

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE *TWO STAY TWO STRAY*
(TSTS) DENGAN MEDIA *SMART UNIQUE* WAYANG**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDNegeri Ngipik kecamatan Pringsurat
kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Puji Rohmah

15.0305.0174

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

2019

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE *TWO STAY TWO STRAY*
(TSTS) DENGAN MEDIA *SMART UNIQUE* WAYANG**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Ngipik kecamatan Pringsurat kabupaten
Temanggung)

SKRIPSI



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

2019

PERSETUJUAN


PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE *TWO STAY TWO STRAY*
(TSTS) DENGAN MEDIA *SMART UNIQUE* WAYANG

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




Oleh:
Puji Rohmah
15.0305.0174

Dosen Pembimbing I


Hermahayu, M.Si.
NIP. 09820604

Magelang, 11 Juli 2019
Dosen Pembimbing II


Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIP. 148306129

PENGESAHAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE *TWO STAY TWO STRAY*
(TSTS) DENGAN MEDIA *SMART UNIQUE* WAYANG**

Oleh:

Puji Rohmah

15.0305.0174

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari :

Tanggal :

Tim Penguji Skripsi:

1. Hermahayu, M.Si (Ketua/ Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Tria Mardiana, M.Pd (Anggota)
4. Agrissto Bintang Aji P, M. Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIDN. 0012096606

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : **Puji Rohmah**
NPM : 15.0305.0174
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan hasil belajar IPS melalui model cooperative learning tipe *two stay two stray*(tsts) dengan media *smart unique* wayang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 5 Juli 2019

METERAI
TEMPEL
2BDAFAFF894111742
6000
ENAM RIBURUPIAH



buat pernyataan,
Puji Rohmah

NPM. 15.0305.0174

HALAMAN MOTTO

الْعَالَمِينَ عَنِ لَغْنِي اللَّهِ إِنَّ لِنَفْسِهِ يُجَاهِدُ فَإِنَّمَا جَاهِدَ وَمَنْ

Arab-Latin: Wa man jāhada fa innamā yujāhidu linafsih, innallāha laganiyyun
'anil-'ālamīn

Terjemah Arti: Dan barangsiapa yang berjihad, maka sesungguhnya jihadnya itu
adalah untuk dirinya sendiri. Sesungguhnya Allah benar-benar
Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam. (Qs. Al-
Ankabut: 6)

*“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri” (Qs. Al-Ankabut:6)*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Almamaterku Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Kedua orang tuaku yang tak pernah lelah mendoakan, menyayangi, memberi semangat dan selalu memberikan yang terbaik untukku
3. Teruntuk suamiku Ricki Kristian yang selalu mendukungku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah yang Maha Esa Pengasih lagi Maha Penyanyang, segala puji bagi Allah SWT sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah SWT untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis ini dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Ari Suryawan, M.Pd Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Hermahayu, M.Si dan Septiyati Purwandari, M.Pd, dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam menyusun skripsi ini.
5. Agus Budi Yuwono,S. Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Ngipik Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam menyusun skripsi ini.
7. Teman sejawat dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah kearah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang, 05 Juli 2019

Penulis

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE *TWO STAY TWO STRAY***

(TSTS) DENGAN MEDIA *SMART UNIQUE* WAYANG

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngipik Temanggung)

Puji Rohmah

15.0305.0174

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *two stay two stray* dengan media *smart unique* wayang kelas IV SD Negeri Ngipik Pringsurat.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPS. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *two stay two stray* dengan media *smart unique* wayang dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada kelas IV. Peningkatan hasil belajar IPS ini nampak pada pembelajaran siklus I ketuntasan hasil belajar IPS pada siklus I sebesar 62.5% dan mengalami peningkatan pada siklus II dimana ketuntasan hasil belajar IPS menjadi 91.67%. Pembelajaran *two stay two stray* dengan media *smart unique* wayang juga meningkat dimana pada siklus I memiliki rata-rata 72.83 kemudian pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 79.67.

Kata Kunci : *Two Stay Two Stray, Media Smart Unique Wayang*

**INCREASING SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES THROUGH
A MODEL OF COOPERATIVE LEARNING
TYPE TWO STAY TWO STRAY WITH SMART
UNIQUE PUPPET**

(Research On Class StudentIV SD Negeri Ngipik Temanggung)

Puji Rohmah

15.0305.0174

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of social studies learning outcomes through learning two stay two stray with smart unique puppet fourth class in Ngipik Pringsurat Public Elementary School.

This research is a Classroom Action Research (PTK) with a Cycle that is carried out repeatedly and continuously. The subjects of this study were fourth grade students, totaling twenty four students and the object was social studies learning. The method of collection is done through observasion and tests. Analysis techniques used in quantitative descriptive.

The results of this study indicate that learning two stay two stray with smart unique puppet can improve social studies learning outcomes in the fourth grade. The increase in social studies learning outcomes was seen in the first cycle of learning completeness of social studies learning outcomes in the first cycle of 62.5%. Increased again in the second cycle where the completeness of social studies learning outcomes became 91.67%. learning two stay two stray with smart unique puppet also increased where in the first cycle had an average of 72.83 then in the second cycle it increased to 79.67.

Keywords : Two Stay Two Stray, Smart Unique Puppet

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Hasil Belajar IPS	6

1. Pengertian Hasil Belajar IPS	6
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS	8
3. Hakikat Pembelajaran IPS.....	8
4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	9
5. Tujuan Pembelajaran IPS	10
B. Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media <i>Smart Unique Wayang</i>	11
1. Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe TSTS.....	11
2. Media <i>Smart Unique Wayang</i>	12
3. Pembelajaran TSTS dengan Media <i>Smart Unique Wayang</i>	14
4. Kelebihan Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	14
C. Pembelajaran IPS melalui Metode <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Two Stay Two Stray</i> Dengan Media <i>Smart Unique Wayang</i>	14
D. Kerangka Berfikir.....	16
E. Hipotesis Penelitian	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Rancangan Penelitian	18
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	18
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	18
D. Subjek Penelitian	19
E. Setting Penelitian	20
F. Indikator Keberhasilan.....	20
G. Metode Pengumpulan Data	21
H. Instrument Penelitian	21
I. Prosedur Penelitian.....	23
J. Metode Analisis Data.....	26
K. Indikator Keberhasilan.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Hasil Penelitian	28

B. Tindakan Awal	29
C. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I.....	32
D. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II.....	44
E. Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	17
2. Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart	24
3. Diagram Nilai Pra Tindakan.....	30
4. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Pra Tindakan.....	31
5. Diagram Nilai Siklus I	39
6. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus I.....	40
7. Diagram Nilai Siklus II	50
8. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus II.....	51
9. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siklus I dan Siklus II	54
10. Grafik Peningkatan Presentase Ketuntasan Siklus I dan Siklus II	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Waktu Penelitian	20
2. Hasil Uji Validitas Item soal Siklus I.....	22
3. Hasil Uji Validitas Item soal Siklus II	22
4. Data Hasil Uji Reliabilitas Siklus I	23
5. Data Hasil Uji Reliabilitas Siklus II	23
6. Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPS	27
7. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPS Pra Tindakan.....	31
8. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus I.....	39
9. Hasil Observasi Aktivitas Hasil Belajar IPS Siklus I.....	41
10. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus II	51
11. Hasil Observasi Belajar Siswa Siklus II.....	52
12. Perbandingan Rata-rata Siklus I dan Siklus II	54
13. Perbandingan Persentase Ketuntasan Siklus I dan Siklus II	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi	63
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	64
3. Surat Ijin Observasi Validasi Soal	65
4. Lembar Penilaian Validasi RPP	66
5. Lembar Penilaian Validasi Silabus.....	69
6. Lembar Penilaian Validasi LKS.....	71
7. Lembar Penilaian Validasi Materi Ajar.....	73
8. Lembar Penilaian Validasi Media Pembelajaran	75
9. Silabus Mata Pelajaran IPS	77
10. RPP Siklus I	78
11. Kisi-kisi Materi Ajar Siklus I Pembelajaran 1-2	85
12. Materi Pembelajaran Siklus I Pembelajaran 1-2	87
13. Lembar LKS Siklus I Pembelajaran 1-2	95
14. Kisi-kisi Soal Siklus I Pembelajaran 1-2.....	96
15. Soal Evaluasi Siklus I Pembelajaran 1-2	97
16. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I Pembelajaran 1-2.....	101
17. RPP Siklus I Pembelajaran 3-4	102
18. Kisi-kisi Materi Ajar Siklus I Pembelajaran 3-4	111
19. Materi Pembelajaran Siklus I Pembelajaran 3-4	113
20. Lembar LKS Siklus I Pembelajaran 3-4.....	120
21. Kisi-kisi Soal Siklus I Pembelajaran 3-4.....	121
22. Lembar Soal Evaluasi Siklus I Pembelajaran 3-4	122
23. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Pembelajaran 3-4	126
24. RPP Siklus II Pembelajaran 5-6	127
25. Kisi-kisi Materi Ajar Siklus II Pembelajaran 5-6.....	134
26. Materi Pembelajaran Siklus II Pembelajaran 5-6.....	136
27. Lembar LKS Siklus II Pembelajaran 5-6	142
28. Kisi-kisi Soal Siklus II Pembelajaran 5-6	143
29. Soal Evaluasi Siklus II Pembelajaran 5-6	144

30. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Pembelajaran 5-6	147
31. RPP Siklus II Pembelajaran 7-8	148
32. Kisi-kisi Materi Ajar Siklus II Pembelajaran 7-8.....	155
33. Materi Pembelajaran Siklus II Pembelajaran 7-8.....	157
34. Lembar LKS Siklus II Pembelajaran 7-8	164
35. Kisi-kisi Soal Siklus II Pembelajaran 7-8	165
36. Lembar Soal Evaluasi Siklus II Pembelajaran 7-8.....	166
37. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II Pembelajaran 7-8.....	169
38. Nilai Hasil Belajar IPS Siklus I.....	170
39. Nilai Hasil Belajar IPS Siklus II	171
40. Dokumentasi	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pengajaran sangat berhubungan dengan kemampuan dan kemauan guru dalam pelaksanaan tugasnya. Keberhasilan peningkatan pendidikan, tidak saja berhubungan dengan pengetahuan dan kemampuan para guru, tetapi tergantung sejauh mana para guru mau menggunakan kemampuannya dalam praktek pendidikan. Peranan guru dalam keberhasilan pengajaran sangatlah penting.

Undang-Undang nomor 19 tahun 2005 menyatakan bahwa Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia agar memiliki akhlak yang mulia, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berilmu atau dengan kata lain mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspek baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hal yang dapat dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran erat dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang telah dicapai atau dikuasai oleh siswa

setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar tiap-tiap siswa tidak sama karena kemampuan siswa juga tidak sama. Hasil belajar dicerminkan dengan nilai siswa yang diperoleh dalam evaluasi, dan hasil evaluasi tersebut diberikan dalam bentuk angka-angka. Baik dan buruk hasil belajar yang diterima oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran dalam kelas yang efektif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Indikator proses pembelajaran yang efektif yaitu menggunakan beragam pendekatan pembelajaran dan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rencana yang telah disusun sedemikian rupa untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran harus dapat melibatkan peserta didik secara aktif, memberikan kesempatan untuk berfikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menjadikan peserta didik untuk mendidik kerja sama dan dapat berinteraksi antar peserta didik yang lain.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan ceramah saja dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah tanpa dikombinasi dengan model pembelajaran yang inovatif mengakibatkan siswa menjadi bosan, kurang bersemangat, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kemudian memilih untuk tidak mendengarkan guru dan mengobrol dengan teman sebangku. Akibatnya nilai siswa menjadi rendah. Di SD Negeri Ngipik nilai KKM

mata pelajaran IPS adalah 70, sedangkan siswa belum semua bisa mencapai kkm tersebut. Nilai KKM mata pelajaran IPS di sekolah ini rendah jadi hasil belajar IPS menjadi rendah. Siswa memerlukan suatu model pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih antusias dan semangat sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan nilainya dapat memuaskan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Mempelajari IPS sebenarnya menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Jadi IPS merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dengan baik. Proses pembelajaran IPS yang menyenangkan di Sekolah Dasar sangat berperan dalam penentuan hasil belajar yang dicapai siswa. Guru melalui pembelajaran yang menyenangkan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada. Namun dalam kenyataan di lapangan, proses pembelajaran IPS sering diabaikan oleh siswa, dikarenakan proses pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran yang monoton seperti ceramah, sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik. Akibatnya siswa mencari kegiatan lain yang membuatnya senang dan dapat mengusir kebosanan tersebut. Materi yang disampaikan oleh guru tidak akan membekas dan bermakna pada siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS.

Demikian dalam halnya yang terjadi pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri Ngipik. Menurut hasil observasi di lapangan ketika guru sedang menjelaskan mata pelajaran IPS, banyak siswa yang tidak mendengarkan. Siswa bosan karena guru hanya menggunakan model ceramah saja sehingga siswa asyik mengobrol dengan teman sebangku. Guru mengemukakan bahwa penyebab dari rendahnya nilai IPS pada pelajaran IPS tersebut yang pertama adalah banyaknya materi yang harus di pelajari dan di kuasai oleh siswa. Penyebab kedua adalah waktu yang sangat kurang, dalam satu minggu hanya di sediakan 3 jam. Mata pelajaran IPS jika hanya di berikan waktu 3 jam dalam satu minggu di rasa kurang, karena materi IPS mencakup banyak dan mendalam.

Pembelajaran IPS yang hanya menggunakan metode ceramah saja juga menyebabkan siswa menjadi kurang semangat dalam belajar. Model pembelajaran *two stay two stray* dapat membantu dalam pembelajaran IPS dan juga dengan menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah aktivitas belajar. Pembelajaran *two stay two stray* ini adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu sama lainnya. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) sangat tepat

digunakan dalam pembelajaran IPS, karena melalui model ini siswa akan merasakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Berkaitan dengan latar belakang diatas, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan Media *Smart Unique Wayang*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan oleh peneliti, masalah yang akan dipecahkan sebagai berikut :

1. Dominasi metode hanya menggunakan metode ceramah.
2. Rendahnya hasil belajar IPS kurang dari 70, hal ini tidak setara dengan KKM.
3. Belum terdapat variasi model pembelajaran Cooperative Learning tipe *Two Stay Two Stray* dengan media *Smart Unique Wayang*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan, “Apakah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media *Smart Unique Wayang* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Ngipik? ”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *two stay two stray* dengan media *Smart Unique Wayang*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi sekolah, guru, siswa, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPS melalui model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sehingga dapat menjadi penguat teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS, selebihnya menambah wawasan bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat menambah wawasan guru mengenai pendekatan-pendekatan dan memicu guru untuk dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan melakukan variasi model dalam mengajar dan kreatif

dalam mengajar agar siswa tertarik dan terampil menggunakan media sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, kreatif dan efektif.

b. Bagi Siswa

Penerapan model *Two Stay Two Stray*, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, siswa dapat mengimplementasikan nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat melakukan kerjasama dengan teman sebaya dengan baik, serta mampu mengkomunikasikan pendapat mereka.

c. Bagi Sekolah

Penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray* di sekolah akan memberikan wawasan bagi guru-guru di SD Negeri Ngipik untuk dapat mengembangkan pembelajaran di sekolah agar lebih baik sehingga mutu pendidikan di SD Negeri Ngipik dapat meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Agus Suprijono, 2012:5). Hasil belajar adalah hasil usaha seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, transkrip, nilai, ijazah, piagam, sertifikat atau bentuk-bentuk lainnya (Samino, 2012:48).

Hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dapat dikuasai dari materi yang diajarkan mencakup tiga kemampuan sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom,dkk (dalam Samino, 2012:49) adalah sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif, merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual yang biasa diukur dengan pikiran. Ranah ini terdiri dari:
 - 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.
 - 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.

- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria.
- b. Ranah Afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional. Ranah ini terdiri dari:
- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut
 - 2) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - 3) Penilaian, dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, dan menentukan sikap.
 - 4) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman hidup.
 - 5) Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati hidup, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di SD. Pelajaran IPS merupakan integrasi berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan

fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (Trianto, 2010:171).

IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat (Tasrif, 2007: 2). Oleh karena itu, manusia harus menghargai manusia lainnya, sebab baik secara langsung maupun tidak langsung seseorang akan memerlukan bantuan dari orang lain. Untuk memenuhi kebutuhannya manusia tergantung pada orang lain. Saling ketergantungan terjadi pada individu, keluarga, kelompok negara sampai tingkat internasional.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah perubahan sikap atau perilaku akibat menjalani proses belajar mengajar dan perubahan perilaku siswa tersebut disebabkan karena siswa telah mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang telah diberikan, dimana perubahan itu terjadi pada perubahan intelektual, dan perubahan dalam pengetahuan berupa data hasil ulangan yang berupa nilai-nilai khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS

Hasil belajar siswa yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah bukan hanya disebabkan oleh kecerdasan siswa itu saja, akan tetapi masih terdapat hal lain yang juga menjadi faktor penentu yang tidak dapat dipisahkan dalam mencapai keberhasilan siswa (Aunurrahman,

2014: 176-180). Secara garis besar, faktor tersebut dibedakan menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Faktor internal atau faktor yang terdapat didalam diri peserta didik, dan dapat di klasifikasikan menjadi sembilan, yakni ciri khas/karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor eksternal atau faktor yang terdapat diluar peserta didik, dapat diklasifikasikan menjadi empat yaitu, faktor guru, lingkungan sosial/termasuk teman sebaya, kurikulum sekolah dan sarana prasarana.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah sangat di pengaruhi oleh kemampuan siswa itu sendiri (internal) dan kualitas pembelajaran (eksternal). Keduanya secara keseluruhan sangat berkaitan erat dan saling mendukung satu sama lain.

3. Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*” Sapriya (2009: 19). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2009: 20). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan

adalah dimensi pedagogi dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik (Sapriya, 2009: 20).

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan-ketrampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknanya bagi siswa dan kehidupannya. Adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial dilingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitar. Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan

konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada ilmu yang berkaitan.

Menurut Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut:

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global.
- d. Di tinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Gunawan, 2013: 54) :

- a. Manusia, tempat dan lingkungannya
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya

d. Perilaku ekonomi dan kebijakan

5. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Kosasih (2006: 13), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian/pengetahuan berdasarkan data, generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial
- b. Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan dapat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial.
- c. Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individual.
- d. Membina siswa kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
- e. Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 67), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan ketrampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah/memproses informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*value*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.

B. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* dengan Media *Smart Unique Wayang*

1. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray*

Pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antar sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Salah satu model pembelajaran *cooperative learning* adalah metode pembelajaran *two stay two stray*. Pembelajaran metode ini adalah dengan cara siswa berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain (Ngalimun, 2012:34). 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. Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* atau dua tinggal dua tamu diawali adalah model pembelajaran yang diawali dengan pembagian kelompok (Suprijono, 2009:17). Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok selesai, dua orang masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya pada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu pada semua kelompok. Sesudah mereka selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa ,aupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka kerjakan.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning two stay two stray* adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertemu antar kelompok untuk berbagi informasi.

2. Media *Smart Unique* Wayang

Media merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Sutjipto, 2011:8). Sejalan dengan pendapat tersebut Hamidjo juga berpendapat bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Kata “Alat Peraga” diperoleh dari dua kata alat dan peraga. Kata utamanya adalah peraga yang artinya bertugas “meragakan” atau membuat bentuk “raga” atau bentuk “fisik” dari suatu arti /pengertian yang dijelaskan. Alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari (Estiningsih, 1994:7). Bentuk fisik itu dapat berbentuk benda nyata atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam gambar visual/audio visual. Alat peraga dapat dimasukkan sebagai bahan pembelajaran apabila alat peraga tersebut merupakan desain materi pelajaran yang diperuntukkan sebagai bahan pembelajaran.

Smart Unique Wayang adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat peneliti untuk mempermudah guru dalam penyampaian suatu pelajaran kepada peserta didik. Menggunakan media wayang karena wayang merupakan kesenian pertunjukan kebudayaan yang sudah mulai ditinggalkan dan dilupakan. Dapat disimpulkan bahwa media *smart unique* wayang adalah suatu benda yang dipergunakan untuk

penyaluran suatu informasi yang pada penelitian ini informasi tersebut ditujukan untuk peserta didik.

Adapun hal-hal yang harus dipersiapkan dalam pembuatan *smart unique* wayang, yaitu:

a. Alat dan Bahan

- 1) Kertas HVS dan kertas karton
- 2) Lem
- 3) Gunting
- 4) Printer dan komputer
- 5) Materi keragaman suku dan agama

b. Langkah-langkah pembuatan

- 1) Siapkan kertas karton terlebih dahulu, kemudian gunting sesuai ukuran
- 2) Mencari gambar yang akan di print
- 3) Print gambar tersebut
- 4) Setelah di print, kemudian di tempel pada bekas kardus dan di gunting menurut gambar. Setelah selesai di gunting lalu menyiapkan bambu sekitar panjang 75cm untuk di tempel pada bambu tersebut.

3. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media *Smart Unique* Wayang

Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media *smart unique* wayang adalah suatu pembelajaran dimana gambar misteri sebagai alat pemberi informasi dalam pembelajaran ini.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media gambar misteri yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan media *Smart Unique* Wayang untuk mempermudah pembelajaran.
 - b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok berjumlah 4 siswa.
 - c. Ketua kelompok diminta untuk maju kedepan mengambil *Smart Unique* Wayang
 - d. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan media media tersebut.
 - e. Setelah selesai, dua siswa akan menjelaskan pada kelompok lain, dan dua siswa lainnya akan berkeliling ke kelompok lain untuk bertanya tentang media yang diperoleh kelompok lain.
 - f. Selesai berdiskusi, siswa diminta guru untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas bersama kelompoknya.
4. Kelebihan Pembelajaran *Tipe Two Stay Two Stray* menurut Lie (2002:23)
- a. Dapat diterapkan pada semua kelas atau tindakan
 - b. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
 - c. Lebih berorientasi pada keaktifan
 - d. Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya
 - e. Prestasi belajar dapat ditingkatkan
 - f. Membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

C. Pembelajaran IPS melalui Metode *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* Dengan Media *Smart Unique Wayang*

Menurut Piaget belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa (Rusman, 2012: 202). Belajar adalah tindakan kreatif dimana konsep dan kesan dibentuk dengan memikirkan objek dan beraksi pada peristiwa. Dalam sebuah proses pembelajaran interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru harus seimbang agar terjadi aktivitas dan kreativitas yang baik. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget tersebut mendukung pembelajaran *Two Stay Two Stray* karena dalam pembelajaran *Two Stay Two Stray* siswa dapat mendiskusikan materi dengan teman yang lain dan mendiskusikan secara bergiliran.

Pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media *smart unique wayang* adalah pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Media *smart unique wayang* digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran *two stay two stray* adalah pembelajaran dalam bentuk berkelompok dan saling bekerja sama. Pada saat pembelajaran berlangsung setiap kelompok berjumlah empat orang akan mendapatkan tugas masing-masing. Setiap dua siswa bertugas sebagai tuan rumah atau akan menjelaskan materi yang didapat, dan dua siswa lainnya akan bertugas sebagai tamu untuk kelompok lain dan bertugas untuk mencari informasi tentang materi yang didapatnya. Media *smart unique wayang* dalam pembelajaran IPS ini digunakan pada saat siswa mulai

berkelompok. Setiap kelompok akan mendapat media smart unique wayang dan dalam media tersebut terdapat tugas yang akan diselesaikan oleh setiap kelompok.

Selain berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Piaget, juga didasarkan pada teori pembelajaran Konstruktivisme dari Vygotsky yaitu pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan meningkatkan perubahan secara konseptual (Suprijono, 2013: 39). Gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
- b. Subjek membentuk skema kognitif, kriteria, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
- c. Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Teori ini mendasari pembelajaran *Two Stay Two Stray*, karena dalam *Two Stay Two Stray* siswa berperan aktif dalam mendiskusikan materi yang diberikan guru. Setiap kelompok harus bisa menjelaskan materi yang sudah diberikan pada kelompok lain yang secara bergiliran akan datang di kelompok tersebut.

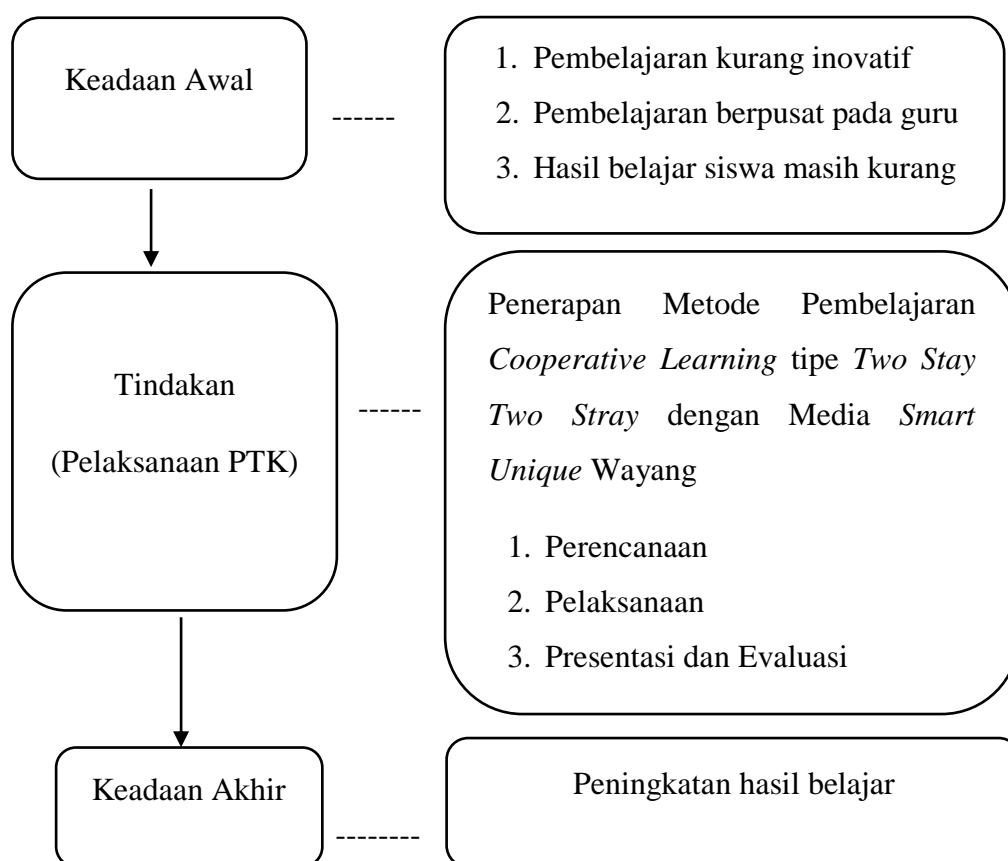
Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Two Stay Two Stray* didasarkan atas dua teori yakni teori perkembangan

dari Piaget dan teori konstruktivisme dari Vygotsky. Sedangkan hasil belajar merupakan pola-pola, perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2012:5). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

D. Kerangka Berfikir

Hasil belajar dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan yaitu sebagai penentu bahwa suatu materi pelajaran telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai atau belum khususnya pada mata pelajaran IPS di SD. Hasil belajar IPS dapat ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran *Two Stay Two Stray* bertujuan agar siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran lebih aktif, sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga diharapkan dapat dijadikan inovasi cara mengajar guru yang melibatkan siswa secara aktif dan belajar secara berkelompok. Melalui pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.



Gambar 1.
Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan media *smart unique wayang* dapat meningkatkan hasil belajar IPS SD Negeri Ngipik Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media gambar misteri. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka (Sanjaya, 2010:24)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Input, variabel input dalam penelitian ini adalah siswa yang hasil belajar IPS masih rendah.
2. Variabel Proses, variabel proses dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media *Smart Unique Wayang*.
3. Variabel Output, variabel output dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel yaitu:

1. Hasil belajar IPS

Hasil belajar adalah perubahan sikap atau perilaku siswa akibat menjalani proses belajar dan perubahan perilaku siswa tersebut disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Perubahan itu terjadi pada perubahan intelektual, perubahan pribadi siswa maupun perubahan dalam pengetahuan terutama penguasaan materi, maka hasil penelitian ini yakni hasil belajar IPS yang berupa nilai-nilai angka dari siswa tersebut. Nilai yang akan di dapat siswa jika menjawab benar pada setiap soal maka mendapat nilai 1 dan jika menjawab salah maka akan mendapat nilai 0 setiap soal.

2. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan *Smart Unique Wayang* merupakan suatu pembelajaran dimana media pembelajaran *Smart Unique Wayang* sebagai alat untuk berdiskusi dalam pembelajaran ini. Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan media *Smart Unique Wayang* ini siswa diminta untuk berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah menjelaskan tentang siapa yang menjadi objek penelitian. Bisa juga ditambahkan hal-hal lain jika dianggap perlu guna mendukung keterangan mengenai subjek tersebut (Umar, 2003:303).

Berdasarkan hal tersebut, maka penjelasan mengenai subjek dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Ngipik Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung yang berjumlah 24 siswa.

2. Setting Penelitian

Setting tindakan kelas merupakan gambaran dan pemilihan lokasi penelitian, dan perencanaan waktu yang akan digunakan dalam penelitian tindakan beserta subjek yang dijadikan sumber penelitian tindakan kelas pada umumnya adalah siswa (Santya, 2007: 5).

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngipik Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada semester II tahun pelajaran 2018/2019

Tabel 1
Waktu penelitian

Pra Tindakan	April 2019
Siklus I	Pertemuan 1 (Senin, 27 Mei 2019)
	Pertemuan 2 (Rabu, 29 Mei 2019)
	Pertemuan 3 (Sabtu, 1 Juni 2019)
	Pertemuan 4 (Jumat, 14 Juni 2019)
Siklus II	Pertemuan 5 (Senin, 17 Juni 2019)
	Pertemuan 6 (Selasa, 18 Juni 2019)
	Pertemuan 7 (Rabu, 19 Juni 2019)
	Pertemuan 8 (Jumat, 21 Juni 2019)

c. Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang hasil belajar IPS nya masih rendah, hal ini ditandai dengan nilai-nilai ulangan yang selalu dibawah KKM.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngipik pada siswa kelas IV semester 2, tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 24 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut: Hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ngipik masih rendah.

F. Indikator Keberhasilan

Adanya peningkatan hasil belajar PS minimal poin dilihat dari tes dan nilai pra siklus I, kemudian dari siklus I menuju siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar $\geq 70\%$ berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dan observasi yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Analisis data observasi yang telah diperoleh dari satu pengamat, kemudian hasil data tes hasil belajar dan observasi disajikan secara diskriptif.

b. Tes hasil belajar

Hasil tes belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus dihitung kemudian dipresentase dan dihitung skor rata-ratanya.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2002:136). Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari soal tes, terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah:

a. Lembar observasi aktifitas siswa

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

b. Lembar hasil tes siswa

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data yang berkaitan dengan proses dan situasi nyata pembelajaran di kelas saat menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

Terdapat tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu tes yang diberikan pada akhir tindakan yang dilakukan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap tindakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah pelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media *smart unique* wayang dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Tes yang digunakan yaitu berupa tes tertulis. Sebelum digunakan dalam penelitian, tes divalidasi secara empirik dan *expert judgment* terlebih dahulu untuk mengetahui apakah soal tersebut layak digunakan dalam penelitian. Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 1997: 144). *Expert judgment* yaitu mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat kepada ahli materi untuk memperoleh validasi, isi instrumen yang di uji berupa lembar rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar evaluasi hasil belajar siswa.

a. Uji Validitas

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Item soal Siklus I

No	Valid	Tidak Valid
item	1,2,3,4,6,8,9,10,12,16,17,1 8,20,22,23,24,25,26,27,29, 30,34,36,37,39,40	5,7,11,13,14,15,19,21,28,31,32,3 3,35,38
Jumlah	27	13

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Item soal Siklus II

No	Valid	Tidak Valid
item	1,2,4,6,8,10,11,12,13,14,1 6,18,19,21,22,23,24,25,26, 28,30,31,33,34,35,37	3,5,7,9,15,17,20,27,29,32,36,38, 39,40
Jumlah	26	14

Berdasarkan uji validitas soal siklus I dan siklus II yang berjumlah 40 soal untuk siklus I soal yang valid sebanyak 27 soal dan yang tidak valid ada 13 soal. Sedangkan untuk siklus II yang valid sebanyak 26 soal dan yang tidak valid ada 14 soal. Soal yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari soal yang valid sebanyak 25 item soal.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 4
Data Hasil Uji Reliabilitas Siklus I

Bentuk instrumen	Koefisiens Reliabilitas	Kategori
Pilihan ganda (25 soal)	0,875	Reliabilitas bagus

Tabel 5
Data Hasil Uji Reliabilitas Siklus II

Bentuk instrumen	Koefisien Reliabilitas	Kategori
Pilihan ganda (25 soal)	0,945	Reliabilitas memuaskan

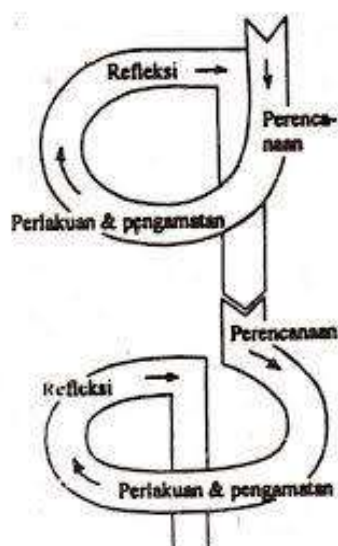
I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian (Nasir, 2005: 84). Tanpa adanya prosedur penelitian perbaikan pembelajaran tidak berjalan dengan efektif karena prosedur penelitian sebagai patokan untuk perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penelitian sangat berperan penting terhadap hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK).

Secara ringkas penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk melakukan perbaikan tentang variabel yang diteliti.
- b. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non tes yang meliputi observasi dan dokumentasi foto.
- c. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi dan evaluasi. Refleksi dalam tahap siklus dan akan kembali pada siklus-siklus berikutnya.
- d. Aspek yang diamati dalam setiap siklusnya adalah hasil belajar IPS yang masih rendah.
- e. Data yang diambil adalah data kuantitatif dari hasil observasi belajar siswa.

Prosedur yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart. Model tersebut terdiri dari siklus yang meliputi empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

Siklus I

1. Perencanaan
2. Perlakuan & Observasi
3. Refleksi

Siklus II

1. Perencanaan
2. Perlakuan & Observasi
3. Refleksi

Gambar 2.
Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart

Menurut Arikunto (2002: 84) menyatakan bahwa Kemmis dan Mc Taggart memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga ia menyatukan komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*). Setiap siklus dalam desain sistem spiral pelaksanaannya meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media gambar misteri yang telah di tentukan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas.
- b. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran yaitu media gambar misteri dan lembar kerja siswa (LKS).

- c. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi siswa.
- d. Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir siklus. Soal tes disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru yang bersangkutan.

2. Observasi

Dalam penelitian tindakan kelas, observasi ditujukan untuk memantau proses dan dampak perbaikan yang direncanakan. Sasaran observasi dalam PTK adalah proses dan hasil atau dampak pembelajaran yang direncanakan sebagai tindakan perbaikan. Proses dan dampak yang teramati diinterpretasikan, selanjutnya digunakan untuk menata kembali langkah-langkah perbaikan (Wardani, 2006:2.26). observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat, mencakup penggunaan media gambar misteri dalam pembelajaran, keaktifan siswa, komunikasi dan interaksi, ketrampilan bertanya, refleksi dan penilaian. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh tindakan yang dilakukan dapat membantu pencapaian tujuan yang direncanakan.

3. Tindakan

Tindakan (pelaksanaan) ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pembelajaran yang akan dilakukan pada tiap siklus adalah pembelajar

IPS dengan Kompetensi Dasar: 3.1 Menceritakan manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan berkelanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji sesuatu yang telah terjadi, sesuatu yang dihasilkan atau yang belum berhasil dituntaskan dengan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan perbaikan pembelajaran sebagai bentuk dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas. Dalam kata lain refleksi semua merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil tes, hasil observasi. Setelah dianalisis akan muncul pemikiran baru sehingga perlu perencanaan ulang dan tindakan ulang.

J. Metode Analisis Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan ini analisis data dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif (nilai hasil belajar) dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif yang disajikan berdasarkan angka-angka dengan mencari nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar (Aqib dkk, 2009: 40-41).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan teoritis
 - a. Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Media *Smart Unique* wayang merupakan suatu pembelajaran dimana *smart unique* wayang sebagai alat pemberi informasi dalam pembelajaran ini. Pembelajaran two stay two stray ini siswa diminta untuk menjadi mencari informasi di kelompok lain dan memberikan informasi di kelompok lain.
 - b. Hasil belajar IPS merupakan perubahan sikap atau perilaku siswa akibat menjalani proses belajar dan perubahan perilaku siswa tersebut disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Dimana perubahan itu terjadi pada perubahan intelektual, perubahan pribadi siswa maupun perubahan dalam pengetahuan terutama penguasaan materi, maka hasil penelitian ini yakni hasil belajar IPS yang berupa nilai-nilai angka dari siswa tersebut.
 - c. Peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *two stay two stray* dengan media *smart unique* wayang merupakan suatu penelitian dimana dengan pembelajaran *two stay two stray* yang menggunakan media *smart unique* wayang dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil belajar IPS melalui pembelajaran *two stay two stray* dengan media *smart unique* wayang yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Ngipik Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2018/2019 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar IPS yang terus meningkat pada setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS meningkat pada siklus I sebesar 62.5% dan pada siklus II menjadi 91.67%.

B. Saran

1. Bagi guru, diharapkan menggunakan pembelajaran *two stay two stray* dengan media *smart unique* wayang sebagai alternatif dalam pembelajaran supaya siswa lebih berperan aktif selama pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan mendukung dengan memfasilitasi guru dalam menggunakan pembelajaran *two stay two stray* dengan media *smart unique* wayang terutama untuk pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan para peneliti menggunakan pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mengungkap data yang valid. Para peneliti juga bisa mengembangkan pembelajaran *two stay two stray* dengan

media *smart unique* wayang menjadi lebih baik lagi atau lebih di inovasikan lagi sehingga menjadi semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2005. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Aqib, Zaenal, Jalyaroh, Siti, & Diniati, Eko. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Z. dkk 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama widya.
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2014. "*Belajar dan Pembelajaran*". Bandung:Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional , 2005. *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 , tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta : Depdiknas.
- Estiningsih, Elly. 1994. *Penggunaan Alat Peraga dalam Pengajar Matematika SD*. Yogyakarta: PPPG Matematika
- Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Kosasih. 2006. *Pengajaran Studi Sosial/ IPS (Dasar-Dasar Pengertian, Metodologi, Model Belajar-Mengajar IPS)*. Bandung. LPPIPS FKIPS IKIP.
- Nasir. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonsia.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Samino. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo: Fairus Media.
- Sanjaya, W. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tasrif. 2007. *Pengantar Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Genta Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Umar, Husein. 2003. Metodologi Penelitian: *Aplikasi dalam Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama