* juga dapat mendorong aktivitas siswa karena siswa dituntut untuk terlibat aktif baik secara *visual, oral, listening, writing, mental* maupun *emotional*.

Metode *Two Stay Two Stray* memiliki beberapa kelebihan, antara lain, a) dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur, b) memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain, c) dapat membuat siswa aktif karena setiap siswa mempunyai aktivitas dan tanggung jawab masing-masing untuk kelompoknya. Selain kelebihan, metode ini juga memiliki kekurangan, yaitu penerapan metode *Two Stay Two Stray* membutuhkan waktu yang relatif lama karena dua siswa yang bertugas menjadi tamu diwajibkan bertamu ke semua kelompok.

5. Hakikat Metode *Inside-Outside Circle*

Miftahul Huda (2012: 144) menjelaskan bahwa *Inside-Outside Circle* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Metode *Inside-Outside Circle* memiliki struktur yang jelas sehingga memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan dengan singkat dan teratur. Metode ini dapat diterapkan untuk semua tingkatan kelas dan cocok untuk beberapa mata pelajaran dengan bahan pelajaran yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antarsiswa. Adapun informasi yang saling berbagi merupakan isi materi pelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode *Inside-Outside Circle* ialah sebagai berikut (Syaiful Bahri Djamarah, 2010: 409):

- a. Lingkaran Individu
 - 1) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
 - 2) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap ke dalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.
 - 3) Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil memulai. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
 - 4) Kemudian siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi.
 - 5) Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.
- b. Lingkaran Kelompok
 - 1) Satu kelompok berdiri di lingkaran kecil menghadap ke luar. Kelompok yang lain berdiri di lingkaran besar.
 - 2) Kelompok berputar seperti prosedur lingkaran individu yang dijelaskan di atas dan saling berbagi.

Agus Suprijono (2012: 97-98) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *Inside-Outside Circle* ialah sebagai berikut:

- a. Kelas dibagi menjadi dua kelompok besar. Tiap-tiap kelompok besar terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok lingkaran dalam dan kelompok lingkaran luar.
- b. Pada masing-masing kelompok besar yaitu anggota kelompok lingkaran dalam berdiri melingkar menghadap keluar dan anggota kelompok lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam. Dengan demikian, antara anggota lingkaran dalam dan luar saling

- berpasangan dan berhadap-hadapan. Kelompok ini disebut kelompok pasangan asal.
- c. Selanjutnya tiap-tiap kelompok pasangan asal diberikan tugas sesuai dengan indikator-indikator pembelajaran dan mendiskusikannya.
 - d. Setelah berdiskusi, anggota kelompok lingkaran dalam bergerak berlawanan arah dengan anggota kelompok lingkaran luar sehingga terbentuk pasangan-pasangan baru.
 - e. Pasangan-pasangan baru tersebut diberi waktu untuk saling berbagi informasi hasil diskusinya dengan pasangan asal.
 - f. Setelah saling berbagi informasi, anggota kelompok lingkaran dalam kembali bergerak berlawanan arah dengan anggota kelompok lingkaran luar sehingga terbentuk pasangan-pasangan baru lagi dan saling berbagi informasi hasil diskusinya dengan pasangan asal. Demikian seterusnya sampai pasangan asal bertemu kembali.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Inside-Outside Circle* dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kelas dibagi menjadi dua kelompok besar.
- b. Pada masing-masing kelompok besar, separuh anggotanya berdiri membentuk lingkaran menghadap keluar dan separuh lainnya berdiri membentuk lingkaran menghadap kedalam. Dengan demikian, antara anggota lingkaran dalam dan lingkaran luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan. Kelompok ini disebut kelompok pasangan asal.
- c. Guru memberikan tugas atau materi berdasarkan indikator pembelajaran pada tiap-tiap pasangan yang berhadap-hadapan itu. Kemudian tiap-tiap pasangan melakukan diskusi.

- d. Setelah masing-masing pasangan berdiskusi, anggota kelompok lingkaran dalam bergerak searah jarum jam, sementara anggota lingkaran luar diam di tempat. Dengan cara ini, terbentuk pasangan-pasangan baru. Pasangan-pasangan ini saling berbagi informasi berdasarkan hasil diskusi dengan pasangan asal, demikian seterusnya. Pergerakan baru dihentikan jika anggota kelompok lingkaran dalam dan luar sebagai pasangan asal bertemu kembali.

Berdasarkan penjelasan Agus Suprijono dapat dikatakan bahwa *Inside-Outside Circle* merupakan metode pembelajaran kooperatif dimana siswa dapat saling berbagi informasi mengenai isi materi pelajaran pada saat yang bersamaan dengan singkat dan teratur serta dengan pasangan yang berbeda. Metode *Inside-Outside Circle* dilaksanakan dengan mengatur siswa membentuk dua kelompok lingkaran yaitu lingkaran dalam dan lingkaran luar. Antara anggota lingkaran dalam dan lingkaran luar saling berhadap-hadapan dan saling berbagi informasi.

Metode *Inside-Outside Circle* memiliki kelebihan, antara lain: a) Adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi bersama dengan singkat dan teratur, b) memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, yaitu aktif bergerak untuk mendapatkan pasangan diskusi baru dan aktif berinteraksi untuk saling berbagi informasi dengan siswa lain, c) siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi, dan d) dapat

diterapkan untuk semua tingkatan kelas. Selain kelebihan, metode *Inside-Outside Circle* juga memiliki kekurangan, antara lain a) penerapan metode *Inside-Outside Circle* membutuhkan tempat atau ruang yang relatif luas, b) membutuhkan waktu yang relatif lama.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Fajri Rahayu (2012) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* sebagai upaya peningkatan keterampilan berdiskusi siswa kelas VIII C mata pelajaran IPS SMP N 4 Kalasan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Two Stay Two Stray* mampu meningkatkan ketrampilan berdiskusi siswa kelas VIII C pada mata pelajaran IPS di SMP N 4 Kalasan Kabupaten Sleman. Hal ini terlihat dari peningkatan keterampilan berdiskusi siswa berdasarkan hasil penilaian keterampilan berdiskusi siswa yang terjadi pada setiap siklusnya. Hasil skor rata-rata kelas keterampilan berdiskusi siswa yang terjadi pada siklus I sebesar 33,00 dan pada siklus II meningkat mencapai 44,84. Kenaikan siklus I ke siklus II sebesar 11,84. Pada siklus II ini telah mencapai target yang telah ditentukan, keberhasilannya mencapai lebih dari 75% yaitu mencapai 82%. Peningkatan ini juga ditunjukkan dengan peningkatan skor angket keterampilan berdiskusi siswa pada siklus I sebesar 67% dan mengalami peningkatan sebesar 77%.

Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun persamaannya adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Two Stay Two Stray*. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian, variabel terikat penelitian, dan lokasi penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ningrum (2012) yang berjudul “Implementasi teknik Pembelajaran *Inside Outside Circle* (Lingkaran Kecil Lingkaran Besar) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pembelajaran *Inside-Outside Circle* secara umum dapat meningkatkan motivasi. Hal tersebut terlihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Pada siklus I, peningkatan sebesar 2, 20%. Pada siklus II peningkatan sebesar 2, 77%. Pada siklus III peningkatan sebesar 3, 05%. Penggunaan teknik pembelajaran ini juga dapat meningkatkan prestasi belajar Sejarah. Hal ini terlihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Pada siklus I, tara-rata prestasi belajar siswa meningkat sebesar 1,18 poin. Pada siklus II meningkat sebesar 2, 22 poin. Pada siklus III meningkat sebesar 2, 28 poin.

Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun persamaannya adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Inside-Outside Circle*. Sedangkan

perbedaannya adalah jenis penelitian, variabel terikat penelitian dan lokasi penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aprinita Ayu Puspita Devi (2013) yang berjudul “Perbedaan Metode *Cooperative Script* dan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Script* dan pembelajaran dengan metode diskusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP N 3 Pakem. Perbedaan ditunjukkan dari hasil uji-t untuk aktivitas belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi (p) $0,001 < 0,05$. Untuk hasil belajar siswa nilai signifikansi (p) $0,000 < 0,05$. Selain itu, perbedaan yang signifikan dapat dilihat dari nilai persentase kelas eksperimen sebesar 70,27% sedangkan nilai persentase angket kelas kontrol sebesar 63,75% dengan perbedaan 6,52%. Untuk hasil *post test* siswa yang menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,44 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 60,94 dengan perbedaan 17,5. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP N 3 Pakem dengan menggunakan metode *Cooperative Script* lebih tinggi daripada dengan menggunakan metode diskusi.

Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun persamaannya adalah variabel dependen yang digunakan yaitu aktivitas dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah metode pembelajaran yang digunakan dan lokasi penelitian.

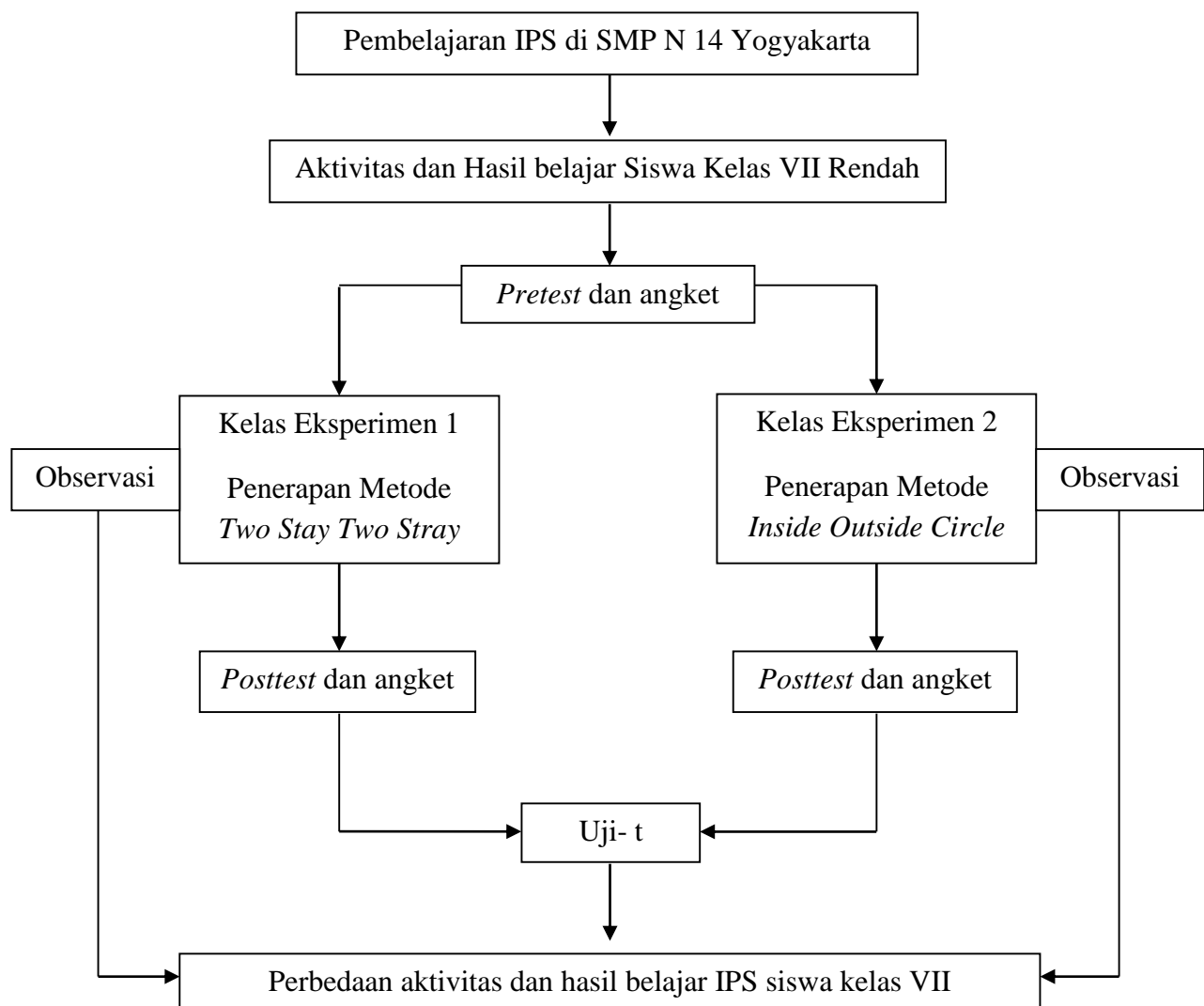
C. Kerangka Pikir

Aktivitas siswa merupakan salah satu syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan mendapat hasil yang optimal apabila dalam kegiatan belajar mengajar siswa terlibat aktif di dalamnya. Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa akan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran karena siswa tidak sekedar menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru saja tetapi ikut terlibat aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka dapatkan sehingga perolehan dan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Proses pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta masih berjalan satu arah dan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga aktivitas siswa dan hasil belajar siswa masih rendah. Berdasarkan situasi tersebut, maka perlu upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian di SMP N 14 Yogyakarta yaitu metode *Two Stay Two Stray* dan

metode *Inside-Outside Circle*. Berdasarkan penerapan kedua metode tersebut akan dilihat perbedaan aktivitas dan hasil belajar yang dicapai.

Untuk memperjelas kerangka pikir yang telah diuraikan, maka digambarkan bagan kerangka pikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0): tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta.

Hipotesis alternatif (H_a): terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta.

2. Hipotesis nol (H_0): tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta.

Hipotesis alternatif (H_a): terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *Two Stay Two Stray* dan *Inside-Outside Circle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta.