BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini memuat uraian sistematik hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu dan yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini ada tiga, satu tinjauan pustaka internal dan dua tinjauan pustaka eksternal. Tinjauan pustaka internal pada penelitian ini diambil dari penelitian terdahulu jurusan agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Sementara itu tinjauan pustaka eksternal diambil dari luar Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Winarti Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2013 yang berjudul Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan Prestasi Belajar SKI Siswa kelas VII di Mts Muhammadiyah Semanu Gunung Kidul.

   Jenis Penelitian tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswi-siswi kelas VII di MTs Muhammadiyah Semanu yang terdiri dari 36 siswa. Pegumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara dan tes hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa yaitu pada pra siklus 36 siswa dengan nilai rata-rata hasil tes 58,75 siswa mendapat nilai diatas KKM sebanyak 12 siswa atau 33,33% dan 24 siswa atau sebesar 66,77% masih dibawah KKM. Siklus 1 mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata dari 36 sebesar 68,72 siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 17 siswa atau sebesar 47,23%. Siklus II lebih meningkat nilai rata-rata dari 36 siswa atau sebesar 77,78% siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 32 siswa atau sebesar 99,89% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 4 siswa atau sebesar 11,11%.

Berdasarkan penelitian diatas diketahui bahwa persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah sama-sama menerapkan metode *mind mapping* dalam penelitian. Sementara itu perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tentang tujuan penelitian dan jenis penelitian. Penelitian diatas bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dengan menerapkan metode *mind mapping*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti betujuan untuk mengetahui pengaruh *two stay two stray* dan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian diatas menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan kuasi eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nika Harjanti Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2014 yang berjudul Penerapan Strategi Pembelajaran *Peer Lesson* dengan Metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Kolombo Sleman Yogyakarta.

   Jenis Penelitian dalam skripsi tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan sampel siswa kelas XI IPA SMA Kolombo Sleman Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014 sebanyak 23 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode angket, tes, observasi, dan dokumentasi.

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Strategi *Peer Lesson* dan Metode *Mind Mapping* dapat meningkatakan motivasi siswa dari yang sebelumnya 17,39% dalam kategori baik, 69,57% cukup baik, 8,69% kurang baik dan 4,35% sangat kurang baik menjadi 17,39% dalam kategori sangat baik, 52,17% baik, 30,44% cukup baik. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari yang sebelumnya rata-rata nilai kelas 57,17, pada siklus I rata-rata nilai kelas 74,78 dan pada siklus II 81,69, antara tes awal dan akhir terjadi peningkatan sebesar 24,52%. Setelah dianalisis dengan uji t, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara prestasi belajar sebelum dan sesudah penelitian. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa penerapan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian diatas diketahui bahwa persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah sama-sama menerapkan metode *mind mapping* dalam penelitian. Sementara itu perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tentang tujuan penelitian dan jenis penelitian. Penelitian diatas bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan menerapkan strategi embelajaran *peer lesson* dan metode *mind mapping*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti betujuan untuk mengetahui pengaruh *two stay two stray* dan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian diatas menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan kuasi eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Irfan Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Syarief Hidayatullah Jakarta 2015 yang berjudul Pengaruh Penerapan Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Yanuri Tegal Alur Kalideres Jakarta Barat.

   Metode yang digunakan adalah metode *kuasi eksperimen*, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A dan kelas VIII B SMP Yanuri Tegal Alur Kalideres Jakarta Barat.

Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan metode mind map terhadap hasil belajar PAI siswa. Hal ini ditunjukan dari hasil pengujian dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai Thitung > Ttabel yaitu 2,396>1,671 dengan taraf signifikasi 0,05. Selain itu di lihat hasil perhitungan post test kelas eksperimen yang menggunakan metode *Mind Map* (nilai rata-rata 85,6) menunjukan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *Puzzle* (nilai rata-rata 82,5). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode mengajar *Mind Mapping* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa.

Berdasarkan penelitian diatas diketahui bahwa persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah tujuan penelitian dan jenis penelitian.Tujuan penelitian memiliki kesamaan yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh *mind mapping* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan juga sama yaitu menggunakan kuasi eksperimen. Sementara itu perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode yang diterapkan. Meskipun terdapat kesamaan mengenai penerapan metode *mind mapping*, namun penelitian diatas hanya menerapkan metode *mind mapping* saja, sementara itu penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan memadukan atau menggabungkan *two stay two stray* dan metode *mind mapping* dalam pembelajaran.

Setelah meninjau dari penelitian-penelitian sebelumnya, maka posisi penelitian yang akan lakukan adalah sebagai pelengkap dan penambah wawasan keilmuan tentang strategi dan metode pembelajaran dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba menggabungkan dua komponen dalam model pembelajaran yaitu strategi *two stay two stray* dan metode *mind mapping* yang belum pernah diteliti sebelumnya.

B. Kerangka Teoritik

1. Pendidikan

a. Pengertian Pendidikan

Menurut Hamalik (2015: 3) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan dan akan menimbulkan perubahan dalam kedekatan kehidupan dimasyarakat. Pendidikan adalah bagian penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu negara. Suatu bangsa bisa dikatakan maju apabila sumber daya manusianya mempunyai kualitas yang tinggi. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan suatu tempat atau wadah yang didalamnya terdapat suatu proses pembelajaran dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. hal ini bertujuan supaya peserta didik mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan dan akan menimbulkan perubahan dalam kedekatan kehidupan dimasyarakat.

b. Tujuan Pendidikan

Pendidikan adalah tempat untuk mengembangkan diri peserta didik dengan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan dalam pendidikan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Hamalik (2015: 3) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan adalah "seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan". Dari pengertian diatas diperoleh makna bahwa pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan diri peserta didik melalui kegiatan pendidikan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan mempunyai tingkatan-tingkatan, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2015: 4) bahwa tingkat-tingkat tujuan pendidikan itu ada empat meliputi tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikulum, dan tujuan pembelajaran.

1) Tujuan Pendidikan Nasional

Hamalik (2015: 4) mengatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah tujuan yang hendak dicapai dalam sistem pendidikan nasional. Tujuan pendidikan ini merupakan tujuan pokok dalam sistem pendidikan nasional dan menjadi landasan utama dalam melakukan rencana kegiatan pendidikan.

2) Tujuan Institusional

Tujuan Institusional adalah tujuan yang hendak dicapai oleh suatu lembaga pendidikan atau satuan pendidikan tertentu. Setiap lembaga ataupun institusi pendidikan pasti memiliki tujuannya masing-masing, sesuai dengan karakteristik lembaga atau institusi tersebut.

Menurut Hamalik (2015: 6) "tujuan institusional terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus". Tujuan umum menunjuk pada pengembangan warga negara yang baik, sedangkan tujuan khusus meliputi pengembangan aspek-aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

3) Tujuan Kurikuler

Arikunto (2013: 144) mengatakan bahwa tujuan kurikuler (kurikulum) adalah tujuan yang hendak dicapai oleh suatu program studi, bidang studi dan suatu mata pelajaran yang disusun berdasarkan tujuan institusional. Contohnya,

tujuan pelajaran pendidikan agama, tujuan pelajaran matematika, tujuan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sebagainya.

4) Tujuan Instruksional

Arikunto (2013: 145) mengatakan bahwa tujuan instruksional (pembelajaran) adalah "tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik setelah selesai diselenggarakannya suatu proses pembelajaran". Contohnya, mengadakan acara pertemuan mengenai perubahan tingkah laku peserta didik. Tujuan Pembelajaran disusun berdasarkan tujuan kurikulum.

c. Peserta didik

Peserta didik merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Menurut Hamalik (2015: 7-8) peserta didik adalah "anggota masyarakat yang sedang tumbuh dan berkembang serta memiliki hak dan kewajiban untuk memperoleh pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuannya". Dari pernyataan diatas diketahui bahwa peserta didik merupakan unsur penting dalam komponen pendidikan yang mempunyai hak dan kewajiban untuk memperoleh pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuanya masing-masing, sehingga nantinya bisa menjadi sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas.

d. Guru

Menurut Hamalik (2015: 9) “guru merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan”. Lebih lanjut Nurdin dan Adriantoni (2016: 62) megatakan bahwa “guru memegang peranan penting baik di dalam penyusunan maupun pelaksanaan kurikulum”. Guru adalah tenaga pengajar. Sebagai tenaga pengajar setiap guru harus memiliki kemampuan profesional. Lebih lanjut Nurdin dan Adriantoni (2016: 62) menjelaskan bahwa kemampuan profesional guru tersebut terutama “dalam mendesain program pengajaran, menguasai bahan ajar, memahami peserta didik dan melaksanakan pembelajaran dengan baik”.

Salah satu indikator keberhasilan guru menurut Nurdin dan Adriantoni (2016: 62) adalah “dapatnya seorang guru mewujudkan kurikulum ideal (*potensial, official curriculum*) menjadi aktual (*real curriculum*) dalam pembelajaran di kelas”. Keberhasilan itu ditandai dengan terciptanya peningkatan prestasi akademik atau hasil belajar peserta didik.

2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Winkel dalam Purwanto (2016: 39) mengemukakan bahwa belajar adalah “aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubaha-

perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap". Menurut Hamalik (2015: 36) belajar adalah "memperoleh pengetahuan melalui suatu proses kegiatan belajar dan berdampak pada perubahan tingkah laku individu". Lebih lanjut Slameto (2015: 2) juga menjelaskan bahwa belajar adalah "suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Sementara itu menurut Purwanto (2014: 85) mengatakan bahwa belajar merupakan "suatu perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah ke tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah ke tingkah laku yang lebih buruk".

Berdasarkan uraian yang dikemukakan para ahli diatas diperoleh pengertian bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan memperoleh perubahan tingkah laku sebagai bentuk dari upaya perubahan baru yang dilakukan oleh seorang individu. Dengan belajar maka seorang individu akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan perubahan tingkah laku dalam kehidupan bermasyarakat.

Smaldino, Lowther dan Russel (2014: 22) mengemukakan bahwa "pembelajaran merujuk pada untuk merangsang belajar melalui penyusunan pengalaman yang cermat untuk membantu peserta didik meraih perubahan kemampuan". Lebih lanjut Gagne

mengemukankan bahwa “pembelajaran sebagai sekumpulan kejadian yang bersifat eksternal bagi para pembelajar yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar” (Smaldino, Lowther dan Russel, 2014: 22). Sementara itu menurut Purwanto (2016: 45) “pembelajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (*goal directed*)”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas diketahui bahwa pembelajaran merupakan upaya sadar dan terencana (eksternal) yang dilakukan oleh guru sebagai tenaga pendidik untuk menghasilkan perubahan yang optimal pada siswa (internal) dengan cara memberikan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai melalui unsur material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur sehingga tujuan pembelajaran (*goal directed*) dapat tercapai. Pembelajaran sangat penting dalam perubahan pengetahuan dan tingkah laku peserta didik. Disini peran guru sangat penting dalam membuat suasana pembelajaran menjadi aktif, kondusif dan menyenangkan untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

b. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Tujuan belajar menurut Hamalik (2015: 73) adalah “sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar meliputi pengetahuan, keterampilan,

dan sikap-sikap baru". Hamalik (2015: 73) melanjutkan bahwa tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar juga merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil belajar.

Hamalaik (2015: 77) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan "dasar untuk mengukur hasil pembelajaran, dan juga menjadi landasan untuk menentukan isi pelajaran dan metode mengajar". Sementara itu Arikunto (2013: 145) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah "tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik setelah selesai diselenggarakannya suatu proses pembelajaran".

Berdasarkan uraian diatas diketahui bahwa tujuan pembelajaran adalah dasar untuk mengukur hasil pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran. Peserta didik akan dinilai oleh guru dengan indikator tertentu sesuai dengan komponen apa yang akan dinilai. Dalam hal ini model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Strategi dan Metode Pembelajaran

Smaldino, Lowther dan Russel (2014: 23) mengemukakan bahwa "strategi pembelajaran merupakan cara yang melibatkan para

pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar tertentu". Sementara itu menurut Uno (2016: 3) "strategi pembelajaran mengandung penjelasan tentang metode atau prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung". Dengan kata lain, strategi pembelajaran mengandung makna yang lebih luas dari metode dan teknik pembelajaran. Artinya, metode atau prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Lebih lanjut Uno (2016: 3) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah "cara-cara yang akan digunakan oleh guru untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran".

Berdasarkan pendapat para ahli diatas diketahui bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Cara-cara tersebut mencakup metode atau prosedur dan teknik pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran menurut Uno (2016: 2) didefinisikan sebagai "cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran". Djamarah dan Zain (2014: 75) "metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran". Dengan memanfaatkan metode yang sesuai dengan kebutuhan kelas dan peserta didik, guru akan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini,

Djamarah dan Zain (2014: 75) mengatakan bahwa "metode pembelajaran bisa dikatakan sebagai pelicin jalannya pembelajaran untuk mencapai tujuan". Guru sebaiknya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Uno (2016: 3) "Hubungan antara strategi, tujuan dan metode pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari penentuan tujuan pembelajaran". Pemilihan strategi pembelajaran, dan perumusan tujuan, yang kemudian diimplementasikan dengan berbagai metode pembelajaran akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran Kooperatif

   a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

      Model pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh John Dewey dan Herbert Thelan. Dewey dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 183) menjelaskan "seharusnya kelas adalah cerminan masyarakat yang lebih besar". Di dalam kelas, kerja sama dan bekerja dalam kelompok akan memberikan hasil yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif menurut Egg dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 182) adalah "sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar saling membantu dalam mempelajari sesuatu". Lebih lanjut Savage dalam (Rusman, 2014: 203) mengemukakan bahwa "*kooperatif learning* adalah suatu

pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok". Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Slavin dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 182) mengemukakan dua alasan, *pertama*, penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua,* pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan peserta didik dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Sanjaya dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 183) mejelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.

Berdasarkan beberapa teori diatas diketahui bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok yang mampu

meningkatkan prestasi belajar dan hubungan sosial antar peserta didik.

b. Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pada hakikatnya *kooperatif learning* sama dengan kerja kelompok. Nurdin dan Adriantoni (2016: 184) mengatakan bahwa "pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi". Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Nurdin dan Adriantoni (2016: 184) mengatakan "pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif". Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajara dari guru ke peserta didik, namun peserta didik dapat saling membelajarakan sesama peserta didik satu sama lain. Hal ini diungkapkan oleh Rusman dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 184) yang mengatakan bahwa "Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru".

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016: 184) terdapat empat hal yang penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu adanya peserta didik dalam kelompok, adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, adanya upaya belajar dalam kelompok, dan adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok. Hal yang penting dalam pembelajaran kooperatif adalah bahwa peserta didik dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dalam pembelajaran dapat menolong teman yang lemah.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson dan Johnson dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 186) tujuan pembelajaran kooperatif adalah "memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman, baik secara individu maupun secara kelompok". Lebih lanjut Rusman (2014: 209) mengatakan bahwa "pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial". Pernyataan ini diperkuat oleh Slavin dalam (Nurdin dan Andriantoni, 2016: 186) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapa "meningkatkan prestasi belajar, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial,

menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri".

Dalam Pembelajaran kooperatif peserta didik tidak hanyak mempelajari materi saja, namun juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja sama dan tugas. Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016: 186) Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan "mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas dalam anggota kelompok selama kegiatan".

d. Model-model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai banyak variasi metode dalam pembelajaran. Jenis-jenis metode pembelajaran kooperatif tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model ini dikembangkan dan diteliti oleh Robert Slavin dan teman-temannya di John Hopkins Uneversity. Menurut Slavin dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 1991) "model STAD merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti". Model ini sangat mudah untuk diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, IPA, IPS, bahasa inggris, teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat perguruan

tinggi. Huda (2014: 201) menyampaikan langkah-langkah dalam model STAD yaitu, peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok yang berisi empat orang yang berbeda tingkat kemampuannya, kemudian guru menyampaikan pelajaran, selanjutnya peserta didik bekerja sama dalam kelompoknya masing-masing sampai semua anggota memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2) *Jigsaw*

Jigsaw adalah metode yang menghendaki peserta didik belajar melalui kelompok. Metode ini mendorong kerja sama dalam kelompok. Menurut Rusman (2014: 217-218) pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*) yaitu "peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan bersama". Langkah-langkah *jigsaw* yaitu peserta didik dikelompokkan empat orang, tiap orang dalam tim diberi tugas yang berbeda, anggota tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok yang baru (kelompok ahli), kemudian setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub bab yang mereka kuasai, terakhir tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, pembahasan dan terakhir penutup.

3) *Role Playing*

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau benda mati. Metode ini dapat mengembangkan penghayatan, tanggungjawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari. (Huda, 2014: 208)

4) *Make a Match*

Metode *make a match* (membuat pasangan) dikembangkan oleh Lurna Curran. Nurdin dan Adriantoni (2016: 193) mengatakan salah satu keunggulan teknik ini adalah "peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan".

5) *Teams Games Turnament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin (1995) dalam Huda (2014: 197) mengatakan bahwa "TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi posotif antarsiswa, harga diri dan sikap penerimaan siswa-siswa lain yang berbeda".

6) *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *two stay two stray* (dua tinggal dual tamu). Strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Siswanto dan Ariani (2016: 73) model pembelajaran *two stay two stray* adalah "model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dari informasi kepada kelompok lain".

5. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

a. Pengertian *Two Stay Two Stray*

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *two stay two stray* (dua tinggal dual tamu). Strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Siswanto dan Ariani (2016: 73) model pembelajaran *two stay two stray* adalah "model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dari informasi kepada kelompok lain". Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan dalam pembelajaran yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Sementara itu menurut Huda (2014: 207) "model pembelajaran *two stay two stray* sangat efektif, karena dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik". Lebih lanjut Huda (2014: 207) mengatakan model *two stay two stray* merupakan "sistem

pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi".

Model *two stay two stray* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Siswanto dan Ariani (2016: 74) mengatakan disebut model pembelajaran kooperatif karena "model ini dilakukan secara berkelompok, peserta didik dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru". Model kooperatif tipe *two stay two stray* sangat baik untuk diterapkan karena dapat menjadi solusi pembelajaran yang individual.

Siswanto dan Ariani (2016: 74) mengatakan model *two stay two stray* memiliki tujuan untuk "mengarahkan peserta didik untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan, dan juga menyimak materi yang akan dijelaskan oleh teman". Dalam pembelajaran ini peserta didik dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung peserta didik akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini akan terjadi kegiatan menyimak materi pada peserta didik.

Banyak kegiatan dalam pembelajaran yang diwarnai dengan kegiatan individu. Peserta didik bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan peserta didik lain. Padahal dalam kehidupan di luar sekolah, kehidupan dan kerja sama manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya. Hal ini berbanding terbalik dengan pendidikan yang memiliki makna proses perubahan tingkah laku dengan tujuan menjadikan peserta didik berkembang dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, model ini sangat dianjurkan untuk diterapkan karena model ini mengedepankan kerja sama secara berkelompok, sekaligus bersosialisasi atau bertukar pikiran dengan kelompok lain.

b. Kelebihan dan kelemahan *Two Stay Two Stray*

Siswanto dan Ariani (2016: 74) menyebutkan beberapa keunggulan metode *two stay two stray* dalam pembelajaran sebagai berikut:

1) Dapat diterapkan pada semua kelas atau tingkatan
2) Belajar peserta didik lebih bermakna
3) Lebih berorientasi pada keaktifan berpikir peserta didik
4) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar
5) Memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah

6) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan kreativitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya
7) Membiasakan peserta didik untuk bersikap terbuka terhadap teman
8) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Siswanto dan Ariani (2016: 74-75) juga menjelaskan kelemahan metode *two stay two stray* sebagai berikut:

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

c. Langkah-langkah *Two Stay Two Stray*

Siswanto dan Ariani (2016: 75) mengatakan langkah-langkah dalam model pembelajaran *two stay two stray* adalah sebagai berikut:

1) Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat orang. Hal ini dilakukan karena pembelajaran tipe *two stay two stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung
2) Guru memberikan sub pokok bahasan yang sudah dipersiapkan pada tiap-tiap kelompok untuk di bahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing
3) Peserta didik bekerjasama dalam kelompok beranggotakan empat orang. kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
4) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. Tujuan bertamu untuk mendapatkan informasi, baik ide, tema, tokoh, dan amanat
5) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu dari kelompok lain.
6) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja sama mereka

8) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka

9) Hasil yang sudah didiskusikan dalam kelas bisa dijadikan modal bagi semua peserta didik untuk mulai menulis cerita. Jadi dalam satu kelompok menghasilkan satu cerita yang menarik yang merupakan hasil susunan dari semua anggota dalam tiap kelompok

6. Metode *Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind Mapping pertama kali diperkenalkan oleh seorang psikolog bernama Tony Buzan pada tahun 1970an. Tony Buzan merupakan ahli paling terkemuka dalam bidang otak dan pembelajaran, yang telah mengarang 95 buku dan telah diterjemahkan dalam 30 bahasa di 150 negara.

Mind mapping menurut Buzan (2014: 4) diartikan sebagai "cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran". Lebih lanjut Buzan (2014: 12) menambahkan *mind mapping* adalah "sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak yang menakjubkan". De Porter dan Hernacki dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 257) *mind mapping* (peta pikiran) adalah "pemanfaatan keseluruh otak dengan menggunakan citra visual dan grafis lain untuk membentuk

kesan antara otak kiri dan kanan yang ikut terlibat sehingga mempermudah masukan informasi ke dalam otak". Sementara itu menurut Siswanto dan Ariani (2016: 87) *mind mapping* adalah "model pembelajaran dengan meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah memahaminya". Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode *mind mapping* adalah suatu cara mencatat yang dapat memetakan pikiran kreatif dan efektif melalui citra visual dan grafis serta memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak baik, baik otak kanan atau kiri yang terdapat dalam diri seseorang.

Mind mapping merupakan teknik penyusunan catatan demi membantu peserta didik menggunakan seluruh potensi otak agar optimal. Caranya menggabungkan otak kiri dan kanan. Siswanto dan Ariani (2016: 87) mengatakan dengan *mind mapping* siswa dapat meningkatkan daya ingat hingga 78%. Lebih lanjut Siswanto dan Ariani (2016: 87) menjelaskan bahwa *mind mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan membuat mind mapping, seseorang telah memanfaatkan dua belah otak, yaitu otak kanan dan kiri.

Mind Mapping sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik dan untuk menemukan alternatif jawaban atau

solusi dalam sebuah persoalan. Metode *mind mapping* dapat memenuhi semua persyaratan sebagai media pembelajaran sekaligus dapat mewujudkan tujuan-tujuan pembelajaran.

b. Manfaat *Mind Mapping*

Mind mapping sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik dan untuk menemukan alternatif jawaban. *Mind mapping* berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan otak bekerja. Menurut De Porter dan Hernacki (2003) dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 261) manfaat *mind mapping* adalah sebagai berikut:

1) Fleksibel

Jika seseorang pembicara teringat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, anda dapat dengan mudah menambahkannya ditempat yang sesuai dalam peta pikiran anda tanpa harus kebingungan.

2) Memusatkan Perhatian

Tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan, sebaliknya anda dapat berkonsentrasi pada gagasannya.

3) Meningkatkan Pemahaman

Ketika membaca suatu tulisan, peta pikiran akan meningkat pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya.

4) Menyenangkan

Imajinasi dan kreativitas tidak terbatas. Dan hal ini menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang catatan lebih menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Mind Mapping*

Siswanto dan Ariani (2016: 87) menyebutkan beberapa keunggulan metode *mind mapping* dalam pembelajaran sebagai berikut:

1) *Mind mapping* dapat digunakan untuk beberapa keperluan dalam pembelajaran dengan tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi.
2) *Mind mapping* dapat mengonkritkan konsep-konsep abstrak dan mengaktifkan peserta didik.
3) Pembuatannya tidak membutuhkan waktu yang banyak dan biaya yang tinggi, sebagaimana menulis ringkasan secara konvensional atau pengetikan dengan komputer.
4) Dapat mengoptimalkan kerja indra peserta didik
5) Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran tidak hanya membantu pembelajaran visual, tetapi dapat juga membantu modalitas kinestetik.

Siswanto dan Ariani (2016: 88) juga menjelaskan kelemahan metode *mind mapping* sebagai berikut:

1) Masih memerlukan bimbingan dalam membuat mind mapping

2) Model pembelajaran ini menyebabkan banyak indra terlibat, sehingga sulit digunakan pada kelompok siswa yang memiliki kekurangan fungsi indra.

d. Membuat *Mind Mapping*

Sebelum membuat sebuah catatan dengan metode *mind mapping*, menurut Buzan (2014: 14) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain:

1) Kertas kosong tak bergaris
2) Pena dan pensil warna
3) Otak
4) Imajinasi

Buzan menambahkan langkah-langkah dalam membuat *mind mapping*. Menurut Buzan (2014: 15) tujuh langkah dalam membuat *mind mapping* dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
2) Gunakan gambar dan foto untuk ide sentral. Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentar akan lebih

menarik, membuat kita tetap fokus. Membantu kita berkonsentrasi dan mengaktifkan otak kita.

3) Gunakan warna. Karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat mind mapping lebih hidup. Menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan.
4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua, tiga atau banyak hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak sedangkan garis melengkung jauh lebih menarik bagi mata.
6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kita kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada mind mapping.
7) Gunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses untuk perubahan tingkah laku. Hasil adalah sebuah produk yang dihasilkan dari suatu proses. Belajar merupakan proses yang kompleks dan perubahan perilaku peserta didik terjadi pada saat proses belajar. Purwanto (2016: 44) mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar peserta didik yang sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*)". Perilaku peserta didik dapat dilihat antara sebelum belajar dan setelah belajar. Setelah mengalami proses belajar peserta didik berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Menurut Sudjana (2016: 22) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Dari proses belajar peserta didik mendapatkan kemampuan dan pengalamannya masing-masing. Sementara itu menurut Rusman (2013: 123) "hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik". Pengalaman yang didapat oleh peserta didik ini yang menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam proses belajar.

Hasil Belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat

memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas diketahui bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku meliputi perolehan pengalaman dan pengetahuan peserta didik setelah melalui proses belajar yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh dapat berupa kemampuan kognitif, perubahan kepribadian, dan bertambahnya pengetahuan peserta didik. Selain itu, hasil belajar dapat berupa perubahan perilaku peserta didik dalam penguasaan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap kegiatan atau proses belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama, karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan hasil belajar dalam proses belajar.

Menurut Slameto (2015: 54-70) hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. “Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan ekstern". Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Intern

a) Faktor Jasmani

Yang termasuk dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhu belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor Ekstern

a) Faktor Keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik. Oleh

karena itu untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor yang dijelaskan diatas agar hasil belajar peserta didik dapat maksimal.

c. Domain Hasil Belajar

Purwanto (2016: 48) mengatakan "belajar menimbulkan perubahan tingkah laku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik". Perubahan dalam kepribadian ditunjukan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar. Dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perubahan perilaku manusia, maka menurut Purwanto (2016: 48) perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga doamain atau ranah, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sudjana (2016: 22) juga mengatakan "klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik".

Berdasarkan teori diatas diketahui bahwa domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Klasifikasi hasil belajar dibagi dalam tiga domain atau ranah, yaitu kognitif afektif dan psikomotorik. Domain hasil belajar dapat dijelaskan sebagi berikut:

1) Domain Kognitif

Anderson dan Krathwohl (2015: 100-102) mengemukakan bahwa kategori dalam domain kognitif terdiri dari enam tingkatan. Tingkatan tersebut yaitu, *knowledge* (mengingat), *comprehension* (memahami), *application* (mengaplikasikan), *analysis* (menganalisis), *evaluation* (mengevaluasi), dan *synthesis* (mencipta).

2) Domain Afektif

Bloom dalam (Uno dan Koni, 2014: 62-64) menyebutkan domain afektif dikategorikan menjadi lima tingkatan yaitu, penerimaan, penanggapan, penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola.

3) Domain Psikomotor

Simpson dalam (Uno dan Koni 2014: 64-66), menyebutkan bahwa domain psikomotor meliputi enam tingkatan dari yang rendah ke tingkatan yang paling tinggi, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, dan penyesuaian pola gerakan.

Hasil belajar dalam pendidikan meliputi aspek kognitif dan non kognitif. Berdasarkan uraian mengenai tiga ranah hasil belajar yang dikemukakan diatas, hasil belajar pendidikan agama Islam dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar kognitif dan afektif. Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016:

134) “dalam mata pelajaran pendidikan agama aspek yang dinilai adalah aspek pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif)”. Mengacu dari pernyataan diatas penelitian ini dibatasi pada hasil belajar kognitif dan afektif. Dalam hal ini peneliti akan meneliti hasil belajar pendidikan agama Islam aspek kognitif dan afektif.

d. Domain Kognitif

Pembelajaran yang menerapkan sebuah model dalam proses pembelajaran berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pemahaman, dan keterampilan intelektual lainnya. Anderson dan Krathwohl (2015: 100-102) mengemukakan bahwa kategori dalam domain kognitif terdiri dari enam tingkatan. Tingkatan tersebut yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing tingkatan tersebut, yaitu:

1) Mengingat

Anderson dan Krathwohl (2015: 100) menjelaskan bahwa mengingat adalah mengambil kembali pengetahuan yang diperlukan dari memori jangka panjang. Domain kognitif dalam tingkatan ini adalah mengenali dan mengingat kembali.

2) Memahami

Anderson dan Krathwohl (2015: 100) menjelaskan bahwa memahami adalah mengkontruksi makna dari materi

pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru. Domain kognitif dalam tingkatan ini adalah menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasi, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan

Anderson dan Krathwohl (2015: 101) menjelaskan bahwa mengaplikasikan merupakan suatu kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Domain kognitif dalam tingkatan ini adalah mengeksekusi dan mengimplementasikan.

4) Menganalisis

Anderson dan Krathwohl (2015: 101) menjelaskan bahwa menganalisis adalah kemampuan memecah materi menjadi bagian-bagian dan menentukan hubungan antarbagian itu menjadi bagian-bagian tersebut serta keseluruhan struktur. Domain kognitif dalam tingkatan ini adalah membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Anderson dan Krathwohl (2015: 102) menjelaskan bahwa mengevaluasi adalah mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar. Domain kognitif dalam tingkatan ini adalah memeriksa dan mengkritik.

6) Mencipta

Anderson dan Krathwohl (2015: 102) menjelaskan bahwa mencipta adalah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang osrisinil. Domain kognitif dalam tingkatan ini adalah merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Menurut teori Piaget dalam (Uno dan Koni, 2014: 91) menyatakan bahwa ada empat tahap perkembangan kognitif seperti berikut:

1) Tahap sensori motor

Pada tahap ini dimiliki oleh seseorang pada rentang usia lahir – (1, 2 – 5) tahun. Ciri pokok dalam tahap ini adalah prasimbolik dan praverbal, perkembangan pada gerak.

2) Tahap Praoperasional

Tahap ini dimiliki oleh seseorang pada rentang usia (2-3) – (7-8) tahun. Ciri pokok dalam tahap ini adalah mulai berpikir logis parsial, proses berpikir atas dasar isyarat persepsual, dan perkembangan bahasa.

3) Tahap Operasi konkret

Tahap ini dimiliki oleh seseorang pada rentang usia (7-8) – (12-14) tahun. Ciri pokok dalam tahap ini adalah muncul refleksi dasar, melihat pandangan lain, kesepakatan aturan,

kerjasama dengan aturan, berpikir logis terkait objek, dan berpikir bebas dari isyarat perseptual. Anak usia SD sampai SMP berada pada tahap operasi konkret.

4) Tahap Operasi Formal

Tahap ini dimiliki seseorang pada rentang usia lebih dari 14 tahun. Ciri pokok dalam tahap ini adalah berpikir masa depan, mulai peran dewasa, mulai berpikir logis tentang banyak faktor, dan berpikir hipokretis ke konkret. Anak usia SMK berada pada tahap operasi formal.

Menurut Piaget dalam pernyataan diatas anak usia SMP termasuk dalam tahap operasi konkret, dan dilihat dari ciri-ciri pokok dalam operasi konkret menunjukkan bahwa tingkatan kognitif yang dimiliki anak usia SMP adalah mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis. Berdasarkan teori diatas, tingkatan kognitif yang dipakai dalam penelitian adalah domain kognitif yang terdiri dari empat tingkatan terendah yaitu tingkat pertama (mengingat), tingkatan kedua (memahami), tingkatan ketiga (mengaplikasikan), dan tingkatan keempat (menganalisis).

Hasil belajar peserta didik pada domain kognitif dapat diukur. Untuk mengukur hasil belajar, guru bisa menggunakan alat ukur yang tepat. Sukardi (2015: 139) menyatakan bahwa “tes prestasi pada umumnya untuk mengukur penguasaan dan

kemampuan peserta didik setelah menerima proses belajar dari guru". Lebih lanjut Uno dan Koni (2014: 110) menjelaskan bahwa "tes hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur kepuasan dan kecakapan individu dari berbagai bidang pengetahuan". Alat ukur yang tepat dan memenuhi syarat untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik dapat berupa tes. Tes dibuat dan diujikan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran berdasarkan taksonomi yang ingin diukur oleh guru. Berdasarkan uraian diatas diketahui bahwa untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik dapat menggunakan tes.

e. Domain Afektif

Sudjana (2016: 29) mengemukakan bahwa "ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai". Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Sementara itu Bloom dalam (Uno dan Koni, 2014: 62-64) menyebutkan "ranah afektif diklasifikasikan menjadi lima tingkatan, yaitu penerimaan, penanggapan, penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola". Sudjana (2016: 30) menjelasan klasifikasi pada ranah afektif adalah sebagai berikut:

1) *Reciving/attending* (penerimaan)

Penerimaan adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.

2) *Responding* (penanggapan)

Penanggapan adalah reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

3) *Valuing* (penilaiaan atau penentuan sikap)

Penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4) Organisasi

Organisasi berkaitan dengan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Hal ini termasuk konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dll.

5) Karakteristik nilai (pembentukan pola)

Karakteristik nilai berkaitan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Hal ini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

8. Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *two stay two stray* dan Metode *mind mapping* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran kooperatif menurut Egg dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 182) adalah "sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar saling membantu dalam mempelajari sesuatu". Lebih lanjut Savage dalam (Rusman, 2014: 203) mengemukakan bahwa "*kooperatif learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok". Pembelajaran kooperatif merupaka pembelajaran yang menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan.

Menurut Johnson dan Johnson dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 186) tujuan pembelajaran kooperatif adalah "memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman, baik secara individu maupun secara kelompok". Lebih lanjut Rusman (2014: 209) mengatakan bahwa "pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman,

dan pengembangan keterampilan sosial". Pernyataan ini diperkuat oleh Slavin dalam (Nurdin dan Andriantoni, 2016: 186) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat "meningkatkan prestasi belajar, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri".

Siswanto dan Ariani (2016: 74) mengatakan model *two stay two stray* memiliki tujuan untuk "mengarahkan peserta didik untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan, dan juga menyimak materi yang akan dijelaskan oleh teman". Dalam pembelajaran ini peserta didik dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung peserta didik akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini akan terjadi kegiatan menyimak materi pada peserta didik.

Siswanto dan Ariani (2016: 74) menyebutkan bahwa "salah satu kelebihan metode *two stay two stray* adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar". Metode two stay two stray adalah termasuk dalam strategi pembelajaran kooperatif, sementara itu strategi pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan bahwa keterkaitan antara strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan hasil belajar adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Mind mapping menurut Buzan (2014: 4) diartikan sebagai "cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran". Lebih lanjut Buzan (2014: 12) menambahkan *mind mapping* adalah "sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak yang menakjubkan". De Porter dan Hernacki dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 257) *mind mapping* (peta pikiran) adalah "pemanfaatan keseluruh otak dengan menggunakan citra visual dan grafis lain untuk membentuk kesan antara otak kiri dan kanan yang ikut terlibat sehingga mempermudah masukan informasi ke dalam otak". Metode *mind mapping* adalah suatu cara mencatat yang dapat memetakan pikiran kreatif dan efektif melalui citra visual dan grafis serta memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak baik, baik otak kanan atau kiri yang terdapat dalam diri seseorang.

Mind mapping merupakan teknik penyusunan catatan demi membantu peserta didik menggunakan seluruh potensi otak agar optimal. Caranya menggabungkan otak kiri dan kanan. Siswanto dan Ariani (2016: 87) mengatakan dengan *mind mapping* siswa dapat

meningkatkan daya ingat hingga 78%. Lebih lanjut Siswanto dan Ariani (2016: 87) menjelaskan bahwa *mind mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan membuat *mind mapping*, seseorang telah memanfaatkan dua belah otak, yaitu otak kanan dan kiri.

Mind mapping sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik dan untuk menemukan alternatif jawaban. *Mind mapping* berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan otak bekerja. Menurut De Porter dan Hernacki dalam (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 261) "salah satu manfaat *mind mapping* adalah dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sehingga akan membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal".

Berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan bahwa metode *mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat hingga 78%. Metode *mind mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. *Mind mapping* bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sehingga akan membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Keterkaitan Metode *mind mapping* dengan pembelajaran adalah metode *mind mapping* memiliki manfaat untuk meningkatkan pemahaman sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar.

Belajar merupakan proses yang kompleks dan perubahan perilaku peserta didik terjadi pada saat proses belajar. Purwanto (2016: 44) mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar peserta didik yang sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*)". Perilaku peserta didik dapat dilihat antara sebelum belajar dan setelah belajar. Setelah mengalami proses belajar peserta didik berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Menurut Sudjana (2016: 22) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Dari proses belajar peserta didik mendapatkan kemampuan dan pengalamannya masing-masing. Sementara itu menurut Rusman (2013: 123) "hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik". Pengalaman yang didapat oleh peserta didik ini yang menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam proses belajar.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku meliputi perolehan pengalaman dan pengetahuan peserta didik setelah melalui proses belajar yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh dapat berupa perubahan perilaku peserta didik dalam penguasaan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Slameto (2010: 65) salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar

di dalam sekolah adalah metode mengajar". Metode dalam mengajar yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Keterkaitan antara Strategi pembelajaraan kooperatif tipe *two stay two stray* dan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar adalah strategi pembelajaraan kooperatif tipe *two stay two stray* dan metode *mind mapping* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, terutama pada aspek-aspek dan proses yang terjadi dalam setiap kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2014: 209) yang menyatakan bahwa "salah satu tujuan dikembangkannya pembelajaran kooperatif adalah untuk mencapai hasil belajar". Strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan metode *mind mapping* memiliki manfaat untuk meningkatkan pemahaman sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan metode *mind mapping* dapat berpengaruh dan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Slameto (2015: 65) yang menyatakan bahwa "salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motode belajar". Metode *two stay two stray* dan metode *mind mapping* adalah metode belajar.

Berlandaskan dengan beberapa beberapa teori diatas, maka dapat dinyatakan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan metode *mind mapping* memiliki pengaruh terhadap hasil

belajar peserta didik. Arah penelitian ini adalah menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan metode *mind mapping* pada pembelajaran di kelas. Sebelum diterapkan, peneliti memberi soal *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar awal. Setelah mengetahui hasil belajar awal peserta didik, peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan metode *mind mapping* sebanyak tiga kali pertemuan. Terakhir peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar akhir.

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh strategi pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.