

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

#### 1. Hakikat Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi dalam Pembelajaran IPS

##### a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom dalam Kurniawan (2014: 11) ialah kemampuan menafsirkan, menerjemahkan, memperkirakan, mengartikan tabel, memahami isi pokok, dan yang lainnya. Hal ini berarti dalam suatu proses pemahaman akan menjumpai hasil berupa kemampuan dalam menangkap makna atau arti dari sesuatu yang dipelajari. Melalui pemahaman yang baik maka siswa akan lebih mudah untuk meraih tingkat kognitif yang lebih baik. Maka, dapat diambil simpulan bahwa pemahaman adalah kemampuan dalam mengerti dan menguasai serta menangkap makna dari sesuatu yang telah dipelajari.

Menurut Sardjiyo (2012: 6.15) aspek pemahaman ini merupakan satu sifat yang dimiliki oleh siswa agar bisa mengemukakan dari yang sudah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Siswa dapat mengingat serta menghafalkan informasi yang diperoleh namun juga memilih dan mengorganisasikan informasi gambar, grafik, bagan, dan lain – lain.

Schwab dalam kurniawan (2014: 208) menyatakan konsep adalah sebuah konstruksi dan abstraksi yang berbentuk dari tanggapan, kesan serta pengalaman-pengalaman yang kompleks. Pendapat tersebut sejalan dengan Banks dalam Kurniawan (2014: 208), *a concept is an abstract word or phrase that is useful; for classifying or categorizing a group of things, ideas, or events*. Maksudnya pengertian konsep adalah satu kata ataupun kalimat yang berguna untuk mengelompokkan atau mengaktegorikan suatu benda, peristiwa maupun gagasan. Maka, konsep merupakan suatu penggambaran dari sesuatu yang abstrak maupun

konkret dalam bentuk pengertian-pengertian maupun kategori-kategori yang relatif sama.

Dalam istilah pembelajaran, konsep digunakan sebagai materi belajar. Kurniawan (2014: 212) menyatakan bahwa belajar konsep adalah meletakkan berbagai hal kedalam golongan-golongan dan setelah itu mengenali anggota-anggota golongan tersebut. Selanjutnya konsep-konsep itu dikelompokkan dalam berbagai kategori-kategori yang diberi nama yang sesuai.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai dan mengerti serta menangkap makna dari suatu penggambaran sesuatu yang abstrak ataupun konkret baik dalam bentuk pengertian-pengertian maupun kategori-kategori.

**b. Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD**

Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS khususnya kegiatan ekonomi ini merupakan kemampuan siswa dalam menguasai dan mengerti serta menangkap konsep makna dalam materi kegiatan ekonomi yang diajarkan kepada siswa. Ketercapaian pemahaman konsep ini ditandai dengan tercapainya indikator yang sudah ditetapkan sebelumnya, yaitu setelah pembelajaran siswa dapat mengidentifikasi macam pekerjaan penduduk berdasarkan daerah tinggal, siswa mampu menjelaskan kegiatan ekonomi, siswa dapat menjelaskan kegiatan ekonomi serta kesinambungan dengan beberapa bidang pekerjaan,

Alat untuk mengukur tingkat pemahaman konsep kegiatan ekonomi dalam pembelajaran ips adalah dengan menggunakan tes yang berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Apabila hasil nilai menunjukkan  $\geq$  KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), berarti siswa sudah memahami konsep kegiatan ekonomi.

**c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Kelas IV SD**

IPS merupakan satu diantara semua mata pelajaran wajib diikuti oleh peserta didik. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas IV

semester 2 Sekolah Dasar sesuai Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang termuat dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang disajikan dalam Tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

Berdasarkan tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar di atas, dalam penelitian ini menggunakan Standar Kompetensi 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

Indikator dari penjabaran Kompetensi Dasar 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya, adalah sebagai berikut: 2.1.1 Menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya, 2.1.2 Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah, 2.1.3 Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam, 2.1.4 Menyebutkan bentuk – bentuk kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya, 2.1.5 Menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya, 2.1.6 Menunjukkan tempat sumber daya alam pertanian, dan kelautan.

Berikut ini, materi pelajaran dalam kegiatan ekonomi.

#### 1. Sumber Daya Alam, Manfaat, dan Pelestariannya

*commit to user*

Fauzi (2004 : 4) menyatakan bahwa sumber daya adalah semua sumber daya non hayati dan yang hayati dapat digunakan sebagai energi, pangan, dan bahan baku. Menurutnya SDA dapat diartikan sebagai unsur dari alam yang digunakan untuk memproduksi barang dan jasa dalam kegiatan ekonomi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Hisnu dan Winardi (2008 : 45) menjelaskan bahwa SDA merupakan segala kekayaan alam yang berupa makhluk hidup maupun benda mati yang berada di bumi. Menurut Sutoyo (2009 : 112) SDA adalah kekayaan alam yang digunakan untuk mencukupi berbagai kebutuhan hidup manusia.

Menurut Suradisastra, dkk (1991 : 9) macam – macam sumber daya alam dijadikan dua kelompok yaitu kelompok pertama adalah SDA dari jenis yang bisa diperoleh lagi dalam wujud yang sama ataupun mirip dalam waktu yang singkat dapat disebut dengan SDA yang bisa diperbaharui. Sedangkan yang kedua adalah sumber daya alam yang tidak mungkin diperoleh kembali atau biasa disebut dengan SFA yang tidak dapat diperbarui meskipun dalam jangka waktu yang cukup panjang, katakanlah dalam ribuan atau bahkan jutaan tahun dapat.

Pemanfaatan SDA menurut Suradisastra, dkk (1991 : 12) yaitu: (a) pemanfaatan sumber daya tanah. Pemanfaatan sumber daya tanah untuk usaha pertanian, peternakan, dan perkebunan; (b) pemanfaatan sumber daya air. Pemanfaatan sumber daya air untuk pengairan dan pembangkit tenaga; (c) Pemanfaatan sumber daya hutan terdapat ranting – ranting pohon untuk bahan bakar di rumah tangga, baik untuk memasak maupun untuk menghangatkan ruangan; (d) pemanfaatan sumber daya tambang; dan (e) pemanfaatan

sumber daya laut. Pemanfaatan sumber daya laut untuk pemeliharaan loka mutiara dan wisata taman laut.

2. Mata Pencarian menurut Suradisastra, dkk (1991 : 25) yaitu, pertanian, industri, jasa, dan perdagangan. Untuk menghasilkan barang – barang pertanian harus bercocok tanam dan beternak serta memelihara ikan. Bercocok tanam pun ada yang menanam padi dan ada yang menanam palawija. Tanaman padi dan palawija disebut tanaman usia pendek. Tanaman usia panjang terdiri dari tanaman pangan, seperti: karet, cengkih. Orang yang menanam tanaman usia panjang disebut bermatapencarian perkebunan. Industri adalah kegiatan dengan bantuan teknologi untuk membuat barang jadi yang siap dikonsumsi atau membuat barang setengah jadi yang bermatapencarian di bidang industri disebut industriawan. Ada perbedaan karakteristik antara industri dengan pertanian. Pada karakteristik pertanian masih bersifat tradisional, tanpa atau sedikit menggunakan teknologi, padat karya. Sedangkan pada karakteristik industri sudah modern, serba teknologi, dan padat modal. Mata pencarian di bidang jasa ialah menghasilkan suatu jenis pekerjaan yang bermanfaat dalam kehidupan untuk mendapat imbalan berupa gaji, upah, ongkos, atau honor. Jenis – jenis jasa dilihat dari tetap dan tidak tetapnya ikatan kerja antara pemakai jasa dan penghasil jasa yaitu pada ikatan kerjanya tetap, misalnya : Pegawai Negeri Sipil, ABRI, Pegawai swasta dan lain – lain. Sedangkan untuk ikatan kerjanya tidak tetap atau sementara misalnya jasa tukang, perbngkelan dan sebagainya. Dilihat dari sifat jasanya, ada jasa tenaga kasar, jasa keterampilan, dan jasa intelektual. Dilihat dari bidang pekerjaannya, ada jasa pendidikan, jasa kedokteran, jasa komunikasi, jasa transportasi, Dan lain – lain. ssPerdagangan adalah pekerjaan menyampaikan barang dari produsen kepada



konsumen. Jarak antara produsen dengan konsumen kadang – kadang sangat jauh, sehingga perjalanan barangpun sangat panjang. Oleh karenanya perdagangan menjadi bertahap – tahap; seperti pedagang besar, agen, grosir, pedagang kecil, dan pedagang eceran. Perdagangan tidak hanya berlaku di dalam negeri, tetapi dilaksanakan pula dengan luar negeri. Orang yang berdagang barang dari negara kita untuk orang luar negeri, disebut eksportir; sedangkan orang yang memperdagangkan barang dari luar negeri disebut importir.

### 3. Kegiatan Ekonomi

Menurut Soeharno (1987 : 39 - 55) proses kegiatan ekonomi secara garis besarnya merupakan kegiatan yang menyangkut kegiatan konsumsi, distribusi dan produksi. Kegiatan produksi adalah kegiatan mengkombinasikan faktor-faktor produksi serta fasilitas-fasilitas dalam rangka untuk menghasilkan barang-barang dan jasa-jasa yang dapat dijual di pasar dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Kegiatan distribusi mencakup kegiatan bagaimana menyampaikan hasil produksi dari tangan produsen sampai pada tangan konsumen. Sedangkan kegiatan konsumsi adalah memanfaatkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan.

## 2. Hakikat Model *Two Stay Two Stray*

### a. Pengertian Model Pembelajaran

Sebelum melaksanakan belajar mengajar guru harus membuat program agar kegiatan pembelajaran lancar berjalan seperti dengan tujuan pembelajaran yaitu membuat perencanaan. Di dalam perencanaan guru memakai model pembelajaran yang tepat untuk materi yang akan diberikan kepada peserta didik karena yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pembelajaran adalah penggunaan dari model pembelajaran. *“The term teaching model refers to a particular approach to instruction that include its goal, syntax, environment, and management system.”* Dalam bukunya Arends dalam Trianto (2014: 53). Maksudnya adalah model pembelajaran itu mengacu pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Model pembelajaran menurut Trianto (2014 : 51) yaitu suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Selanjutnya Joyce dan Weill dalam Huda (2013 : 73), mengemukakan bahwa model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi – materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau setting yang berbeda.

Menurut dari dua pendapat ahli di atas, maka disintesis kalau model pembelajaran merupakan suatu pedoman yang sistematis dan dipakai guru untuk merencanakan serta melaksanakan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran tertentu yang telah dirancang.

### b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Agus Suprijomo (2010 : 54) pembelajaran kooperatif ialah konsep luas yang meliputi semua jenis kelompok kerja termasuk bentuk-bentuk yang sudah diajarkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam Isjoni (2014: 15) ialah suatu model pembelajaran yang sistem bekerjanya dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari

4-6 orang secara heterogen sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

Sedangkan menurut Anita Lie dalam Isjoni (2014 : 16) mengemukakan bahwa *coperatif learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu pembelajaran yang membuka kesempatan untuk peserta didik agar dapat bekerja sama dengan siswa lain saat mengerjakan tugas yang terstruktur, dan hanya bisa dijalankan apabila sudah dibentuk kelompok atau tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terstruktur untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok yang pada umumnya terdiri dari 4 – 6 orang.

Dari ketiga pengertian di atas dapat disintesis bahwa pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran yang berbasis kelompok dan lebih mengutamakan kerja sama antar siswa dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### c. **Macam – macam Model Pembelajaran Kooperatif**

Terdapat beberapa model pembelajaran yang pernah dikembangkan para ahli maupun praktisi pendidikan, Huda (2013) mengungkapkan ada 10 model kolaboratif, yaitu: *Team Game Tournament (TGT)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Number Head Together (NHT)*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Two Stay Two Stray (TSTS)*, *Jigsaw*, *Role Playing*, *Pair Check*, *Cooperative Script*, *Think Pair Share (TPS)*.

Menurut Shoimin (2014) ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang inovatif dikembangkan oleh pendidik diantaranya model *Group Investigation (GI)*, *Jigsaw*, *Two Stay Two Stray (TSTS)*, *Number Head Together (NHT)*, *Problem Based Learning*, *Quantum*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Talking Stick*, *Think Pair Share (TPS)*, *Think Talk Write (TTW)*, *Learning Together*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Cooperative Learning Structures (CLS)*, *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*.

Dari dua pendapat ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah *Jigsaw*, *Team Game Tournament*



(TGT), *Number Head Together (NHT)*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Two Stay Two Stray (TSTS)*, *Role Playing*, *Pair Check*, *Cooperative Script*, *Think Pair Share (TPS)*, *Group Investigation (GI)*, *Learning Together*, *Inside – Outside-Circle*, *Bambo Dancing*, *Team Asisted Individualization (TAI)*. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi kegiatan ekonomi pada peserta didik kelas IV.

**d. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray (TSTS)* pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). model *Two Stay Two Stray (TSTS)* menurut Shoimin (2014: 222) adalah dua orang tinggal di kelompok dan dua orang bertamu ke kelompok yang lainnya. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan dua orang yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjungi. Menurut Sulisworo, Suryani dalam jurnalnya yang berjudul “*The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*” (2014, Vol 4, No.2) menyatakan bahwa

*“Two stay two stray provide opportunities to submit work or information to the other group. The sharing activities familiarize students to respect the each other opinions. Student can learn to express their opinions to others. Regocnition of the other student opinion can enchance self-confidence and motivate the student to express their ideas”.*

Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa model *TSTS* memberikan kesempatan untuk mengirimkan pekerjaan serta informasi ke kelompok lain. Aktivitas membiasakan siswa untuk saling menghargai argumen masing-masing. Dan masukan dari pendapat teman lainnya dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi bagi siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

Huda (2013 : 207) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran menggunakan model TSTS yaitu agar peserta didik dapat saling bekerja sama, saling membantu dalam memecahkan masalah, saling bertanggung jawab, dan satu dengan yang lainnya saling mendorong untuk berprestasi.

Dari pengertian beberapa ahli di atas maka disintesis bahwa model pembelajaran *TSTS* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan ciri dua tinggal dua tamu yang dapat memberikan kesempatan untuk belajar secara berkelompok dengan teman sebaya sehingga membuat antar siswa untuk saling berbagi informasi dan mengekspresikan pendapat mereka kepada orang lain untuk membangun motivasi belajar serta percaya diri.

**e. Langkah – langkah Kegiatan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Shoimin (2014 : 223) menyatakan langkah – langkah model *Two Stay Two Stray* sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja sama dalam kelompok seperti biasa
- b. Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu dalam kelompok lain.
- c. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- d. Tamu mohon dari ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- e. Kelompok mencocokkan dan menjelaskan hasil kerja mereka.

Shoimin (2014: 223-224) juga menjelaskan tentang tahapan – tahapan model *Two Stay Two Stray*, yaitu sebagai berikut :

- a. Persiapan

Tahap ini guru membuat silabus, sistem penilaian, dan desain pembelajaran serta membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

- b. Persentasi Guru

*commit to user*

Guru menjelaskan serta memberitahukan indikator pembelajaran dan materi sesuai RPP yang sudah disiapkan.

c. Kegiatan kelompok

Kegiatan kelompok ini menggunakan LKS yang terdapat permasalahan berkaitan tentang materi. Masing-masing kelompok mengerjakan tugas yang diperintah oleh guru. Lalu 2 anak dari kelompok bertamu ke kelompok lain sedangkan sisa anggota tetap berada dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil diskusi kepada tamu dari kelompok lain.

d. Formalisasi

Beberapa kelompok menampilkan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan kepada kelompok lain.

e. Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Pada tahap ini dilaksanakan untuk melihat sampai mana kemampuan siswa mengerti materi yang disampaikan dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS*.

Menurut dua pendapat ahli di atas, maka diambil kesimpulan tahapan-tahapan pembelajaran menggunakan model *TSTS* yaitu:

- a. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok beranggotakan minimal empat orang.
- b. Siswa memperhatikan guru yang menyampaikan materi.
- c. Siswa membicarakan masalah bersama teman satu kelompoknya yang dibentuk oleh guru.
- d. Dua anak dari kelompok pergi bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi.
- e. Siswa tetap berada dalam kelompok bertugas menjelaskan hasil diskusi kelompoknya ke tamu.
- f. Tamu pulang ke kelompok awal untuk mendiskusikan dengan kelompoknya.
- g. Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas.

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

Semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing, termasuk model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Kelebihan dari model TSTS sebagai berikut: (a) lebih banyak tugas yang bisa diberikan kepada siswa; (b) mudah dipecah menjadi berpasangan; (c) guru mudah memonitor siswa; (d) dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan; (e) diharapkan siswa akan lebih berani mengungkapkan pendapatnya; (f) lebih bertujuan pada kearifan; (g) kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna; (h) menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa; (i) kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan; (j) membantu meningkatkannya minat dan prestasi belajar siswa, Shoimin (2014: 225).

Kekurangan dari model *Two Stay Two Stray (TSTS)* yaitu: (a) siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok; (b) membutuhkan waktu yang lama; (c) guru cenderung kesulitan dalam mengelola kelas; (d) bagi guru, membutuhkan banyak persiapan; (e) membutuhkan sosialisasi yang baik; (f) jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok; (g) siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan memperhatikan guru; (h) kurang kesempatan untuk memperhatikan guru, Shoimin (2014: 225).

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan penerapan model TSTS di atas, kelebihan-kelebihan yang dimiliki model TSTS mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan diskusi, berpendapat, memecahkan masalah dan membuat kesimpulan bersama serta mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa, percaya diri, tanggung jawab, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

**g. Penerapan Model *TSTS* untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi**

Model *TSTS* terdiri atas beberapa langkah, antara lain: langkah pertama, dilaksanakan dengan pembentukan kelompok. Guru membentuk 35 anak dalam 9 kelompok, 8 kelompok terdiri dari 4 peserta didik dan 1 kelompok dari 3 peserta didik. Dalam pelaksanaan siklus I guru memilih

anggota kelompok secara acak. Peserta didik diberi kebebasan untuk memilih anggota kelompoknya. Apabila hasilnya belum sesuai dengan indikator ketercapaian maka pada siklus II guru bisa membentuk kelompok sesuai dengan tingkat akademiknya. Langkah kedua, yaitu menjelaskan tentang materi yang tepat dengan tujuan pembelajaran dari materi tersebut, dilaksanakan guru untuk memberikan gambaran umum kepada siswa mengenai materi terkait. Langkah ketiga yaitu siswa mendiskusikan masalah dengan anggota kelompoknya melalui lembar kerja yang diberikan guru. Langkah keempat yaitu separo dari anggota kelompok bertemu ke kelompok yang lain untuk mencari informasi. Langkah kelima, dilaksanakan dengan siswa lain tinggal dalam kelompok untuk bertukar pendapat dengan tamu dan membagikan hasil kerja serta informasi kepada tamu dari kelompok lain. Langkah keenam, tamu kembali ke kelompok asal untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain dan mendiskusikannya dengan anggota kelompoknya. Langkah ketujuh Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka, lalu dilanjutkan dengan menyimpulkan bersama-sama dan yang terakhir yaitu evaluasi.

### 3. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini diantaranya:

- a. Setiawan (2015) menggunakan judul Peningkatan Pemahaman Konsep gaya Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu variabel terikatnya, adalah meningkatnya pemahaman konsep gaya, sedangkan persamaannya yaitu di variabel bebas, penerapan model pembelajaran *TSTS*. Hasil dari penelitian ini adalah pada pratindakan sebesar 29,03% pada ketuntasan klasikal dengan rata-rata 55,81, pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 61,29% dengan rata – rata kelas 66,71, dan pada siklus II ketuntasan klasikal sebesar 80,65% dengan rata – rata kelas 76,03.



- b. Muhammad Faisal Arba'in (2015) dengan judul Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Cahaya Melalui Model *Two Stay Two Stray* Berbasis Eksperimen. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan terdapat pada variabel terikat, yaitu peningkatan pemahaman konsep sifat-sifat cahaya, sedangkan persamaannya berada pada variabel bebas, yaitu penerapan model *Two Stay Two Stray*. Hasil dari penelitian ini adalah pada pratindakan ketuntasan klasikal sebesar 41,94% atau 13 siswa sudah tuntas, pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 61,29% atau 19 siswa sudah tuntas, pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 83,87% atau 26 siswa sudah tuntas, dan pada siklus III ketuntasan klasikal mencapai 93,55% atau 29 siswa sudah tuntas.
- c. Ashari (2017) dengan judul Peningkatan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Melalui Penerapan Model *Advance Organizer* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karanganyar. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan terdapat pada variabel bebas, yaitu penerapan model *Advance Organizer*, sedangkan persamaannya berada pada variabel terikat, yaitu peningkatan pemahaman konsep kegiatan ekonomi. Hasil dari penelitian ini adalah pada pratindakan ketuntasan klasikal sebesar 30,77% dengan nilai rata – rata kelas 65,42. Pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 79,17% dengan rata – rata 77,92, dan pada siklus II ketuntasan klasikal sebesar 88% dengan nilai rata – rata kelas 82.

## B. Kerangka Berpikir

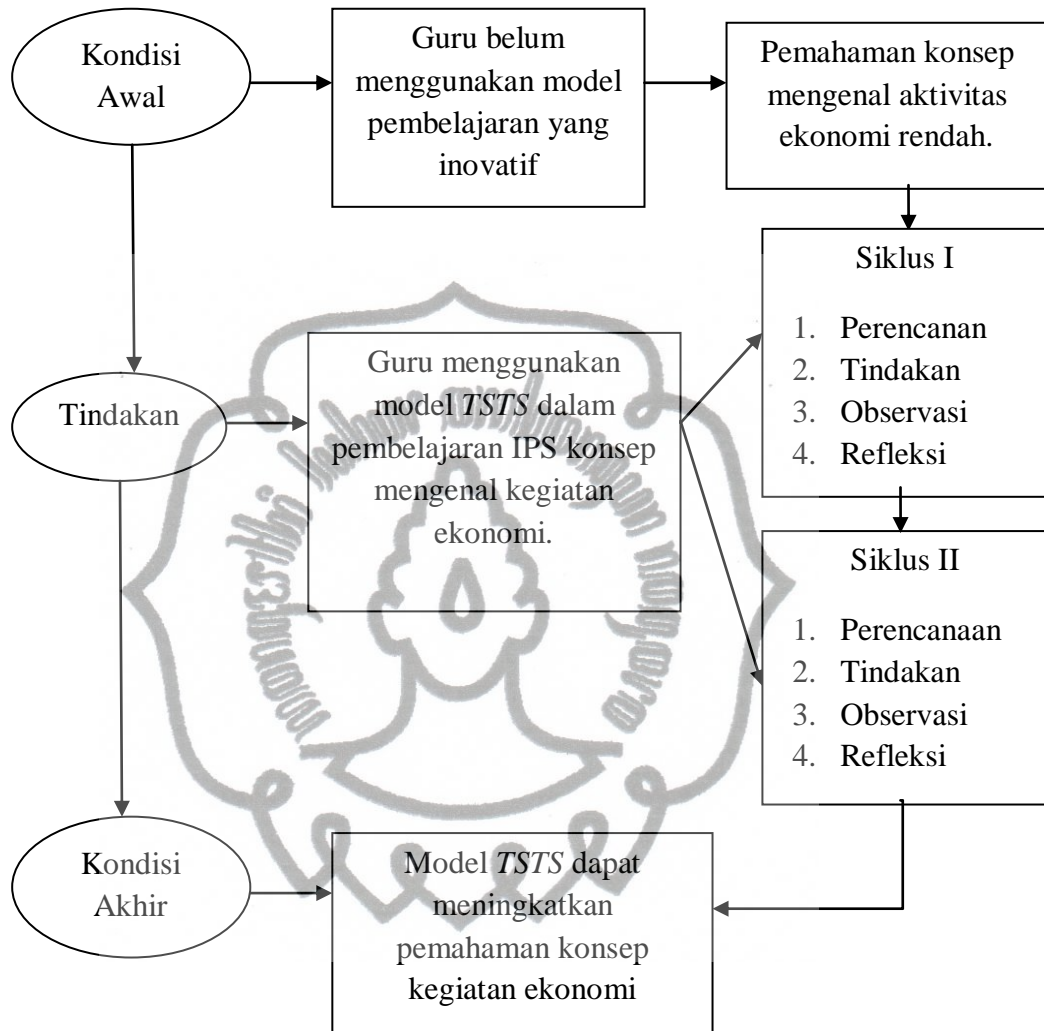
Kondisi awal siswa kelas IV SDN Pulisen Boyolali mengalami kesulitan dalam memahami konsep mengenal aktivitas ekonomi. Kasus ini ada karena guru masih melaksanakan pembelajaran langsung dan hanya memberikan teori – teori saja. Bukan hanya itu guru juga tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan keterlibatan anak di pembelajaran masih kurang. Awalnya siswa diharuskan untuk menghafal materi sebelum dilakukan tes. Ketika

dilakukan tes nilai mereka memang tinggi, namun setelah beberapa waktu dilakukan tes lagi, nilai mereka menurun. Hal ini dilihat saat peneliti melakukan *pretest* di kelas tersebut. Sebanyak 68,57% dari 35 siswa masih mendapatkan skor di bawah KKM yaitu 70, dan hanya 31,43% saja siswa yang lulus.

Permasalahan siswa tersebut perlu diatasi dengan penggunaan model yang inovatif. Maka diperlukan tindakan agar pembelajaran yang dilakukan menjadi berhasil dan siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi. Maka diadakannya penerapan model yang berpusat pada siswa yang dapat meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi. Penggunaan model TSTS merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi.

Penerapan model TSTS dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kegiatan ekonomi. Model *Two Stay Two Stray* adalah dua orang tinggal di kelompok dan dua orang bertamu ke kelompok lain. Melalui penggunaan model TSTS siswa dapat belajar secara kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru melalui LKS. Pada kondisi akhir dalam penelitian ini diperoleh bahwa dengan penerapan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatnya pemahaman konsep kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN Pulisen, Boyolali. Dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai pemahaman konsep anak di masing-masing siklus.

Dari uraian di atas maka alur kerangka berpikir adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Alur Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka dalam penelitian ini hipotesis penelitian tindakan kelas adalah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SD Negeri Pulisen Boyolali tahun ajaran 2017/2018.