

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan rangkaian penting dalam menentukan prestasi pembelajar. Belajar pun harus diartikan dengan pemahaman yang baik ke setiap pembelajar. Belajar menurut Cronbach dalam Suprijono (2013:2) *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*. (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman). Sedangkan tahapan dalam belajar menurut Harold Spears (2013:2) yakni *learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*. (Dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu).

Jika masih banyak yang berpikir bahwa pada proses pembelajaran, yang jadi aktor utamanya adalah pengajar, hal itu tidak sependapat dengan Suprijono (2013:13) yang menyatakan bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran. Proses-proses dalam belajar pun dijelaskan oleh Thorndike dalam Suprijono (2013:20):

Belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa yang disebut stimulus dan *respons*. Teori belajar ini disebut *connectionism*. Eksperimen yang dilakukan adalah dengan kucing yang dimasukkan pada sangkar tertutup. Pintunya akan dapat dibuka secara otomatis bila knop di dalam sangkar disentuh. Percobaan tersebut menghasilkan teori *Trial* dan *Error*.

Ciri-ciri belajar dengan *Trial* dan *Error* yaitu: adanya aktivitas, ada berbagai respon terhadap berbagai situasi, ada eliminasi terhadap berbagai respon yang salah, dan ada kemajuan reaksi-reaksi mencapai tujuan.

Piaget dalam Suprijono (2013: 25) mengungkapkan konsep perkembangan kognitif.

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang, maka Bruner menyatakan perkembangan bahasa besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif. Dalam memahami dunia sekitarnya individu belajar melalui simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol. Semakin matang individu dalam proses berpikirnya semakin dominan sistem simbolnya.

Begitu pentingnya sebuah bahasa, sampai akhirnya kematangan diri seseorang itu dapat diukur dari bahasa yang ia gunakan. Komunikasi yang dilakukan dengan berbagai macam simbolpun mencerminkan kecerdasan dalam diri orang tersebut. Hal ini membuktikan pengaruh bahasa yang besar terhadap perkembangan kognitif pribadi dalam diri masing-masing individu.

2. Model- model Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran tentunya pengajar membutuhkan inovasi-inovasi cara mengajar, sehingga banyak pendapat mengenai model-model pembelajaran. Suprijono (2013:45) berpendapat:

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Model-model pembelajaran itu tidak akan digunakan tanpa mengetahui fungsi dari model pembelajaran tersebut. Merujuk pemikiran Joyce dalam Suprijono (2013:46), fungsi model adalah “*each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*”. (Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide.

Macam-macam model pembelajaran:

a. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*. Pembelajaran langsung juga dinamakan *whole-class teaching*. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar di mana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. (Suprijono, 2013: 46)

Pembelajaran langsung ini lebih menekankan pada peran pengajar dari pada pembelajar untuk menjadi pemeran utama di kelas. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran langsung tersebut tidak serta merta

membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Padahal yang menjadi target utama sebuah pembelajaran adalah pembelajar mampu mengaplikasikan secara langsung terkait hal-hal yang didapatkan dan dialami di kelas. Kalau ia hanya melihat dalam proses belajar, maka sangat disayangkan ia tidak dapat merasakan langsung, sehingga ketika penerapan ilmu menjadi kurang maksimal.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Bentuk-bentuk *assessment* oleh sesama peserta didik digunakan untuk melihat hasil prosesnya. (Suprijono, 2013: 54)

Pembelajaran dengan model kooperatif dapat menimbulkan kepedulian terhadap orang sekitar. Ketika pembelajaran berlangsung, semua pembelajar aktif untuk saling memberikan informasi dengan temannya. Hal ini sangat penting, karena pembelajar jadi berpikir bahwa harus berbagi ilmu kepada teman yang lain agar dapat mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah penemuan atau *discovery learning*. Mengenai *discovery learning*, Johnson membedakannya dengan *inquiry learning*. Dalam *discovery learning*, ada pengalaman yang

disebut “...Ahaa experience” yang dapat diartikan seperti, Nahh, ini dia”. Sebaliknya, *inquiry learning* tidak selalu sampai pada proses tersebut. Hal ini karena proses akhir *discovery learning* adalah penemuan, sedangkan *inquiry learning* proses akhir terletak pada kepuasan kegiatan meneliti. (Suprijono, 2013: 68)

Pembelajaran dengan model berbasis masalah ini sangat melatih ketelitian dalam menyelesaikan masalah yang ada. Model pembelajaran berbasis masalah inipun sangat mengasah logika dan mengembangkan dialektika berpikir peserta didik. Hal ini merupakan bagian yang agak sulit, sehingga dibutuhkan perhatian yang besar pada pengajar agar memberi arahan yang jelas dari penyelesaian masalah tersebut.

Dari ketiga jenis model pembelajaran tersebut, pengajar dapat menggunakan salah satunya atau bahkan bisa menggunakannya berseling. Sehingga pembelajar tidak akan merasa bosan ataupun cepat lelah dalam belajar. Jika pengajar membuat inovasi-inovasi di dalam kelas, kemungkinan kecil ada pembelajar yang tidak semangat dalam belajar.

3. Model *Cooperative Learning*

Dalam model-model pembelajaran yang telah diketahui sebelumnya. Model pembelajaran *Cooperative learning*lah yang tidak hanya membuat pembelajar pintar untuk dirinya sendiri, tetapi dituntut pula untuk berbagi ilmu apa yang pembelajar miliki. Menurut Slavin dan Stahl dalam Solihatini (2007:4):

Cooperative learning lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada “struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok.

Pendapat lain terkait *cooperative learning* menurut Michaels dalam Solihatin (2007:5) *cooperative learning is more effective in increasing motive and performance students*. Model belajar *cooperative learning* mendorong peningkatan kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena mahasiswa dapat bekerja sama dengan mahasiswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pembelajaran yang dihadapi.

Berikut ini penjelasan Kimura (1989:60) terkait metode pengajaran kelompok yaitu,

アメリカのカラン(CharlesA.Currant)によって発表された教授法である。学習者は輪になって座り、自由に会話を始める。
この教授法の特徴は、カウンセリングの技法の使用である。教師は教えるという立場でなく、学習を助ける立場にある。

Metode *Counseling* adalah metode pengajaran yang diperkenalkan oleh Charles A. Currant dari Amerika. Pada metode pengajaran itu, pembelajar duduk membuat lingkaran, lalu berdiskusi.
Metode pembelajaran ini menggunakan metode *counseling*. Pada metode ini, bukan hanya guru yang mengajarkan, tetapi pembelajar juga bisa saling membantu dengan sesama temannya.

Selain mengetahui apa itu *cooperative learning*, tentunya harus tahu apa saja tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning*. Lie (2008:38) *Cooperative learning* yang bertujuan:

Untuk membina pembelajar dalam mengembangkan minat dan kiat bekerja sama dan berinteraksi dengan pembelajar lainnya. Ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas model *cooperative learning*, yakni pengelompokkan, semangat *cooperative learning*, dan penataan ruang kelas.

Namun, pengajar juga harus hati-hati, karena tidak semua kelompok dianggap *cooperative learning*. Roger dan David Johnson dalam Lie (2008: 31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan:

1. Saling ketergantungan positif
2. Tanggung jawab perseorangan
3. Tatap muka
4. Komunikasi antar anggota
5. Evaluasi proses kelompok

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan David Johnson dan Roger Johnson bahwa kerjasama adalah kebutuhan biologis untuk seseorang, dengan kerjasama dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri dan perkembangan kognitif. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif dipilih untuk mengatasi masalah komunikasi siswa.

Adapun penjelasan terkait manfaat dari pembelajaran kelompok menurut Kaoru (2004:102) adalah sebagai berikut:

言学の教室においてグループワークを用いる五つの利点をあげている。
それは、

- (1) 言語の練習機会を増やす、
 - (2) 学生の対話の質を改善する、
 - (3) 個別指導を促進する、
 - (4) 活動的で情緒的に安心できる雰囲気を作ります、
 - (5) 学習者の動機を高める、
- という5点である。

Pembelajaran bahasa menggunakan kelompok kerja memberikan lima manfaat, yakni:

- (1) Menambah kesempatan untuk berlatih bahasa,
- (2) Mengembangkan mutu berdialog antar siswa,
- (3) Mempermudah pembimbingan satu per satu,
- (4) Dengan keaktifan, dapat membuat suasana perasaan menjadi tenang
- (5) Meningkatkan motivasi pembelajar,

Itulah lima hal kegunaan pembelajaran kelompok.

Untuk menerapkan model *cooperative learning*, pengajar harus tahu berbagai tahapannya. Fase-fase Model Pembelajaran Kooperatif menurut Suprijono (2013:65) :

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3	Mengorganisasikan	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana

	siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien
4	Membantu kerja tim dan belajar	Guru membantu tim-tim belajar pada saat mengerjakan tugasnya
5	mengevaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6	Memberikan pengakuan atau penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai usaha dan prestasi siswa baik individu maupun kelompok.

4. Metode *Two Stay Two Stray*

Pada model pembelajaran *cooperative learning*, terdapat banyak metode yang dapat diterapkan pengajar. Lie (2008:61) menyatakan metode belajar mengajar *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagen (1992). Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Struktur *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan lainnya. Christophus Columbus tidak akan menemukan benua

Amerika jika tidak tergerak oleh penemuan Galileo Galilei yang menyatakan bahwa bumi itu bulat. Einsteinpun mendasarkan teori-teorinya pada teori Newton.

Tata cara pelaksanaan metode *Two Stay Two Stray* Lie (2008:62):

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa
2. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu kedua kelompok yang lain
3. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka

Mungkin banyak yang berpikir bahwa jika tahapan aplikasi metode *Two Stay Two Stray* menurut Lie dilaksanakan, akan ada salah persepsi. Karena tahapan yang pertama pembelajar hanya berkumpul dengan kelompok masing-masing, lalu memberi informasi sesuai dengan hasil diskusi dengan kelompoknya, tanpa disertai dengan arahan pengajar sebelumnya. Sehingga banyak kekhawatiran ada kesalahan pemahaman terkait materi yang dijelaskan ke teman yang bertamu.

Suprijono (2013:93) menyempurnakan dari penjelasan Lie, yakni

Metode *Two Stay Two Stray* atau metode dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan metode itu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.

Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing.

Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Pembelajaran kooperatif model *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang siswa. Setiap anggota kelompok harus heterogen dalam hal jenis kelamin dan prestasi akademik siswa.

2. Presentasi Guru

Pada tahap ini, guru menyampaikan indikator pembelajaran, memberikan pengetahuan awal tentang materi yang akan dipelajari dengan melakukan tanya jawab dan sedikit ceramah, mengenalkan dan menjelaskan tentang model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

3. Kegiatan Kelompok

Dalam tahap ini, kegiatan pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil yaitu mendiskusikan masalah tersebut secara bersama-sama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara siswa sendiri. Kemudian 2 orang siswa dari masing-masing kelompok bertamu meninggalkan kelompoknya ke kelompok yang lain secara terpisah, sementara dua siswa yang lain tinggal dalam kelompok dan bertugas membagikan hasil kerja

dan informasi siswa ke tamu siswa. Setelah memperoleh informasi dari 2 anggota kelompok yang tinggal, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok awal dan melaporkan informasi dari kelompok lain kemudian mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja siswa.

4. **Formalisasi**

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal. Selanjutnya guru mengadakan tes tulis untuk mengetahui keberhasilan siswa selama proses pembelajaran.

Sebagaimana metode pembelajaran yang lain, metode *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan
2. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
3. Lebih berorientasi pada keaktifan
4. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

Sedangkan kekurangan dari metode *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) ini ditulis sebagai berikut.

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
3. Bagi guru membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga)
4. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas

Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, (Lie,2008) berpendapat:

Guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis maka dalam satu kelompok terdiri dari 1 orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang yang berkemampuan akademis sedang, dan satu siswa berkemampuan kurang. Pembentukan kelompok heterogen memberi kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung

sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang berkemampuan akademis tinggi, diharapkan bisa membantu anggota kelompok yang lain.

Penjelasan Lie tersebut sangat membantu untuk menyelesaikan kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray*. Tak perlu khawatir akan hal-hal yang membuat pembelajaran minim keberhasilan. Sebenarnya proses pembelajaran akan berjalan baik, jika semua elemen memaksimalkan kemampuan berpikirnya.

5. Kanji

a. Cara baca *Kunyomi* dan *Onyomi*

Menurut Okada (1979:11) mengenai *on yomi* dan *kun yomi*:

一つの漢字に音がいくつもあったり、訓がいくつもあったりすることや、おなじ訓にあたる漢字がいくつもあることをあつかいだ。

Satu kanji bisa memiliki beberapa *on yomi* dan *kun yomi*. Ada juga kanji yang memiliki *kun yomi* yang sama.

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 69) dijelaskan bahwa:

Cara baca *kunyomi* yaitu pembacaan kanji dengan cara menetapkan bahasa Jepang sebagai cara membaca kanji berkenaan dengan arti kanji tersebut. Sedangkan *onyomi* yaitu pembacaan kanji dengan meniru pengucapannya dalam bahasa Cina dahulu.

Pada setiap kanji memiliki *kunyomi* dan *onyomi* yang berbeda-beda. Ada yang mempunyai salah satu cara baca saja namun ada yang memiliki cara baca keduanya. Selain itu pula di setiap huruf kanji

terkadang cara baca *kunyomi* dan *onyomi* mempunyai jumlah yang banyak sehingga tidak selalu sama jumlah *kunyomi* dan *onyomi* yang dipakai pada sebuah kanji. Sehingga hal itu menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa dalam mempelajari kanji. Cara baca *kunyomi* biasanya ditulis dalam huruf hiragana sedangkan *onyomi* ditulis dalam huruf katakana.

b. Bushu

Bushu adalah bagian-bagian yang ada pada sebuah kanji yang dapat dijadikan suatu dasar pengklasifikasikan huruf kanji sehingga mempermudah proses pencarian arti suatu kanji.

Menurut Katoo dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 59) terdapat tujuh macam bushu sesuai dengan letaknya pada suatu kanji yaitu :

- a. Hen, yaitu bushu yang berada pada bagian kiri pada sebuah kanji.
Contoh : 口 = 呼ぶ
- b. Tsukuri, yaitu bushu yang berada pada bagian kanan pada sebuah kanji. Contoh : 力 = 助
- c. Kanmuri, yaitu bushu yang berada pada bagian atas pada sebuah kanji. Contoh : 雨 = 雪
- d. Ashi, yaitu bushu yang berada pada bagian bawah pada sebuah kanji. Contoh : 心 = 急
- e. Tare, yaitu bushu yang membentuk seperti siku-siku dari bagian atas ke bagian kiri. Contoh : 厂 = 広
- f. Nyoo, yaitu bushu yang membentuk seperti siku-siku dari bagian kiri ke bagian bawah sebelah kanan.
Contoh : 辶 = 近
- g. Kamae, yaitu bushu yang tampak seolah-olah mengelilingi bagian kanji lainnya. Contoh : 冂 = 円

6. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Kegiatan belajar mengajar kerap kali digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, maka diadakan sebuah tes untuk mengujinya. Hasil penilaian tes itu dinilai sebagai hasil belajar pembelajar. Oleh karena itu, hasil belajar sering menjadi sebagai alat ukur mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa tentang suatu konsep. Seperti yang dikemukakan oleh Winkel (1996) dalam Purwanto (2011 : 45) menerangkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, terdapat tujuan pengajaran yang harus dicapai. Dengan melihat hasil belajar siswa, maka dapat diketahui apakah siswa sudah mencapai kemampuan yang memang menjadi tujuan pengajaran.

Selain itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 20) menerangkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang merupakan suatu puncak proses belajar.

Dalam Sudjana (1995 : 50), Bloom membagi tiga ranah hasil belajar, sebagai berikut :

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu, pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah efektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu, penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak, ada enam aspek yaitu gerakan refleksi, keterampilan gerak dasar, keterampilan membedakan secara visual, keterampilan di bidang fisik, keterampilan kompleks dan komunikasi.

Sebagai objek penilaian hasil belajar, dari ketiga ranah tersebut, hasil kognitif diukur pada awal dan akhir pembelajaran, sedangkan hasil efektif dan psikomotorik diukur pada proses pembelajaran untuk pengetahuan sikap dan keterampilan siswa.

7. Mata Kuliah *Hyouki III*

Mata kuliah *Hyouki III* ini merupakan lanjutan dari mata kuliah *Hyouki II*, yang bertujuan agar mahasiswa mampu membaca, menulis dan menggunakan \pm 125 huruf kanji. Mata kuliah ini mencakup huruf kanji yang berkaitan dengan hobi, kata kerja berlawanan, kata kerja transitif dan intransitif, serta musim.

Mahasiswa yang dapat mengikuti *Hyouki III* adalah yang telah lulus *Hyouki I* dan *Hyouki II*. Jika tahapan pembelajaran matakuliah tersebut berjalan lancar, maka mahasiswa semester III yang berhak untuk mengikuti mata kuliah *Hyouki III*. Namun apabila ada hambatan dalam kelulusan tahapan mata kuliah tersebut, mahasiswa harus mengulang kembali mata kuliah *Hyouki III* dengan tingkatan kelas yang seharusnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

Penelitian oleh Yanti Damayanti (2008), Program Studi Pendidikan IPA. Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray (TSTS)* menggunakan CD Pembelajaran” (studi eksperimen Kelas XI IPA di SMA Negeri 6 Cirebon).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TSTS menggunakan CD pembelajaran pada materi stoikiometri larutan dapat memberikan ketuntasan belajar 91%, keaktifan siswa berkorelasi pada hasil belajar dengan $r = 0,689$, pengaruh aktivitas terhadap hasil belajar adalah sebesar 47,5%, sementara dari analisis t-tes memberikan t sebesar 5,904 yang lebih besar dari t tabel pada taraf signifikan 0,05 dan besarnya kontribusi model pembelajaran TSTS terhadap hasil belajar adalah 84,3%. Respon siswa terhadap model pembelajaran TSTS sangat positif, umumnya menyenangkan dan tertarik pada model pembelajaran kooperatif TSTS menggunakan CD pembelajaran. Berdasarkan pada hasil penelitian disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TSTS menggunakan CD pembelajaran pada materi stoikimetri larutan efektif digunakan yaitu dapat mencapai ketuntasan belajar, meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar penerapan model TSTS lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar konvensional.

Penelitian yang relevan berikutnya adalah skripsi yang berhubungan dengan *Two Stay Two Stray* dari Universitas Negeri Medan oleh Ayu Lestari, dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dan Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI-IPS SMAN 1 Hinai Langkat T.A

2011/2012. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2012.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Hinai Langkat pada semester genap Tahun Ajaran 2011/2012 dengan subjek siswa kelas XI-IPS-1 yang berjumlah 40 siswa dan objek penelitian adalah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan strategi pembelajaran *Active Knowledge Sharing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas

(PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan adalah melalui lembar observasi aktivitas siswa dan test hasil belajar akuntansi. Sedangkan teknik analisis data melalui reduksi data dan penyajian data. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh rata-rata observasi aktivitas siswa yang dilaksanakan pada siklus I adalah 18,7 yang termasuk dalam kriteria Cukup. Pada siklus II rata-rata observasi aktivitas adalah $22,3 \approx 22$ yang termasuk dalam kriteria Baik. Sedangkan tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yaitu 24 siswa (60%) yang tuntas belajar pada siklus I menjadi 35 siswa (87,5%) pada siklus II. Sebagai indikator ketuntasan belajar klasikal ditetapkan 70% siswa memperoleh nilai ≥ 70 .

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan strategi pembelajaran *Active Knowledge Sharing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi laporan perusahaan jasa di kelas XI-IPS-1 SMAN 1 Hinai Langkat Tahun Ajaran 2011/2012.

C. Konsep

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan dapat diperoleh, apabila pengajar dapat mengembangkan inovasi-inovasi yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode pembelajaran merupakan komponen penting yang harus dikuasai oleh pengajar. Agar pada implementasinya, pembelajar merasa nyaman dan menyenangkan menerima materi pembelajaran tersebut.

Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan keaktifan dan kreatifitas pembelajar. Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang dapat berpengaruh baik terhadap prestasi belajar siswa serta ada hubungan timbal balik yang sepadan antara pengajar dengan pembelajar serta pembelajar dengan pembelajar.

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan metode yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Berdasarkan pembentukan atau pengonstruksiannya, Piaget dalam Suprijono mengategorikan pengetahuan menjadi tiga, yaitu pengetahuan fisis (abstraksi langsung terhadap objek yang dipelajari), pengetahuan matematis-logis (abstraksi berdasarkan koordinasi, relasi maupun penggunaan objek), dan sosial (interaksi seseorang dengan orang lain).

Salah satu yang membuat pengetahuan yang baik adalah dengan adanya interaksi dengan pengalaman. Metode *two stay two stray* ada karena diperlukannya rasa saling berbagi pengetahuan dengan sesama teman. Sehingga hasil yang diraih jauh lebih baik dari pada hanya diberi masukan saja dari orang lain tanpa harus dipraktikkan kembali. Oleh karena itu, metode *two stay two stray* diaplikasikan dalam pembelajaran agar pembelajar langsung berinteraksi untuk menemukan pengetahuan.

Pengetahuan yang dibangun dalam benak pembelajar dapat diperoleh, apabila pembelajar berinteraksi langsung dengan objek-objek pembelajaran. Kini bukan lagi zamannya pengajar satu-satunya corong utama untuk memberikan masukan pengetahuan yang banyak ke pembelajar, namun pembelajarlah yang harus menemukan sendiri pengetahuan itu, sehingga hasil yang didapat akan diingat selalu oleh pembelajar.

D. Rumusan Hipotesis

Menurut Arikunto (2006 : 71) hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

1. Hipotesis kerja (H_k): Penerapan model *cooperative learning* metode *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*
2. Hipotesis nol (H_o): Penerapan model *cooperative learning* metode *Two Stay Two Stray* tidak efektif terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*

E. Definisi Istilah

1. On'yomi

On'yomi yaitu pembacaan kanji dengan cara meniru pengucapannya dalam bahasa Cina zaman dulu. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi:68)

2. Kun'yomi

Kun'yomi yaitu pembacaan kanji dengan cara menetapkan bahasa Jepang sebagai cara membaca kanji berkenaan dengan arti kanji tersebut. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi:69)

3. Huruf Roomaji

Huruf *roomaji* (huruf latin) yaitu huruf yang melambangkan bunyi, tidak melambangkan arti seperti huruf kanji. Selain itu huruf *roomaji* juga huruf yang melambangkan sebuah fonem. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2009 : 93).

F. Definisi Operasional

1. Efektifitas

Sesuatu yang dapat membawa hasil; berhasil guna (KBBI). Efektifitas yang dimaksud di sini adalah berhasil guna metode *Two Stay Two Stray* terhadap pembelajaran *Hyouki III*.

2. Model Pembelajaran

Landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. (Suprijono, 2013:45)

3. *Cooperatif Learning*

Cooperative learning is more effective in increasing motive and performance students. Model belajar *cooperative learning* mendorong peningkatan kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena mahasiswa dapat bekerja sama dengan mahasiswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pembelajaran yang dihadapi. (Michaels dalam Solihatin 2007:5)

4. *Two Stay Two Stray*

Two Stay Two Stray merupakan salah satu metode dari model pembelajaran *Cooperative learning*. Pada proses pembelajaran tersebut, siswa memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. (Lie, 2008:61)

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. (Menurut Winkel dalam Purwanto, 2011 : 45)

7. *Kanji*

Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina yang digunakan dalam bahasa Jepang. Huruf *kanji* disampaikan ke Jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan zaman kan. Oleh sebab itu maka huruf tersebut dinamakan *kanji* yang berarti huruf negeri Kan. (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 56)