

**PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Donorojo Mertoyudan Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Nurmalasari Mardiana
15.0305.0196

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Donorojo Mertoyudan Magelang)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Nurmalasari Mardiana
15.0305.0196

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI**

(Penelitian pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Donorojo Tahun Ajaran
2018/2019)

SKRIPSI

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Nurmalasari Mardiana
15.0305.0196

Magelang, 07 Juli 2019

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Riana'.

Dr. Riana Manshar, M.Si.,Psi.
NIK. 037408185

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tria'.

Tria Mardiana, M.Pd
NIK. 169008165

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS PADA SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Donorojo Mertoyudan Magelang)

Oleh:

Nurmalasari Mardiana
15.0305.0196

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi Dalam Rangka
Menyelesaikan Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Jum'at
Tanggal : 19 Juli 2019

Tim penguji skripsi :

1. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Ketua/Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota)
4. Rasidi, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurmalasari Mardiana
NPM : 15.0305.0196
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini di buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Magelang, 07 Juli 2019

Yang Menyatakan,



Nurmalasari Mardiana

NPM. 15.0305.0196

HALAMAN MOTTO

لَا يَكْفُفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Orangtuaku Tercinta Bpk. Umar Dani Effendi dan Ibu Eny Mubayanah serta adikku yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada saya.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS**
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Donorojo Mertoyudan Magelang)

Nurmalasari Mardiana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri Donorojo.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Subjek penelitian dipilih secara teknik sampling jenuh. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V. Sampel yang digunakan sebanyak 23 orang siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Uji validitas instrumen tes menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik analisis non parametrik yaitu uji *wilcoxon* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*.

Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *wilcoxon* pada kelompok eksperimen dengan nilai *sig* (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata pretest 49,69 dan skor rata-rata posttest 77,73. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.

Kata kunci: Model Two Stay Two Stray (TSTS), Hasil Belajar IPS.

**EFFECT OF TWO STAY TWO STRAY MODEL ON IPS LEARNING
OUTCOMES**
*(Research on Class V Students of Donorojo State Elementary School, Magelang
Regency)*

Nurmalasari Mardiana

ABSTRACT

The Study aims to determine the effect of the Two Stay Two Stray learning model on social studies learning outcomes in class V of Donorojo Public Elementary school.

This research is a type of Pre-Experimental research with the design of the One Group Pretest Posttest. The research subjects were selected by saturated sampling technique. The population in this study were grade V student. The sample used was 23 students. The method of data collection is done using tests. Test the validity of the test instrument using the product moment formula while the reliability test uses the Cronbach alpha formula with the help of the SPSS program for Windows version 23.00. Analysis prerequisite test consisted of normality test and homogeneity test. Data analysis using non-parametric analysis techniques namely Wilcoxon test with the help of the SPSS program for Windows version 23.00.

The results showed that the Two Stay two Stray learning model had a positive effect on social studies learning outcomes. This is evidenced from the results of the Wilcoxon test analysis in the experimental group with a sig (2-tailed) value of 0,000 <0.05. Based on the analysis and discussion, there are differences in the average score of the pretest 49.69 and the posttest average score 77.73. The results of the study can be concluded that the use of the Two Stay Two Stray learning model has a positive effect on social studies learning outcomes.

Keywords: *Model Two Stay Two Stray (TSTS), Social Studies Learning Outcomes.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada junjungan Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Widodo, MT. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku pembimbing I dan Tria Mardiana M.Pd selaku pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Segenap dosen beserta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

7. Khuzaimah, S.Pd dan Suparti, S.Pd selaku kepala sekolah dan wali kelas V SD Negeri Donorojo yang telah memberikan memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V SD Negeri Donorojo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 07 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENEGAS | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT..... | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Hasil Belajar IPS | 9 |
| 1. Pengertian Belajar | 9 |
| 2. Prinsip-Prinsip Belajar..... | 10 |
| 3. Hasil Belajar | 11 |
| 4. Hasil Belajar IPS | 13 |
| 5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... | 15 |
| B. Pembelajaran IPS | 15 |
| 1. Hakikat IPS | 15 |
| 2. Pengertian Pembelajaran IPS | 16 |
| 3. Tujuan Pembelajaran IPS | 17 |
| C. Pengertian Model Pembelajaran TSTS (<i>Two Stay Two Stray</i>) ... | 18 |
| 1. Pengertian Model Pembelajaran..... | 18 |
| 2. Macam-macam Model Pembelajaran | 19 |
| 3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe TSTS (<i>Two Stay Two Stray</i>)..... | 19 |
| 4. Tujuan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> | 21 |
| 5. Ciri-Ciri Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> | 22 |
| 6. Langkah-langkah Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)..... | 22 |
| 7. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)..... | 24 |
| D. Pengaruh Model <i>Two Stay Two Stay</i> Terhadap Hasil Belajar IPS | 25 |

| | |
|--|-----------|
| E. Penelitian Terdahulu yang Relevan..... | 26 |
| F. Kerangka Pemikiran..... | 27 |
| G. Hipotesis Penelitian..... | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Rancangan Penelitian..... | 30 |
| B. Identifikasi Variabel Penelitian..... | 31 |
| C. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... | 32 |
| D. Subjek Penelitian..... | 32 |
| E. Metode Pengumpulan Data..... | 34 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 34 |
| G. Validitas dan Reliabilitas..... | 37 |
| H. Prosedur Penelitian..... | 41 |
| I. Metode Analisis Data..... | 44 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian..... | 46 |
| B. Pembahasan..... | 56 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Simpulan..... | 61 |
| B. Saran..... | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 63 |
| LAMPIRAN..... | 65 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Desain Penelitian..... | 30 |
| Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen penilaian kognitif | 35 |
| Tabel 3. Kisi-kisi Model <i>Two Stay Two Stray</i> | 36 |
| Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda | 39 |
| Tabel 5. Hasil daya Beda | 40 |
| Tabel 6. Kriteria Indeks Kesukaran Soal | 40 |
| Tabel 7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal | 41 |
| Tabel 8. Daftar Hasil Nilai <i>Pretest</i> | 47 |
| Tabel 9. Jadwal Penelitian | 49 |
| Tabel 10. Daftar Hasil Nilai <i>Posttest</i> | 49 |
| Tabel 11. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 51 |
| Tabel 12. Hasil Uji Normalitas | 53 |
| Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas..... | 53 |
| Tabel 14. Uji Hipotesis Rank..... | 54 |
| Tabel 15. Test Statistik..... | 55 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1 Kerangka Berpikir Peneliti..... | 28 |
| Gambar 2 Diagram Batang Uji Validitas Butir Soal..... | 38 |
| Gambar 3 Hasil Nilai <i>Pretest</i> | 48 |
| Gambar 4 Hasil Nilai <i>Posttest</i> | 50 |
| Gambar 4 Hasil Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan Nilai <i>Posttest</i> | 52 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian | 66 |
| Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian | 67 |
| Lampiran 3 Surat Ijin Validasi Soal..... | 68 |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen | 69 |
| Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Instrumen Guru | 70 |
| Lampiran 6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian | 71 |
| Lampiran 7 Soal Pretest dan Posttest | 72 |
| Lampiran 8 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest | 76 |
| Lampiran 9 Hasil Nilai Pretest dan Posttest..... | 77 |
| Lampiran 10 Silabus | 78 |
| Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 81 |
| Lampiran 12 Lembar Kerja Siswa | 101 |
| Lampiran 13 Hasil Validasi Dosen | 133 |
| Lampiran 14 Hasil Validasi Guru | 147 |
| Lampiran 15 Uji Validitas Soal..... | 159 |
| Lampiran 16 Uji Reliabilitas | 160 |
| Lampiran 17 Uji Daya Beda | 161 |
| Lampiran 18 Uji Tingkat Kesukaran Soal | 162 |
| Lampiran 19 Uji Normalitas | 163 |
| Lampiran 20 Uji Homogenitas..... | 164 |
| Lampiran 21 Uji Hipotesis | 165 |
| Lampiran 22 Dokumentasi Kegiatan | 166 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan harus dikemas lebih kreatif dan inovatif. Melalui pendidikan yang kreatif dan inovatif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Aspek psikologis ini meliputi inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tetapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri. Faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang nantinya akan menentukan hasil belajar tidak lepas dari peran serta guru sebagai pendidik dan fasilitator. Guru diharapkan dapat menerapkan beberapa strategi pembelajaran seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, sehingga media pembelajaran. Strategi pembelajaran yang sangat penting adalah metode pembelajaran. Guru dapat memilih metode pembelajaran yang

tepat maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Hal yang diperhatikan dalam pembelajaran, pendekatan, metode dan teknik dalam pembelajaran, harus dikuasai oleh guru. Guru dapat mewujudkan pembelajaran yang berinovasi dan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kondusif, efektif dan menyenangkan. Keberhasilan siswa dalam belajar sangat ditentukan oleh besar kecilnya semangat belajar siswa yang bersangkutan serta tingkat kesulitan dari materi tersebut.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan melalui SD/MI/SLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan tanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Beberapa aspek dalam pembelajaran IPS meliputi aspek-aspek (a) keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu (b) perubahan masyarakat Indonesia pada zaman pra-aksara, zaman Hindu-Buddha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal (masa) reformasi sekarang (c) jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat (d) interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi dari

waktu ke waktu. Selama ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menyenangkan karena isi materi di dalam mata pelajaran IPS lebih banyak menghafal dan dirasa cukup banyak bagi siswa sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Siswa sulit memahami materi IPS karena metode yang digunakan guru dalam mengajarkan IPS hanya ceramah saja. Pembelajaran ini menyebabkan siswa menjadi pasif mendengarkan penjelasan guru. Mata pelajaran IPS yang berhubungan dengan sejarah atau kejadian masa lalu juga sering dianggap membosankan. Permasalahan-permasalahan yang lain juga sering muncul di berbagai sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran IPS tersebut.

Hal ini dibuktikan dari hasil belajar IPS di SD Negeri Donorojo masih rendah. Disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran IPS. Guru dalam proses pembelajaran pada umumnya cenderung lebih dominan dalam menyampaikan informasi (*teacher centered*). Kurangnya kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran IPS dengan model pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan karena kebanyakan guru mendesain siswa untuk menghafal seperangkat fakta yang diberikan oleh guru. Guru dalam menyampaikan materi lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan metode maupun model pembelajaran yang bervariasi sehingga masih ada beberapa siswa yang kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS dan kurang memperhatikan saat guru menjelaskan.

Metode ceramah sering digunakan oleh guru, serta dilakukan pada penelitian terdahulu dalam proses pembelajaran seperti penelitian oleh Endah Mukharomah dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Bangun Datar melalui Teknik Pembelajaran *Two Stay Two Stray*”, Penelitian oleh Resti Aprilliya Widyastuti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PKn”. Saat dilakukan observasi pada tanggal 29 Oktober 2018, dapat dilihat bahwa nilai mata pelajaran IPS pada kelas V masih rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai siswa kelas V pada ulangan harian masih rendah yaitu nilai tertinggi 65 dan nilai terendah dengan rata-rata kelas 70. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Dari 23 siswa terdapat 7 siswa yang belum tuntas belajar dan 16 siswa yang tuntas belajar. Dapat dikatakan pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Donorojo belum berhasil karena siswa yang tuntasnya sekitar 60% dari 23 siswa.

Pada hasil wawancara penulis, bahwa cara yang digunakan seperti melakukan kegiatan tanya jawab pada saat memberi materi, kadang-kadang juga diadakan diskusi atau kerja kelompok. Namun ada beberapa siswa yang kurang fokus pada saat berdiskusi karena kelompok tidak terbentuk secara heterogen, siswa laki-laki dengan sesamanya, begitu pula dengan siswa perempuan yang berakibat diskusi menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi permasalahan yang ada guru harus memiliki kemampuan untuk mengoreksi dan menilai diri sendiri, mengendalikan diri dan memecahkan berbagai

masalah yang dialami oleh siswanya. Guru harus memberi sikap positif dan membangkitkan aktivitas siswa agar hasil belajarnya menjadi baik.

Melihat permasalahan nilai IPS pada kelas V di SD Negeri Donorojo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Ketika model pembelajaran yang guru gunakan menyenangkan maka diharapkan materi akan mudah diserap oleh siswa. Seorang guruperlu menggunakan model atau metode yang bervariasi untuk menunjang keberhasilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya diantaranya adalah dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dimana siswa bekerja secara berkelompok.

Two Stay Two Stray merupakan metode pembelajaran kooperatif. Aktivitas ini dapat mendorong untuk berfikir kreatif dan analitis dalam kelompok. Tujuan penerapan metode ini adalah untuk mengaktifkan setiap individu sekaligus kelompok dalam belajar. Metode pembelajaran TSTS sangat baik digunakan dalam proses belajar mengajar sebab siswa dapat berbagi informasi baik. Siswa dapat berbagi informasi baik dalam kelompok belajarnya maupun kelompok lain, dan mengajak siswa untuk turut aktif mengemukakan pendapatnya tentang tugas yang diberikan oleh guru dan menyatukan persepsi untuk menjawab permasalahan tersebut. Kelebihan dari model *Two Stay Two Stray* yaitu dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat usisa siswa, metode ini tidak hanya bekerja dengan sesama kelompok, tetapi juga bekerja sama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya

keakraban sesama teman dalam suatu kelas, dan berorientasi pada keaktifan siswa. Model *Two Stay Two Stray* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi model yang digunakan untuk mengajarkan siswa SD kelas V. Dengan demikian, pembelajaran IPS akan lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri Donorojo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran IPS dapat diambil beberapa permasalahan sebagaimana berikut:

1. Hasil belajar kelas V SD Negeri Donorojo pada mata pelajaran IPS masih kurang optimal.
2. Model pembelajaran IPS yang belum bervariasi di SD Negeri Donorojo.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka peneliti ini dibatasi hanya pada masalah berikut:

1. Hasil belajar kelas V SD Negeri Donorojo pada mata pelajaran IPS masih kurang optimal.
2. Model pembelajaran yang belum bervariasi di SD Negeri Donorojo.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Donorojo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Donorojo.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi segenap pihak yang bersangkutan.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan kajian peneliti yang relevan untuk penelitian-penelitian sebidang.
- b. Sebagai sumber dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat ditempatkan pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala sekolah

- 1) Dapat digunakan sebagai pembaharuan dalam peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS dan pelajaran lain yang bertujuan untuk mencapai visi misi sekolah.
- 2) Dapat menjadi bahan pertimbangan atau acuan dalam pengembangan proses belajar mengajar pada pelajaran IPS.

b. Bagi guru

Dapat memberikan masukan dan menambah wawasan sehingga memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

c. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar IPS yang lebih baik melalui penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. (Slameto, 2013:2)

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012:1) dalam belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. (Sardiman, 2011: 20)

mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.

Pendapat yang hampir sama mengenai belajar berasal dari (Oemar Hamalik, 2015: 36) menyatakan “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*learning is defined as the modification or streng thening of behavior through experiencin*).

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil bahwa belajar merupakan suatu proses pada seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Belajar menjadikan perilaku seseorang berubah akibat dari pengalaman yang dialaminya.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Soekamto dan Winatapura (dalam Baharudin dan Esa 2015 : 19-20) Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memerhatikan beberapa prinsip belajar berikut:

- 1) Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- 3) Siswa akan dapat belajar dengan baik bila terdapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- 4) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- 5) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

3. Hasil Belajar

(Suprijono, 2009: 5-6) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. (Susanto, 2013: 5) perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari

kegiatan belajar. (Suprijono, 2009: 10) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Terkait dengan hasil belajar, Bloom (dalam Suprijono, 2009:13-14) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan Psikomotor. Setiap domain memiliki jenjang kemampuan mulai dari hal yang konkret sampai kepada yang abstrak. Rincian domain tersebut sebagaimana berikut ini:

1) Domain Kognitif

Domain kognitif ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

- a) Pengetahuan (*knowledge*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau menggunakannya.
- b) Pemahaman (*comperhension*), adalah jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya.
- c) Penerapan (*application*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut siswa agar menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi yang baru dan konkret.
- d) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.

- e) Sintesis (*synthesis*), kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
- f) Evaluasi (*evaluation*), merupakan jenjang yang menuntut siswa untuk mengevaluasi sesuatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

2) Domain Afektif

Domain afektif merupakan kemampuan siswa dalam mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk tingkah laku. Domain afektif juga memiliki beberapa jenjang kemampuan yang meliputi :

- a) Kemauan menerima (*receiving*), merupakan kemampuan siswa untuk peka kepada fenomena atau rangsangan tertentu.
- b) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), merupakan kemampuan siswa untuk tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.
- c) Menilai (*valuting*), merupakan kemampuan siswa untuk menilai suatu objek, fenomena, maupun tingkah laku tertentu secara konsisten.
- d) Organisasi (*Organization*), kemampuan siswa dalam menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk suatu sistem nilai.

3) Domain Psikomotor

Domain psikomotor merupakan kemampuan siswa yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian lain, mulai dari gerakan yang sifatnya

sederhana sampai yang kompleks. Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan perubahan yang diperoleh setelah siswa mengalami proses belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS dapat diklasifikasikan menjadi tiga domain yaitu domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotor.

4. Hasil Belajar IPS

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2013: 3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.

Ranah kognitif, afektif, dan psikomotor menjadi objek penilaian hasil belajar. Namun diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2012: 23).

Hasil belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya. Seorang

guru akan kecewa bila hasil belajar yang dicapai oleh peserta didiknya tidak sesuai dengan target kurikulum. Dalam kaitannya dalam belajar, hasil berarti penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru melalui mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angkanilai yang diberikan guru.

Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya. IPS adalah pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat, di Indonesia pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Pembelajaran IPS mengajarkan bagaimana kita sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan serta berkehidupan dengan nyaman dengan perbedaan-perbedaan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa suatu belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam arti ini bahwa perubahan kemampuan merupakan indikator yang mengetahui hasil prestasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa berupa angka serta dapat berupa keterkaitan siswa dengan lingkungan sosial.

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain (Slameto, 2013: 54) :

1) Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain: kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, dan motivasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor eksternal antara lain: keadilan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

B. Pembelajaran IPS

1. Hakikat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. (Susanto, 2014: 6)

Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, adapun sejarah

memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komprehensif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

2. Pengertian Pembelajaran IPS

Gunawan (2011: 39) menyatakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu pengetahuan sosial sebagai mata pelajaran tidak semata membekali ilmu saja, lebih dari itu membekali juga sikap atau nilai dan ketrampilan dalam hidup bermasyarakat sehingga mereka mengetahui benar lingkungan, masyarakat dan bangsanya dengan berbagai karakteristiknya. Dengan demikian, IPS sebagai suatu mata pelajaran di SD bertolak dari kondisi nyata di masyarakat dengan tujuan untuk memanusiakan manusia (siswa) melalui hubungan seluruh aspek manusia agar mereka tidak merasa asing dilingkungan masyarakatnya sendiri.

Menurut Soemantri (Sapriya, 2010: 11), pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seluruh fenomena sosial sosial yang terjadi di lingkungan sekitar dengan tujuan pembentukan pribadi yang dapat menguasai pengetahuan, ketrampilan, hingga nilai dan sikap sebagai bekal hidup masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Susanto (2014: 31) Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir secara logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sementara itu menurut kurikulum 2004 dalam Gunawan (2013) untuk pendidikan dasar menyatakan bahwa, Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk:

- 1) Mengajarkan konsep-konsep sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya dan memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

C. Pengertian Model Pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. (Isjoni, 2009: 73). Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas tutorial. (Suprijono, 2012:46). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. (Trianto, 2011: 142)

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman pendidik dalam dalam pembelajaran untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan perangkat pembelajaran lain.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Menurut Slavin (2009: 11) menyebutkan bahwa terdapat beberapa macam model pembelajaran kooperatif, yaitu :

1) Model pembelajaran yang dapat diadaptasi pada sebagian besar mata pelajaran dan tingkat kelas, meliputi:

a) *Student Team Achievement Division* (STAD)

b) *Two Stay Two Stray* (TSTS)

c) *Jigsaw*

d) *Teams Games Tournaments* (TGT)

2) Model pembelajaran yang dirancang untuk digunakan pada mata pelajaran khusus pada tingkat tertentu, meliputi:

a) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)

b) *Team Accelerated Instruction* (TAI)

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat berbagai macam model pengembangan dari pembelajaran kooperatif. Klasifikasi model kooperatif peneliti ini hanya mengupas tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*)

Model mengajar Dua Tunggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) model ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik. Struktur *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar yang

diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Peserta didik belajar sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan peserta didik lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar sekolah, kehidupan dan kerja manusia bergantung satu dengan yang lainnya.

Menurut Suyatno (Fathurrohman, 2016: 90), model pembelajaran kooperatif tipe TSTS adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan kelompok.

Menurut Suprijono (Fathurrohman, 2016: 90), model pembelajaran kooperatif TSTS atau dua tinggal dua tamu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok 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 selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas

menerima tamu mencocokkan dan menambah hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Berdasarkan pemaparan tentang metode pembelajaran kooperatif tipe TSTS diatas dapat diketahui bahwa model *Two Stay Two Stray* adalah salah satu model dalam metode diskusi yang dalam pelaksanaannya peserta didik dibagi beberapa kelompok, tiap kelompok 4 orang dengan 2 anggota sebagai tuan rumah dan 2 anggota sebagai tamu untuk berkeliling ke kelompok lainnya. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

4. Tujuan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, terdapat pembagian kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerja sama dengan temannya dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray*, secara sadar maupun tidak sadar, siswa akan melakukan salah satu kegiatan berbahasa yang menjadi kajian untuk ditingkatkan yaitu

ketrampilan menyimak secara langsung, dalam artian tidak selalu dengan cara menyimak apa yang guru utarakan yang membuat peserta didik jenuh.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* siswa akan terlibat secara aktif, sehingga memunculkan semangat siswa serta diharapkan hasil belajar IPS siswa meningkat sejalan dengan keaktifan mereka dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS).

5. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Adapun ciri-ciri model pembelajaran kooperatif tipe TSTS menurut (Fathurrohman, 2016) yaitu :

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

6. Langkah-langkah Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model *Two Stay Two Stray* ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak usia dini. *Two Stay Two Stray* merupakan pendekatan yang sangat efektif digunakan di SD sebab secara tidak langsung, dengan model ini siswa diajak untuk bermain sekaligus belajar tentang pelajaran sesuai dengan materi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang telah diutarakan oleh temannya ketika sedang bertemu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang telah diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini adalah dengan cara peserta didik serbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Cara penggunaannya adalah kerja kelompok dua peserta didik bertemu ke kelompok lain, dan peserta didik lainnya tetap dikelompok untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok kembali kekelompok asalnya dan mengerjakan laporan secara berkelompok (Ngalimun, Banjarmasin: 2012).

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TSTS menurut (Fathurrohman, 2016 : 91) sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Guru membentuk beberapa kelompok. Kelompok terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dengan kemampuan berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah) maupun jenis kelamin.
- 3) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.

- 4) Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKS atau tugas dari kelompok lain, dan siswa kelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya.
 - 5) Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompok. Hasil kunjungan dibahas bersama dan dicatat.
 - 6) Hasil diskusi kelompok dikumpulkan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan.
 - 7) Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.
 - 8) Guru membimbing siswa merangkum pelajaran.
 - 9) Guru memberikan penghargaan secara kelompok.
7. Kelebihan dan Kekurangan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Adapun yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari model *Two Stay Two Stray* (TSTS) menurut (Fathurrohman, 2016: 91) adalah :

1) Kelebihan:

- a) Dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat usia siswa.
- b) Metode ini tidak hanya bekerja dengan sesama kelompok, tetapi bisa juga bekerja sama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas.
- c) Berorientasi pada keaktifan siswa.

2) Kekurangan:

Dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini adalah jumlah siswa dalam satu kelas tidak boleh ganjil harus berkelipatan empat, peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil, dan kunjungan dari 2 orang anggota kelompok yang satu ke kelompok lain membutuhkan perhatian khusus dalam pengelolaan kelas serta dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Selain itu guru juga harus membutuhkan banyak persiapan.

D. Pengaruh Model *Two Stay Two Stay* Terhadap Hasil Belajar IPS

Tujuan dari mata pelajaran IPS seperti dituliskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global (Permendiknas No: 583). Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, salah satu faktor yang penting adalah tersedianya sumber belajar yang cukup bagi peserta didik.

Melihat tujuan pembelajaran IPS di Sekolah dasar yang erat kaitannya dengan perkembangan lingkungan sekitarnya, maka sumber belajar untuk proses pembelajaran di Sekolah Dasar tidak akan cukup dengan hanya

mengandalkan ketersediaan buku teks yang ada. Sumber belajar IPS di Sekolah Dasar akan lebih optimal jika didukung dengan sumber belajar yang berasal dari lingkungan tempat tinggal peserta didik, atau lingkungan dimana sekolah itu berada.

Pendidikan atau pembelajaran IPS diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Proses pembelajaran IPS hendaknya menekankan pada pemberian pemahaman langsung untuk mengembangkan kompetensi menjelajahi dalam kehidupan sosial.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ervina Tri Hidayati Sudihartin (2016) dengan judul Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Sifat-sifat Cahaya kelas V SD N Geneng 1 menyimpulkan bahwa penggunaan model Tipe *Two Stay Two Stray* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan penguasaan konsep sifat-sifat cahaya. Terbukti dengan meningkat rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberi perlakuan pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*. Rata-rata nilai *pretest* sebelum berlakuan adalah 58,89, sedangkan nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan yaitu 80,37. Peningkatan penguasaan konsep sifat-sifat cahaya tersebut dapat dilihat dari hasil uji *t paired sample* yang menunjukkan nilai signifikansi=0,000 (kurang dari 0,05) dan besar $t_{hitung}=-18,082$ (tanda “minus” di sini menunjukkan ada

beda) lebih besar T_{tabel} yaitu 2,055. Hal tersebut berarti ada peningkatan penguasaan konsep sifat-sifat cahaya.

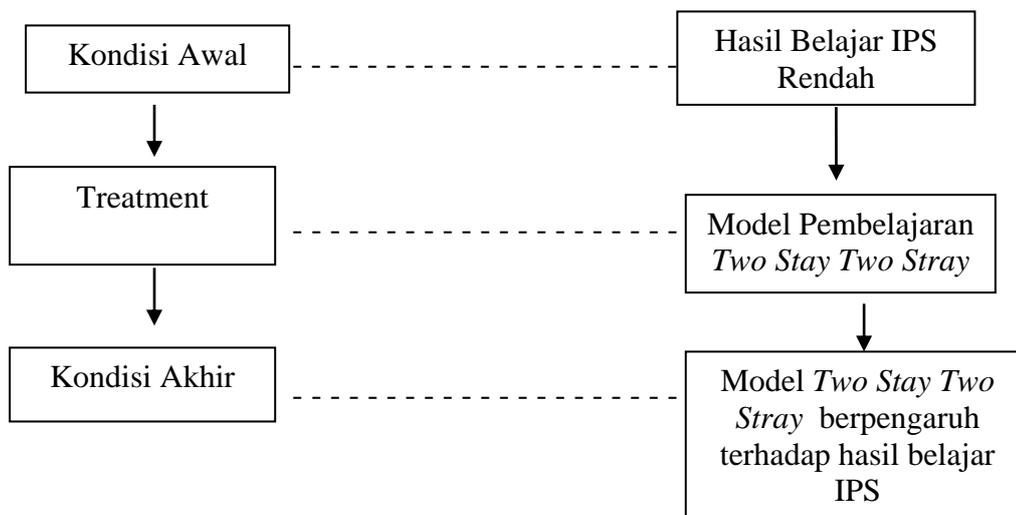
2. Penelitian oleh Resti Apriliya Widyastuti (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV SD N Jambu Kecamatan Tempuran. Hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil yang diperoleh dengan menerapkan *Two Stay Two Stray* kepada siswa setelah diberikan tindakan adalah meningkat hasil belajar PKN pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan nilai terendah sebelum dilakukan perlakuan menggunakan *Two Stay Two Stray* adalah 30 dan nilai tertinggi sebesar 77 diperoleh nilai rata-rata keseluruhan siswa kelas IV sebesar 50,50 dan nilai terendah setelah dilakukan perlakuan diperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan siswa kelas IV adalah 67 dan nilai tertinggi sebesar 80. Dari hasil penelitian yang diperoleh maka *Two Stay Two Stray* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKN siswa kelas IV di SD Negeri Jambu tahun pelajaran 2015/2016.

F. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kajian teori yang ada, maka dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa, diperlukan pemahaman dari sistem-sistem pembelajaran yang diantaranya mencakup belajar dan pembelajaran, serta aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Pada kondisi awal yang terlihat di SD Negeri Donorojo. Guru dalam penyampaian materi masih apa adanya. Tidak ada kegiatan yang mamucu timbulnya aktivitas siswa. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kegiatan siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan kondisi awal di SD Negeri Donorojo, maka dilakukan tindakan dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, peserta didik dibagi beberapa kelompok, tiap kelompok 4 orang dengan 2 anggota sebagai tuan rumah dan 2 anggota sebagai tamu untuk berkeliling ke kelompok lainnya. Dengan kegiatan tersebut, maka aktivitas siswa pada proses pembelajaran sangat ditekankan. Oleh sebab itu, maka diharapkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Donorojo. Kerangka pikir peneliti digambarkan dengan skema sebagai berikut :



Gambar 1
Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan tentang nilai suatu variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan. Dalam perumusan hipotesis statistik, antara hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) selalu berpasangan, bila

salah satu ditolak, maka yang lain pasti diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan yang tegas, yaitu kalau H_0 ditolak H_a diterima. (Sugiyono 2013: 86-87). Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2014: 2) menyatakan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi:

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan *pre-eksperimental design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu model *Two Stay Two Stray* terhadap variabel terikat yang dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Bentuk *pre-eksperimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest* yaitu eksperimen yang dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Berikut model eksperimen *one group pretest posttest design* :

Tabel 1
Desain Penelitian

| Kelompok | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|------------|----------------|-----------|-----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan :

- O_1 : Pengukuran awal untuk hasil belajar IPS pada anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
- X : Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
- O_2 : Pengukuran akhir untuk mengukur hasil belajar pada siswa setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian ini “Pengaruh Model *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPS” maka yang menjadi variabel penelitian adalah:

- 1) Variabel bebas (X) adalah model *Two Stay Two Stray* yang merupakan variabel yang mempengaruhi.
- 2) Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPS yang merupakan variabel yang dipengaruhi.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel yang akan diteliti pada penelitian ini adalah :

1) Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Perubahan sikap atau nilai dalam proses pembelajaran, berupa kecakapan dari kegiatan belajar berupa ranah kognitif atau pengetahuan. Hasil belajar difokuskan pada menghargai jasa dan peranan tokoh pejuang masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan.

2) Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model dalam metode diskusi yang pelaksanaannya peserta didik dibagi beberapa kelompok, tiap kelompok 4 orang dengan 2 anggota sebagai tuan rumah dan 2 anggota sebagai tamu untuk berkeliling ke kelompok lainnya. Model pembelajaran ini dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Donorojo. Melalui model pembelajaran ini diharapkan mampu mengubah model pembelajaran yang monoton menjadi kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat berdampak terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Donorojo.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan bahan penelitian dan akan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Two Stay Two*

Stray. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Donorojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang yang diuraikan ke dalam hal-hal sebagai berikut:

1) Populasi

Populasi dalam sebuah penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam menyimpulkan hasil sebuah penelitian. Sugiyono (2011: 80) berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Donorojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Jumlah siswa kelas V SD Negeri Donorojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang adalah 23 siswa.

2) Sampel

Sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 81) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang terdapat dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Donorojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang yang terdiri dari perempuan berjumlah 11 anak dan laki-laki yang berjumlah 12 anak.

3) Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2014: 81), teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi menjadi anggota sampel. Dengan jumlah sampel total 23 anak.

E. Metode Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data, dengan kata lain metode pengumpulan data adalah cara yang dipakai dalam pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang tes. Menurut Arikunto (2010: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi. Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban A, B, C, dan D.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah lembar soal. Soal tes hasil belajar IPS dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif pilihan jawaban yaitu A, B, C, dan D dengan berpedoman pada kisi-kisi tes berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dibatasi pada pada ranah kognitif yaitu aspek pengetahuan (C1).

Tes hasil belajar IPS terdiri dari 45 soal dengan empat alternatif jawaban. Sebelum digunakan pada kelompok eksperimen, instrumen terlebih dahulu

dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian dilakukan (*Expert Judgement*) dengan dosen ahli IPS dan guru mata pelajaran IPS guna memenuhi layak tidaknya instrument yang peneliti gunakan. Uji validitas juga bisa dilakukan dengan melaksanakan uji coba di luar populasi dan sampel. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas agar layak untuk digunakan sebagai sebuah instrument penelitian.

Tabel 2
Kisi-kisi instrumen penilaian kognitif

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Indikator | Jenis Soal | Jumlah Soal | Letak Nomor Soal |
|---|--|--|---------------|-------------|---|
| 2.Menghargai peranan tokoh pejuang masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan. | 2.1 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan Kemerdekaan. | 2.1.1 Menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. | Pilihan Ganda | 15 | 1,2,3,5,14,15,16,18,19,20,21,22,23,24,25,33,34,35,36,37,38,39,40,41 |
| | | 2.1.2 Mengetahui perumusan naskah proklamasi dalam mempertahankan kemerdekaan | | 15 | 4,7,8,9,10,11,12,13,17,32,42 |
| | | 2.1.3. Mendeskripsikan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan | | 15 | 6,26,27,28,29,30,31,43,44,45 |

Tabel 3
Kisi-kisi Model *Two Stay Two Stray*

| No | Pembelajaran | Sintak | Indikator Tahap-tahap | Pelaksanaan/Kegiatan |
|--------------------------|---|--|--|---|
| 1 | Awal | Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang dicapai | Menjelaskan tujuan/mempersiapkan siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru melakukan apersepsi 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Guru melakukan pengkondisian kelas 7. Guru merangsang siswa untuk terlibat aktif mengikuti pembelajaran |
| 2 | Inti | Guru membentuk kelompok | Persiapan | 8. Siswa dan guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa |
| | | Guru memberikan LKS atau tugas untuk dibahas dalam kelompok | Presentasi guru | 9. Guru memberikan sekilas materi yang akan dipelajari |
| | | Siswa dibagi 4 orang dari kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKS dari kelompok lain dan siswa kelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya | | 10. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencermati materi yang akan dipelajari |
| | | Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompok. | Kegiatan kelompok | 11. Siswa dan guru bersama membentuk kelompok serta membagi materi tiap kelompok |
| | | Hasil diskusi kelompok dikumpulkan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan. | | 12. Siswa berdiskusi mengenai materi yang di dapat dengan kelompok |
| | | | Presentasi kelompok | 13. Siswa berbagi informasi dan mencari informasi terhadap kelompok lain |
| Evaluasi dan penghargaan | 14. Guru membantu siswa dalam mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan | | | |

| No | Pembelajaran | Sintak | Indikator Tahap-tahap | Pelaksanaan/Kegiatan |
|----|--------------|---|-----------------------|--|
| | | | | 15. Siswa mengambil kesimpulan akhir pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan |
| 3 | Akhir | Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar | | 16. Siswa dan guru melakukan refleksi |
| | | Guru membimbing siswa merangkum pelajaran | | 17. Guru memberikan arahan dan motivasi |
| | | Guru memberikan penghargaan secara kelompok | | 18. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya |

G. Validitas dan Reliabilitas

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu terhadap instrumen yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

1) Uji validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) dan validitas konstruk.

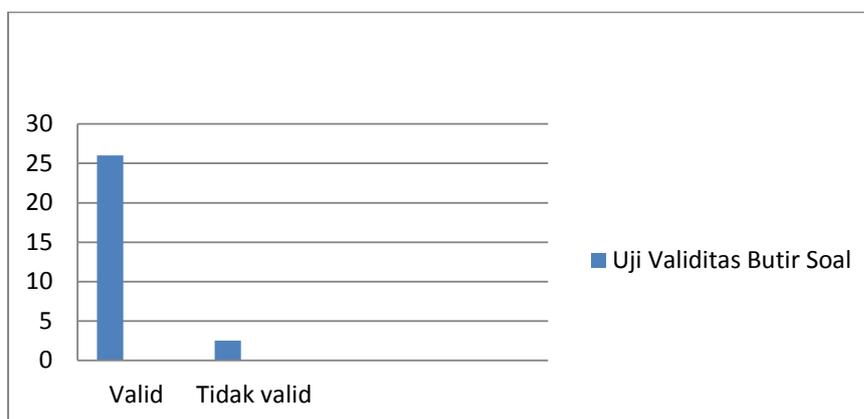
a. Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar soal IPS.

b. Validitas Konstruk

Menurut Allen dan Yen (dalam Saifudin, 2013: 45) validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu trait atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukurnya. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir

soal tes kognitif. Soal tes yang di uji cobakan sebanyak 45 butir soal pilihan ganda dengan responden sejumlah 20 siswa pada kelas V SD Negeri 3 Mertoyudan.



Gambar 2
Diagram Batang Uji Validitas Butir Soal

Berdasarkan gambar 2 hasil validasi butir soal, dari 45 subjek uji coba soal dengan nilai r_{tabel} 0,444 dan taraf signifikan 5% diperoleh 26 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk menguji derajat keajegan. Pengujian instrumen reliabilitas dilakukan menggunakan rumus K-R 20 (Arikunto, 2012: 115). Pada perhitungan reliabilitas, untuk menentukan ukuran kestabilan dan ketetapan dari instrumen, diperlukan harga koefisien reliabilitas. Koefisien yang digunakan adalah koefisien reliabilitas interpretasi nilai r .

Berdasarkan perhitungan reliabilitas, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebanyak 0,828 sehingga terdapat 26 butir soal dari 45 butir soal yang diuji cobakan yang dapat dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas sangat kuat atau sangat tinggi.

3) Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013: 177). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan aplikasi *Excel*.

Tabel 4
Klasifikasi Daya Pembeda

| Daya Pembeda | Klasifikasi |
|-----------------|-----------------------|
| 0,40 atau lebih | Soal sangat baik |
| 0,30-0,39 | Soal cukup baik |
| 0,20-0,29 | Soal perlu pembahasan |
| 0,19 | Soal buruk |

Tabel 4 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut :

Tabel 5
Hasil Daya Beda

| No Soal | r_{hitung} | Keterangan |
|---------|--------------|------------------|
| 1 | 0,573 | Soal Sangat Baik |
| 2 | 0,611 | Soal Sangat Baik |
| 3 | 0,550 | Soal Sangat Baik |
| 4 | 0,495 | Soal Sangat Baik |

| No Soal | r_{hitung} | Keterangan |
|---------|--------------|------------------|
| 5 | 0,559 | Soal Sangat Baik |
| 6 | 0,558 | Soal Sangat Baik |
| 7 | 0,565 | Soal Sangat Baik |
| 8 | 0,626 | Soal Sangat Baik |
| 9 | 0,492 | Soal Sangat Baik |
| 10 | 0,473 | Soal Sangat Baik |
| 11 | 0,528 | Soal Sangat Baik |
| 12 | 0,739 | Soal Sangat Baik |
| 13 | 0,539 | Soal Sangat Baik |
| 14 | 0,578 | Soal Sangat Baik |
| 15 | 0,458 | Soal Sangat Baik |
| 16 | 0,466 | Soal Sangat Baik |
| 17 | 0,498 | Soal Sangat Baik |
| 18 | 0,458 | Soal Sangat Baik |
| 19 | 0,609 | Soal Sangat Baik |
| 20 | 0,466 | Soal Sangat Baik |
| 21 | 0,499 | Soal Sangat Baik |
| 22 | 0,580 | Soal Sangat Baik |
| 23 | 0,495 | Soal Sangat Baik |
| 24 | 0,689 | Soal Sangat Baik |
| 25 | 0,513 | Soal Sangat Baik |
| 26 | 0,466 | Soal Sangat Baik |

4) Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar (Sudjana, 2011: 135). Uji taraf kesukaran soal dianalisis menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 6
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

| Indeks Kesukaran | Interpretasi |
|------------------------|---------------|
| $IK = 0,00$ | Terlalu Sukar |
| $0,00 < IK \leq 0,30$ | Sukar |
| $0,30 < IK \leq 0,70$ | Sedang |
| $0,70 < IK \leq 01,00$ | Mudah |
| $IK = 1,00$ | Terlalu Mudah |

(Arikunto, 2015: 225)

Tabel 6 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut :

Tabel 7
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

| No Soal | Mean | Keterangan | No Soal | Mean | Keterangan |
|---------|------|------------|---------|------|------------|
| 1 | 0,24 | Sukar | 24 | 0,11 | Sukar |
| 2 | 0,16 | Sukar | 25 | 0,42 | Mudah |
| 3 | 0,38 | Mudah | 26 | 0,42 | Mudah |
| 4 | 0,38 | Mudah | 27 | 0,40 | Mudah |
| 5 | 0,09 | Sukar | 28 | 0,40 | Mudah |
| 6 | 0,11 | Sukar | 29 | 0,38 | Mudah |
| 7 | 0,33 | Mudah | 30 | 0,33 | Mudah |
| 8 | 0,22 | Sukar | 31 | 0,38 | Mudah |
| 9 | 0,29 | Sukar | 32 | 0,40 | Mudah |
| 10 | 0,36 | Mudah | 33 | 0,40 | Mudah |
| 11 | 0,02 | Sukar | 34 | 0,31 | Mudah |
| 12 | 0,13 | Sukar | 35 | 0,36 | Mudah |
| 13 | 0,38 | Mudah | 36 | 0,13 | Sukar |
| 14 | 0,11 | Sukar | 37 | 0,33 | Mudah |
| 15 | 0,24 | Sukar | 38 | 0,27 | Sukar |
| 16 | 0,40 | Mudah | 39 | 0,18 | Sukar |
| 17 | 0,16 | Sukar | 40 | 0,16 | Sukar |
| 18 | 0,18 | Sukar | 41 | 0,13 | Sukar |
| 19 | 0,18 | Sukar | 42 | 0,33 | Sukar |
| 20 | 0,18 | Sukar | 43 | 0,42 | Mudah |
| 21 | 0,16 | Sukar | 44 | 0,42 | Mudah |
| 22 | 0,33 | Mudah | 45 | 0,40 | Mudah |
| 23 | 0,24 | Sukar | | | |

H. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan sebagai langkah melaksanakan penelitian sebagai dasar, arah dan tujuan untuk melaksanakan penelitian. Perencanaan penelitian meliputi kegiatan sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian

a. Menyiapkan materi dan alokasi waktu penelitian

Materi yang digunakan dalam penelitian ini peristiwa sekitar proklamasi. Selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu penelitian 2x35 menit pada setiap pertemuan. Langkah penyusunan materi dalam RPP adalah sebagai berikut :

- 1) Memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam silabus untuk dimasukkan dalam RPP.
- 2) Menentukan kegiatan yang sesuai untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dipilih dalam penelitian.
- 3) Menentukan model, metode dan media pembelajaran yang dipakai sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Menjabarkan kegiatan dalam kegiatan pembuka, inti, dan penutup sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
- 5) Memilih sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran pembagian.
- 6) Menyusun materi ajar dan alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

b. Persiapan alat, sumber, bahan dan media

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran dalam kelas. Sumber yang digunakan adalah buku paket IPS kelas V SD. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

c. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar soal *pretest* dan *posttest*. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS setelah dan sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Pengukuran awal

Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Pengukuran awal bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan, subjek penelitian berjumlah 23 siswa.

b. Jalannya perlakuan (berupa penggunaan model *Two Stay Two Stray*).

Perlakuan dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* kepada 23 subjek penelitian. Dilakukan sebanyak 4 kali dalam 1 minggu. Setiap pertemuan dilakukam dengan alokasi waktu 2x35 menit. Perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar IPS sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

c. Tahap Pengukuran

Pengukuran akhir adalah diberikan perlakuan menggunakan tes obyektif. Pengukuran akhir ini bertujuan untuk mendapatkan data akhir siswa setelah diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran IPS peristiwa sekitar proklamasi dengan model *Two Stay Two Stray*. Hasil pengukuran

ini akan menunjukkan perbedaan antara hasil sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

I. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk*. Rumus dari uji *Shapiro Wilk* menurut Sugiyono (2012:159) perhitungan tersebut menggunakan SPSS 23.00. Normal tidaknya sebaran data dapat dilihat pada nilai signifikansi. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi $p > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari sampel yang homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan SPSS 23.00. Menurut Sugiyono (2010: 140), sampel peneliti dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $p > 0,05$ pada uji homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengolah data dan berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dengan bantuan statistik untuk mengolahnya. Uji yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon*

menggunakan *SPSS 23.00*, karena banyak mendapat pengukuran yang sama yaitu diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sehingga digunakan teknik non parametrik, untuk membandingkan antara satu sampel data yang saling berhubungan.

Uji *wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Analisa data ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai *Z* hitung dengan taraf signifikan 5% (Supangat, 2008: 371). Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

1. Jika nilai signifikansi *Z* hitung $< 0,05$ maka H_0 diterima.
2. Jika nilai signifikansi *Z* hitung $> 0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh pada hasil belajar IPS. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon* yang diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) adalah $0,00 < 0,05$ sehingga disimpulkan H_0 nya ditolak. Ketika H_0 ditolak menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang tidak diberikan perlakuan dengan yang diberikan perlakuan. Perbedaan perlakuan ini memberikan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dari perubahan nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan rata-rata nilai *pretest*nya adalah 49,69 dan rata-rata nilai *posttest*nya adalah 77,73.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Strays* supaya prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS meningkat.
2. Siswa diharapkan dapat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap agar guru yang membelajarkan siswa dengan model inovatif tidak mengalami kendala dalam membelajarkan siswa, sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.

4. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____ 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ 2013. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*. Jakarta. Peneka cipta
- Baharudin, E.N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Fathurrohman, M. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- _____ 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Saifudin, A. 2013. *Reliabilitas dan Validasi*. Yogyakarta: Pustaka Remaja.
- Sapriya. 2010. *Pendidikan IPS Konsep dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R, E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Alfabeta.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penilaian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, Andi. 2008. *Statistik dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Parametrik*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.
- _____. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Surabaya: Pustaka Pelajar.