

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA WAYANG KOPRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung Kecamatan Kledung Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Haides Liza Wianta
15.0305.0036

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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA WAYANG KOPRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung
Kecamatan Kledung Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA WAYANG KOPRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung Kecamatan Kledung Kabupaten Temanggung)

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:

Haides Liza Wianta
15.0305.0036

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

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA WAYANG KOPRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS

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



Oleh:

Haides Liza Wianta
15.0305.0036

Dosen Pembimbing I

Dr. Riana Mashar, M.Si.Psi
NIDN. 0614107401

Magelang, 2 Juli 2019

Dosen Pembimbing II

M.A. Noviudin Pritama, M.Pd
NIDN. 0625118801

PENGESAHAN

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA WAYANG KOPRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS

Oleh :
Haides Liza Wianta
15.0305.0036

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Selasa

Tanggal : 2 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Riana Mashar, M.Si.Psi (Ketua/Anggota)
2. M.A.Noviudin Pritama, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. M. Japar, M.Si.,Kons (Anggota)
4. Rasidi, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

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

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Haides Liza Wianta**
NPM : 15.0305.0036
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Media Wayang Kopri Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS

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 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, Juli 2019
Yang membuat pernyataan,



Haides Liza Wianta
NPM : 15.0305.0036

MOTTO

”Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang”. (HR. Tirmidzi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu dan Kakak saya tercinta, atas segala doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan, dan motivasi.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA WAYANG KOPRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung Kecamatan Kledung Kabupaten Temanggung)

Haides Liza Wianta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media Wayang Kopri terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung, Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2018/2019.

Jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Designs*, khususnya pola *One Group Pre Test -Post Test Design*. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media Wayang Kopri terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*. Pengumpulan data melalui soal tes kemudian dianalisis menggunakan Uji Non Parametrik dengan Uji *Wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media Wayang Kopri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *post test* dibandingkan nilai rata-rata *pre test*. Uji hipotesis diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media Wayang Kopri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Wayang Kopri, Hasil belajar

**THE EFFECT OF TWO STAY TWO STRAY LEARNING MODEL
WITH WAYANG KOPRI MEDIA ON STUDENT LEARNING
OUTCOMES IN IPS**

*(Research on Class V Students of SD Negeri 1 Kwadungan Gunung
Kledung District, Temanggung Regency)*

Haides Liza Wianta

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Two Stay Two Stray learning model with Wayang Kopri media on student learning outcomes in social studies subjects in class V of 1 Kwadungan Gunung Public Elementary School, Kledung District, Temanggung Regency Academic Year 2018/2019.

This type of research is experimental with the design of Pre-Experimental Designs, specifically the pattern of the One Group Pre Test - Post Test Design. Two Stay Two Stray learning models with Kopri Puppet media on student learning outcomes in social studies subjects in the V class of SD 1 Kwadungan Gunung, amounting to 23 students. The sampling technique uses saturated sample. Data collection through test questions was then analyzed using the Non Parametric Test with the Wilcoxon Test.

The results showed that the Two Stay Two Stray learning model with the Kopri Puppet media influenced the learning outcomes of students in social studies. It is proven by the increase in the average value of the post test compared to the average value of the pre test. Hypothesis testing was obtained by Asymp. Sig. (2-tailed) is $0,000 < 0,05$ so it can be concluded that the Two Stay Two Stray learning model with the Wayang Kopri media influences the learning outcomes of students of social studies subjects.

Keywords: *Two Stay Two Stray Learning Model with Kopri Puppet Media, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya, sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Wayang Kopri Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung Kecamatan Kledung Kabupaten Temanggung)”.

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Muh Widodo, M.T. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu menebarkan semangat pantang menyerah dan mendukung segala bentuk aktivitas mahasiswa untuk semakin maju berprestasi.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. dan M.A. Noviudin Pritama, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kwadungan Gunung yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
7. Teman-teman saya yang selalu mendukung penulis sehingga menjadikan semangat yang besar dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Hasil Belajar IPS	10
1. Pengertian Hasil Belajar IPS	10
2. Jenis Hasil Belajar	11
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
4. Hakikat IPS SD	13
5. Tujuan Pembelajaran IPS SD	15
B. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Wayang Kopri	16
1. Konsep Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	16
2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	18

3. Konsep Media Pembelajaran.....	20
4. Media Pembelajaran Wayang Kopri	22
C. Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS	26
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	30
E. Kerangka Pemikiran.....	31
F. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Rancangan Penelitian	33
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
D. Subjek Penelitian.....	36
E. Metode Pengumpulan Data	37
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Validitas dan Reabilitas.....	40
H. Prosedur Penelitian.....	44
I. Metode Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	51
2. Deskripsi Data Penelitian	52
3. Perbandingan Pengukuran Awal dan Akhir Kelompok Eksperimen	61
4. Analisis Data Penelitian	63
B. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Simpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	29
Tabel 2 Desain Penelitian <i>One Grup Pre Test – Post Test</i>	34
Tabel 3 Kisi-Kisi Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	39
Tabel 4 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda IPS	42
Tabel 5 Agenda Penelitian	44
Tabel 6 Hasil Validasi Dosen.....	53
Tabel 7 Hasil Validasi Guru.....	53
Tabel 9 Hasil Uji Reabilitas Item Soal Tes	55
Tabel 10 Data Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i>	57
Tabel 11 Data Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i>	61
Tabel 12 Data Perbandingan Hasil Belajar IPS Awal dan Akhir.....	62
Tabel 13 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Hasil Belajar IPS	64
Tabel 14 Uji Statistik Hasil Belajar IPS.....	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Perpindahan Anggota Metode <i>Two Stay Two Stray</i>	18
Gambar 2 Kerangka Pemikiran.....	31
Gambar 3 Media Pembelajaran Wayang Kopri	46
Gambar 4 Persentase Hasil Validitas Instrumen.....	55
Gambar 5 Hasil Pengukuran Awal (<i>Pre Test</i>).....	56
Gambar 6 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Post Test</i>).....	60
Gambar 7 Perbandingan Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Hasil Belajar IPS	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian.....	76
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Soal	77
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Soal dari Sekolah.....	78
Lampiran 5 Hasil Uji Kelayakan Instrumen dengan Dosen.....	79
Lampiran 6 Hasil Uji Kelayakan Instrumen dengan Guru Kelas V.....	87
Lampiran 7 Instrumen Soal Tes Hasil Belajar IPS	95
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	101
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS.....	184
Lampiran 10 Daftar Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	185
Lampiran 11 Contoh Hasil Tes Siswa.....	186
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	192
Lampiran 13 Buku Bimbingan.....	194

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPS termasuk salah satu mata pelajaran ilmu pengetahuan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS selalu berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat yang terkait dengan kehidupan sosial. Adanya pelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan siswa bisa mempunyai pengetahuan tentang konsep dasar ilmu sosial, kepekaan terhadap masalah sosial di lingkungannya, dan peran manusia sebagai makhluk sosial. Sumantri (Gunawan, 2013: 17) mengemukakan bahwa konsep pendidikan IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*Social Science*), maupun ilmu pendidikan. Oleh karena itu seorang guru dalam mengajar mata pelajaran IPS di sekolah dasar tentu membutuhkan kemampuan khusus mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang dengan aktivitas bermain. Pemilihan model serta media pembelajaran untuk mengajar IPS yang tepat akan menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, akan jauh lebih bermakna jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru, karena tidak terjalin komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran di sekolah dasar harus dipilih dengan mempertimbangkan beberapa hal diantaranya pembelajaran harus menyenangkan, pembelajaran

yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa, pembelajaran juga dapat membuat anak kreatif dan terampil. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat mempengaruhi ketercapaian kompetensi siswa.

Prinsip pembelajaran yang menjadi rambu-rambu dalam pembelajaran di kelas. Prinsip pembelajaran yang wajib dilaksanakan oleh seluruh satuan pendidikan diantaranya adalah prinsip dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu. Prinsip ini menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Selain itu, terdapat prinsip dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar dan dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah. Prinsip pembelajaran tersebut tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan menengah yang telah mengatur mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk meningkatkan ketercapaian kompetensi lulusan.

Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak agar pembelajaran dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Alasan tersebut seorang guru harus pandai dalam memilih model dan media pembelajaran. Agar dalam proses pembelajaran materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Seorang guru harus memberi kesempatan bagi siswanya untuk terlibat langsung dalam

pembelajaran, sehingga siswa akan merasa senang dan biar dengan mudah menerima materi yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran pada saat ini guru masih kurang memperhatikan model pembelajaran yang akan digunakan terutama dalam pembelajaran IPS pada kelas V sekolah dasar. Sebagian besar siswa meras kesulitan karena mereka menganggap pelajaran IPS sulit, menjenuhkan serta membingungkan dengan materi yang kompleks, sehingga dalam pembelajaran IPS siswa kurang optimal dalam pencapaian hasil belajar. Selain materi yang membuat siswa kesulitan, pengaruh guru pada saat menyampaikan pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa menerima materi pelajaran. Seperti halnya yang terjadi pembelajaran IPS pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung, dimana sumber belajar dari buku saja dan pembelajaran masih konvensional.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung tanggal 5 Januari 2019 diperoleh informasi bahwa kondisi hasil belajar IPS siswa masih belum optimal, hal ini dibuktikan dengan 60% pencapaian hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung belum optimal karena beberapa faktor yaitu guru, motivasi siswa, aktivitas belajar siswa, orang tua, dan kepala sekolah. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran IPS yang belum berjalan secara optimal karena tidak memperhatikan kesesuaian antara karakteristik siswa, model pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan, media

pembelajaran, materi pelajaran dan guru belum mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Usaha yang pernah dilakukan di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa adalah melalui pemberian motivasi belajar saat pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan memotivasi siswa untuk belajar tentang bagaimana strategi belajar yang baik akan tetapi hasilnya belum optimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan masih banyak siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal. Selain itu juga guru mengikuti KKG (kelompok kerja guru) untuk membahas metode pembelajaran inovatif dan penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa namun juga belum ada hasilnya karena masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu perlu alternatif lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dapat mengembangkan pemahaman siswa. Model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan terlebih dahulu mencari pengetahuan dari berbagai sumber (kelompok lain) sesuai untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk membelajarkan siswa bertanggungjawab, bekerjasama, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan memiliki keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu siswa aktif dalam menggali informasi dengan cara mencari informasi dari kelompok lain

sehingga pola interaksi antar siswa maupun dengan guru dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini akan didukung dengan media wayang kopri (Tokoh Proklamasi) untuk meningkatkan pemahaman dalam menerima informasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Wayang kopri (Tokoh Proklamasi) adalah salah satu media pembelajaran visual berupa tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan yang akan dimainkan oleh siswa nantinya. Penggunaan media wayang kopri sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS merupakan inovasi yang menarik bagi peserta didik. Media yang menarik dapat membangkitkan minat belajar siswa. Memanfaatkan media wayang kopri sebagai alat dalam menyampaikan materi, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan lebih mudah dipahami siswa.

Mewujudkan hal tersebut guru dapat menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan didukung media wayang kopri di kelas yang disesuaikan dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang senang bermain (berkelompok). Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian Nurdiana dalam jurnal penelitian dan Evaluasi tahun 2014 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Media Gambar dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutowinangun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Two Stay Two Stray* dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD. Sehingga peneliti memilih model

pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan didukung media wayang kopri sebagai model dan media dalam pembelajaran IPS dengan harapan supaya siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain serta dapat mendorong semua siswa untuk berperan aktif, karena dalam kelompok tersebut siswa saling bekerjasama dan bertanggung jawab dengan tugas masing-masing. Pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dan siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan dipadukan dengan media wayang kopri.

Melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, diharapkan siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terkait hasil observasi dan hasil wawancara diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Media Wayang Kopri Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS” yang akan dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung Kecamatan Kledung Kabupaten Temanggung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih kurang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2. Hasil belajar belum tercapai secara maksimal dalam pembelajaran IPS sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.
3. Kesadaran siswa untuk belajar masih rendah sehingga prestasi yang dicapai tidak maksimal.
4. Siswa kesulitan dalam memahami materi IPS, sehingga minat siswa belajar menjadi kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian perlu pembatasan masalah untuk mengefektifkan proses penelitian dan menjelaskan hubungan antar variabel penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang difokuskan pada permasalahan. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui penerapan peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung, sehingga belum diketahui keberhasilannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

dengan media wayang kopri dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan strategi inovatif yaitu penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran serta pengaruh hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam mempelajari IPS.
- 2) Meningkatkan hasil belajar IPS siswa sehingga mampu mencapai standar.
- 3) KKM khususnya pembelajaran IPS.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan menyenangkan.
- 5) Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

b. Guru

- 1) Memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Merupakan sarana pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah.
- 3) Memudahkan bagi guru dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran.

c. Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar IPS

Abdurrahman (2010: 89) hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Suprijono (2015: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, apresiasi dan ketrampilan-ketrampilan. Sedangkan Santoso (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan dalam diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku secara keseluruhan pada dalam diri, setelah seseorang melakukan proses kegiatan belajar. Perubahan tersebut dapat diukur melalui pengukur hasil belajar yang disebut evaluasi. Hasil evaluasi akan menunjukkan suatu hasil belajarnya baik atau tidak.

Hal senada juga diungkapkan Gunawan (2013:48) bahwa IPS di SD adalah penyederhanaan, adaptasi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan ketrampilan sejarah, geografis, sosiologi,

antropologi dan ekonomi. Susanto (2014: 6) juga mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu – ilmu sosial dan *humaniora*, yaitu : sosiologi, sejarah, geografis, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Pendapat – pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pembelajaran terpadu yang telah disederhanakan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan tertentu. Pembelajaran IPS yang di dalamnya mengajarkan konsep ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan IPS tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar IPS adalah perubahan dalam diri individu akibat dari perubahan proses pembelajaran IPS yang didalamnya meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang bertujuan untuk pendidikan.

2. Jenis Hasil Belajar

Bloom (Sanjaya, 2011:125) mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga domain, yaitu:

- a. Domain kognitif, domain yang berkaitan dengan pengetahuan, kemampuan otak, dan ketrampilan.
- b. Domain afektif, domain yang berkaitan dengan sikap minat, apresiasi dan penyesuaian.
- c. Domain psikomotor, domain yang berkaitan dengan keterampilan gerak fisik.

Kemampuan dan perubahan siswa tersebut dijabarkan dalam tujuan-tujuan pengajaran sehingga dapat dioperasionalkan dalam proses belajar mengajar. Tujuan – tujuan khusus yang dirumuskan tersebut harus relevan dengan kemampuan siswa yang diharapkan. Beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam perumusan tujuan pengajaran sehingga sesuai dengan hasil yang diharapkan, yaitu : mencakup semua kemampuan yang diharapkan dalam pengajaran, harmonis dengan tujuan umum, harmonisdengan prinsip – prinsip belajar, realistis yang bearti sesuai dengan kemampuan siswa, alokasi waktu serta ketersediaan fasilitas.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Munandi (Rusman, 2012: 124) ada 2 macam faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal trsebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikolois yang berbeda-beda, tentu hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi

inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan alam misalnya suhu kelembaban, dll.

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberatan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Hasil belajar disekolah merupakan salah satu ukuran dalam penguasaan materi pembelajaran. Faktor-faktor keberhasilan belajar siswa penting sekali untuk diketahui, karena dalam rangka membantu siswa untuk mencapai hasil belajar optimal. Faktor-faktor tersebut ada berasal dari siswa dan ada yang datang dari luar diri. Sehingga faktor-faktor tersebut besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa.

4. Hakikat IPS SD

Zuraik (Susanto, 2013 : 137) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional

dan penuh tanggung jawab, sehingga karenanya diciptakan nilai-nilai. Sedangkan Sapriya (2009 : 20) mengungkapkan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu, *humaniora*, *sains* bahkan berbagai isu dan masalah sosial.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan atau sumber belajar yang meliputi guru dan siswa untuk saling bertukar informasi. IPS mempelajari tentang kajian bermasyarakat, baik itu kehidupan masyarakat, lingkungan bermasyarakat dan cara bersosialisasi dengan masyarakat. Pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS mengkaji keseluruhan kegiatan manusia, yang didalamnya akan ada tuntutan perkembangan ilmu, perkembangan teknologi di dunia dan kompleksitas kemajemukan dalam bermasyarakat. Pembelajaran IPS disekolah cakupan materinya sangat luas, disekolah IPS menjadi mata pelajaran yang memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Pembelajaran IPS menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada transfer konsep. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan mampu memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan dapat mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilan berdasarkan konsep yang telah dimiliki.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat IPS SD yaitu melatih siswa untuk mampu berkembang agar dapat hidup bermasyarakat dengan baik di lingkungannya. Selain itu juga mampu membimbing siswa untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya serta mengintergrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu sosial dan *humaniora* siswa agar berlangsung secara optimal.

5. Tujuan Pembelajaran IPS SD

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (Susanto, 2014: 31) tentang Standar Isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu :

- a. Menenal konsep-konsep yang berkaian dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, pemecahan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sapriya (2009 : 43) materi pembelajaran IPS di SD dibagi atas dua bagian, yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografis, ekonomi, dan politik/pemerintahan sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan ketrampilan dasar yang akan digunakan dalam

kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar para siswa memiliki rasa kebanggaan dan rasa cinta tanah air.

Berdasarkan pada beberapa pandangan diatas mengenai tujuan belajar dapat disimpulkan bahwa tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan IPS di SD yaitu untuk dapat mempersiapkan, membina, dan membentuk peserta didik menjadi warga negara baik, memiliki pengetahuan kebangsaan yang luas dan meningkatkan rasa nasionalisme. Selain itu untuk memupuk rasa kepedulian sosial yang berguna untuk dirinya, masyarakat dan negara.

B. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Wayang Kopri

1. Konsep Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Salah satu metode pada pembelajaran kooperatif adalah Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*. “Dua tinggal dua tamu” dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Suyatno (Fathurrohman, 2016 : 90) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertemu kelompok lain, dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lainnya, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan kelompok.

Hal diatas dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan

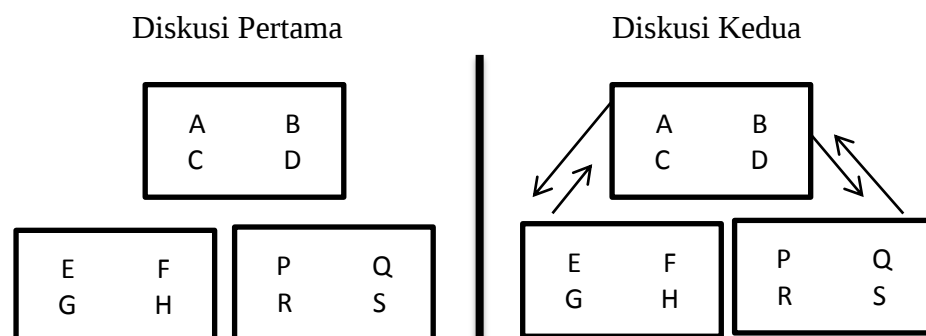
tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu sama lain. Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Sintak metode *Two Stay Two Stray* dapat dilihat pada rincian tahap-tahap (Huda, 2017 : 208) berikut ini :

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
- b. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
- c. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.

- d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain.
- e. Dua orang yang tertinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Skema pergantian anggota kelompok dalam metode pembelajaran ini adalah sebagai berikut (untuk memudahkan penjelasan, dibahas kasus untuk jumlah peserta didik dua belas orang) (Sani, 2016: 191) sebagai berikut :



Gambar 1
Perpindahan Anggota Metode *Two Stay Two Stray*

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

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki kelebihan dan kekurangan, Aminy (2014: 37) mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut.

- a. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
- b. Belajar siswa menjadi menjadi lebih bermakna.
- c. Lebih berorientasi pada keaktifan berpikir siswa.
- d. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- e. Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah.
- f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompok.
- g. Membiasakan siswa untuk bersikap terbuka terhadap teman.
- h. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sebagai berikut.

- a. Membutuhkan waktu lama.
- b. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, terutama yang tidak terbiasa belajar kelompok akan merasa asing dan sulit untuk bekerjasama.
- c. Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga).
- d. Seperti kelompok biasa, siswa yang pandai menguasai jalannya diskusi sehingga siswa yang kurang pandai memiliki kesempatan yang sedikit untuk mengeluarkan pendapatnya.
- e. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas

3. Konsep Media Pembelajaran

Anitah (2012: 5) mengemukakan bahwa media pembelajaran sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran anantara pemberi pesan kepada penerima pesan. Susanto (2014: 313) mengemukakan bahwa media menunjukkan segala sesuatu yang membaca atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima. Daryanto (2013:4) mengemukakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Jadi media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan wadah, alat, dan apapun yang digunakan untuk menyalurkan pesan, pengetahuan ataupun informasi dari guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang baik pada diri peserta didik ataupun para pendidik.

Adapun ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011: 12) Mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya:

a. Ciri fiksatif (*Fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekrontuksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa tau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

b. Ciri manipulatif (*Manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat isajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapsing recording*.

c. Ciri distributif (*Distributive property*)

Ciri distibutif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga ciri media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran keiga ciri tersebut yaitu media audio visual, media visual serta media audio, yang masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan.

4. Media Pembelajaran Wayang Kopri

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan memperolehnya. Seels dan Glasgow (Arsyad, 2011: 33) membagi media pembelajaran menjadi dua kategori, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- a. Pilihan media tradisional adalah: 1) media visual diam yang diproyeksikan, 2) media visual yang tak diproyeksikan, 3) media audio, 4) media penyajian multimedia, 5) media visual dinamis yang diproyeksikan 6) media cetak, 7) media permainan, dan 8) media realia.
- b. Pilihan media teknologi mutakhir adalah: 1) media berbasis telekomunikasi, 2) media berbasis mikroprosesor, meliputi computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, dan video compact disc.

Daryanto (2010: 19) media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik jenis media, yaitu sebagai berikut.

a. Media pembelajaran dua dimensi

Media dua dimensi, adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

b. Media pembelajaran tiga dimensi.

Media pembelajaran tiga dimensi ialah sekelompok media proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional yang dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun benda mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media yang termasuk dalam media pembelajaran tiga dimensi adalah belajar benda sebenarnya melalui widya wisata, belajar benda sebenarnya melalui *specimen*, belajar melalui media tiruan, peta timbul, dan boneka.

Hingga saat ini, telah banyak media pembelajaran yang diciptakan dan kemudian dikembangkan guna meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini, peneliti memilih media wayang kopri sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pelajaran IPS. Selain itu pemilihan media ini dimodifikasi sedemikian rupa agar tetap menarik siswa dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Di Indonesia wayang dikenal dengan macam-macam bentuknya, seperti wayang kulit, wayang wong, wayang purwa, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, wayang kertas merupakan media yang dibuat dengan konsep wayang dan menggunakan kertas. Media wayang kopri merupakan salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh proklamasi. Selain itu media wayang kopri termasuk dalam media

permainan karena terdapat simulasi atau pemeragaan dalam memainkan wayang kopri.

Media wayang kopri juga merupakan media yang digunakan dengan tujuan untuk sebuah demonstrasi, yaitu percontohan atau untuk sebuah pertunjukan. Pada pembelajaran bahasa, guru dihadapkan pula pada suatu kompetensi yang memerlukan suatu peragaan. Misalnya pada kompetensi “bercerita dengan alat peraga” dapat dikembangkan melalui kegiatan peragaan dengan menghadirkan wayang atau boneka yang digunakan untuk menceritakan suatu kisah sebagai medianya.

Pembuatan tokoh wayang-wayang kopri sangatlah mudah dan praktis. Hal ini dikarenakan tokoh yang digunakan dalam media adalah tokoh-tokoh proklamasi. Konsep tokoh yang dipilih sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu diharapkan media wayang kopri dapat menghilangkan rasa stres dan memberikan rasa senang ketika sedang belajar. Siswa dapat melihat tokoh proklamasi dengan hanya dalam bayangan dan siswa dapat berbagi informasi mengenai materi yang sedang dipelajari dengan teman serta memperagakan wayang kopri.

Kelebihan media wayang kopri sebagai sebuah media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Siswa menjadi lebih terhibur dalam belajar di kelas.
- b. Media yang lebih menarik dan variatif menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan.

- c. Dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam mengekspresikan ide-ide dalam pernyataan lisan dengan memerankan tokoh masing-masing untuk berlatih berkomunikasi tanpa rasa takut dan malu.
- d. Siswa bebas berekspresi dalam berbicara menyampaikan informasi tanpa malu-malu karena siswa teralihkan pada media wayang kopri.

Kekurangan media wayang kopri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Media wayang kopri rentan terhadap air.
- b. Pada penelitian ini, media wayang kopri tidak dapat digunakan oleh semua siswa untuk berlatih di kelas karena keterbatasan waktu pelajaran, jumlah siswa di kelas, dan waktu penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, dua siswa mencari informasi dan dua siswa memberi informasi pada kelompok lain dengan dibantu menggunakan media wayang kopri, dengan bertujuan siswa dituntut untuk aktif dan bertanggungjawab dalam proses pembelajaran. Siswa aktif serta bertanggungjawab dalam proses pembelajaran diharapkan mampu berdampak positif pada hasil belajarnya.

Sedangkan dalam setiap model dan media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Kerurangan media pembelajaran dapat diminimalkan dengan guru mengingatkan siswa lebih berhati-hati supaya media tidak cepat rusak serta pembagian waktu penggunaan media yang harus diperhatikan supaya siswa dalam satu kelas dapat

mencoba menggunakan media pembelajaran dan kekurangan model pembelajaran dapat diminimalkan dengan guru mampu mengelola kelas dengan baik.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS

Berdasarkan dari kajian di atas yang telah di paparkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan wayang kopri dipilih mampu meningkatkan hasil belajar IPS karena materi IPS sendiri menyangkup materi yang cukup luas, jika hanya disampaikan dengan metode ceramah siswa akan merasa jenuh dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal, sehingga menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan wayang kopri siswa dalam pembelajaran ini diharapkan supaya siswa saling bekerja sama, tanggungjawab, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar sesuai kompetensi yang diharapkan.

Pada pembelajaran model *Two Stay Two Stray* dengan media wayang ini, siswa dibimbing guru untuk berdiskusi memecahkan masalah dan membagikan hasil diskusi kepada kelompok lain. Setelah berdiskusi, tiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing. Tugas dua orang tetap berada pada pos untuk memberikan informasi kepada tamu yang datang. Penyampaian informasi kepada tamu dengan menggunakan media wayang kopri. Sedangkan dua anggota yang lain mencari informasi dari kelompok lain yang kemudian disampaikan pada kelompoknya masing-masing. Kegiatan

yang dilakukan siswa memiliki dasar supaya siswa berperan aktif, saling membantu, kerjasama, dan rasa tanggung jawab.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan Lestari dalam jurnal penelitian dan evaluasi tahun 2014 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Media Gambar dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutowinangun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Two Stay Two Stray* dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD dan penelitian yang dilakukan Mitraningsih dalam jurnal evaluasi dan penelitian tahun 2015 yang berjudul Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Kelas V SD N 2 Bumiagung. Hasil penelitian menunjukkan model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan media benda konkret dapat meningkatkan pembelajaran IPA di kelas V SD.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk diskusi saat pembelajaran berlangsung dan didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pembelajaran Matematika dan IPA, sedangkan peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh pada hasil belajar mata pelajaran IPS.

Sehingga peneliti memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan didukung media wayang kopri sebagai model dan media dalam pembelajaran IPS dengan harapan supaya siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain serta dapat mendorong semua siswa untuk berperan aktif, karena dalam kelompok tersebut siswa saling bekerjasama dan bertanggung jawab dengan tugas masing-masing. Pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dan siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan dipadukan media wayang kopri. Selain terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, hasil belajar siswa dapat meningkat. Hasil belajar yang diharapkan meliputi ranah afektif dan ranah kognitif, dimana ranah afektif dilihat dari sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran sedangkan ranah kognitif dari kemampuan siswa menerima ilmu pengetahuan.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dibantu dengan media wayang kopri merupakan model pembelajaran yang efektif khususnya untuk membelajarkan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi IPS berhubungan dengan interaksi sosial sehingga model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri dapat menjadi jalan yang efektif dalam memahami materi IPS, dengan cara siswa saling berdiskusi dan berinteraksi antar kelompok lain.

Sintak pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Kecerdasan MI
Menjelaskan Tujuan/Mempersiapkan Siswa	Memberikan apersepsi terkait materi yang akan dibahas dapat melalui demonstrasi	Siswa membentuk kelompok dan masing-masing kelompok menerima materi yang berbeda-beda.	Interpersonal, Linguistik, <i>Logic</i> <i>Matematic</i>
Persiapan	Memfasilitasi jalannya diskusi	Setelah mendapat materi, siswa mendiskusikan bersama kelompoknya	Interpersonal, Linguistik,
Kegiatan Kelompok	Memfasilitasi jalannya diskusi	Siswa membagi kelompoknya, 2 siswa berada di tempat menerima tamu (memberi informasi dengan didukung wayang kopri yang telah disediakan), 2 siswa pergi (mencari informasi) pada kelompok lain.	Interpersonal, Linguistik, Kinestetik,
Presentasi Kelompok	Memfasilitasi jalannya diskusi	Siswa setelah mendapat informasi, kembali ke kelompok dan kemudian menyampaikan hasilnya kepada kelompoknya sendiri.	Interpersonal, Linguistik
Evaluasi dan Penghargaan	Sebagai fasilitator	Siswa mengerjakan LKS, kemudian memaparkan hasilnya didepan kelas.	Interpersonal, Linguistik,

Selain itu, dalam pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri akan dipadukan dengan strategi pembelajaran *Multiple Intelligence* untuk lebih mengefektifkan pembelajaran sehingga pembelajaran akan dapat mencapai tujuan dan menggunakan pendekatan

scientific yang pembelajaran berpusat pada siswa serta melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek.

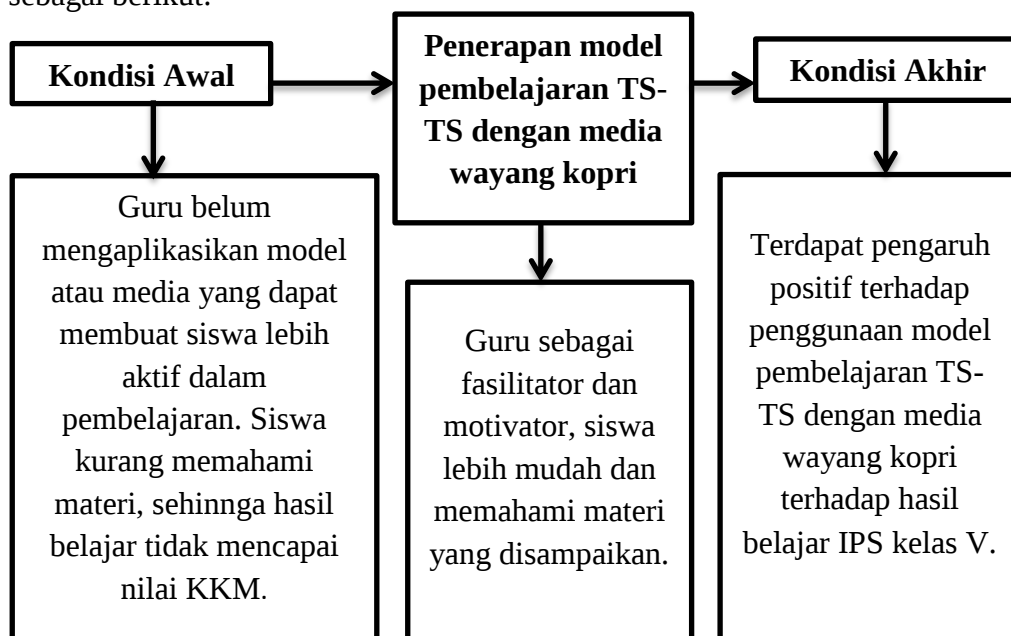
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Lestari dalam jurnal penelitian dan evaluasi tahun 2014 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Media Gambar dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutowinangun. Penelitian dengan desain *pre eksperimental* yang melibatkan 1 kelompok yaitu siswa kelas V dengan jumlah 27 siswa, 10 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2013 sampai dengan bulan Mei 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Two Stay Two Stray* dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD.
2. Mitraningsih dalam jurnal penelitian dan evaluasi tahun 2015 yang berjudul Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Kelas V SD N 2 Bumiagung. Penelitian dengan desain *pre eksperimental* yang melibatkan 1 kelompok yaitu siswa kelas V dengan jumlah 36 siswa. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan November 2014 sampai dengan bulan Mei 2015. Hasil penelitian menunjukkan model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan media benda konkret dapat meningkatkan pembelajaran IPA di kelas V SD.

E. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung Kledung hasil belajar belum maksimal, hal tersebut disebabkan siswa tidak belum aktif dalam pembelajaran IPS. Banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS adalah pelajaran yang sangat membingungkan dengan materi yang begitu kompleks, selain itu juga dikarnakan guru kurang bervariasi dalam mengajar. Kebanyakan seorang guru mengajar hanya dengan klasikal padahal seharusnya mereka melibatkan siswa secara langsung agar mereka lebih dapat menerima pelajaran dan mereka merasa senang dengan pembelajaran IPS, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Alur kerangka berpikir penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2
Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung, Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain atau rancangan penelitian adalah eksperimen. Desain eksperimen adalah desain penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015:110). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pre test - Post test Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pada desain ini terdapat satu kelompok, kemudian sebelum perlakuan diberikan terlebih diberi *pre test* (tes awal) untuk mengetahui keadaan awal dan di akhir pembelajaran diberi *post test* (tes akhir) untuk mengetahui perbedaan nilai setelah adanya perlakuan. Kelompok eksperimen pada penelitian ini diberikan perlakuan selama jangka waktu yang tertentu.

Desain ini termasuk dalam kelompok *pre experimental designs* atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel *dependen* (terikat) dan tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung Kledung.

Apabila digambarkan, desain penelitian *One Grup Pre test - Post test* adalah sebagai berikut :

Tabel 2
Desain Penelitian *One Grup Pre Test – Post Test*

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Tes awal (*pre test*) sebelum perlakuan diberikan.

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri.

O_2 : Tes akhir (*post test*) setelah diperlakukan diberikan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sugiyono (2015 : 61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penelitian ini variabel penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*Variable Independent*) yaitu merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri.

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*) yaitu variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dan variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar IPS pada kelas V.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep atau variabel agar dapat diukur dengan cara melihat indikator penelitian yang digunakan peneliti terdapat dua variabel, penjabarannya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kopri merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Berperan aktif di dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yakni siswa melakukan diskusi, siswa menyampaikan hasil diskusi, dan siswa mencari informasi. Pada pembelajaran tersebut juga didukung dengan media wayang kopri yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media wayang kopri hampir menyerupai wayang kulit hanya saja wayang kopri berbentuk tokoh proklamasi.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS merupakan pencapaian dari kegiatan belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar IPS pada materi mempertahankan kemerdekaan. Hasil belajar ini terfokus pada aspek kognitif dengan mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3) serta ranah afektif dengan mencakup menerima (A1), dan menanggapi (A2).

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung, Kecamatan Kledung dengan jumlah keseluruhan 23 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 23 siswa dari keseluruhan populasi yang dipilih dari keseluruhan populasi siswa SD Negeri 1 Kwadungan Gunung, Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Sementara teknik sampling yang digunakan yaitu *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:124). Metode pengambilan sampling pada penelitian ini berdasarkan rekomendasi guru dengan permasalahan kelas V bahwa hasil belajar IPS.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode 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. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan instrumen yang berbentuk tes hasil belajar (*achievement test*).

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik tes pilihan ganda untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media Wayang Kopri terhadap hasil belajar dengan materi pelajaran tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar *pre test* dan *post test*. Sebelum melakukan uji tes pada siswa, terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reabilitas butir-butir soal. Pengujian butir soal ini dilakukan agar dapat diketahui bahwa layak atau tidaknya soal-soal tersebut untuk digunakan sebagai tes hasil belajar.

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2015: 145) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian juga dapat digunakan sebagai pengumpulan data. Alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

Penelitian ini menggunakan teknik tes pilihan ganda untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media Wayang Kopri terhadap hasil belajar dengan materi pelajaran tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar *pre test* dan *post test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa baik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Sebelum melakukan uji tes pada siswa, terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reabilitas butir-butir soal. Pengujian butir soal ini dilakukan agar dapat diketahui bahwa layak atau tidaknya soal-soal tersebut untuk digunakan sebagai tes hasil belajar.

Berikut kisi- kisi soal yang akan digunakan dalam *pre test* dan *post test* ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3
Kisi-Kisi Soal *Pre Test* dan *Post Test*

No	Indikator Soal	Ranah	No Butir
1.	Peserta didik dapat menyebutkan tokoh dalam detik-detik proklamasi	C1	26, 28
2.	Peserta didik dapat membedakan tugas BPUPKI, serta kapan dibentuknya dan dibubarkan	C2	18
3.	Peserta didik dapat membedakan antara golongan muda dan golongan tua	C2	16, 30
4.	Peserta didik dapat menerapkan menghargai dalam kehidupan sehari-hari	C1	32
5.	Peserta didik dapat menganalisis rumusan dasar negara	C4	2, 21
6.	Peserta didik dapat menyebutkan tokoh dalam pertahanan kemerdekaan	C1	17
7.	Peserta dapat menghafal tokoh dan peristiwa dalam BPUPKI	C1	1, 10
8.	Peserta didik dapat menghafal nama jepang dari PPKI dan BPUPKI	C1	3, 25
9.	Peserta didik dapat menyebutkan pencipta lagu seputar kemerdekaan	C1	4, 7
10.	Peserta didik dapat menganalisis hasil sidang PPKI dan BPUPKI	C4	19
11.	Peserta didik dapat menyebutkan tokoh berdasarkan gambar	C1	20, 31
12.	Peserta dapat menentukan kapan pembacaan proklamasi kemerdekaan	C3	5, 8, 15
13.	Peserta didik dapat menentukan tokoh dan peristiwa dalam penculikan Soekarno ke Rengasdengklok	C1	6, 24
14.	Peserta didik dapat menyebutkan hari Nasional	C1	13
15.	Peserta didik dapat menyebutkan tokoh proklamator	C1	9, 27
16.	Peserta didik dapat menentukan pada peristiwa heroik di Indonesia	C3	11, 33
17.	Peserta didik dapat menentukan tokoh pengibar bendera	C3	23, 29
18.	Peserta didik dapat menentukan hasil panitia sembilan	C3	22
19.	Peserta didik dapat menyebutkan pertahanan dari Bandung	C1	12
20.	Peserta didik dapat menentukan perundingan	C3	14, 34, 35

G. Validitas dan Reabilitas

1. Uji Konstruk

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keahlian sesuatu instrumen. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh validasi konstruk (*Construct Validity*). Validitas konstruk menurut Siregar (2014:47) adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukur.

Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*Judgment Experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Validitas konstruk dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, kisi-kisi materi ajar, lembar kerja siswa, soal *pre test* dan *pos test*, penilaian hasil belajar kognitif, dan media pembelajaran. Validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran IPS. Setelah instrumen diperbaiki dan dinyatakan valid oleh para ahli, maka diteruskan dengan uji coba instrumen.

2. Uji Validitas

Uji validitas soal berjumlah 35 butir soal yang diujikan di 26 siswa di kelas 5 di SD Negeri Pacuranmas. Kriteria uji validitas butir adalah jika r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan tidak valid atau

gugur. Adapun nilai r tabel untuk uji validitas instrumen ini adalah 0,388. Data yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk pengujian validitas instrumen. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini adalah *Product Moment* dari Karl Pearson. Rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam (Arikunto, 2008:72) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \{\sum x\}\{\sum y\}}{N} \div \sqrt{\left\{ \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \frac{\sum y^2 - (\sum y)^2}{N} \right\}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

N : Jumlah Subyek

X : Skor item

Y : Skor total

$\sum X$: Jumlah skor items

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Selanjutnya koefisien korelasi r hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r tabel. Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrument dengan menggunakan rumus tersebut, diujicobakan 35 butir soal, didapat 27

butir soal valid dan 8 butir soal tidak valid. Item soal tes yang valid dan tidak valid ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda IPS

No Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1.	0,388	0,602	Valid
2.	0,388	0,555	Valid
3.	0,388	0,501	Valid
4.	0,388	0,536	Valid
5.	0,388	0,563	Valid
6.	0,388	0,516	Valid
7.	0,388	0,556	Valid
8.	0,388	0,400	Valid
9.	0,388	0,611	Valid
10.	0,388	0,720	Valid
11.	0,388	0,517	Valid
12.	0,388	0,223	Tidak Valid
13.	0,388	0,517	Valid
14.	0,388	0,288	Tidak Valid
15.	0,388	0,187	Tidak Valid
16.	0,388	0,339	Tidak Valid
17.	0,388	0,683	Valid
18.	0,388	0,672	Valid
19.	0,388	0,406	Valid
20.	0,388	0,697	Valid
21.	0,388	0,519	Valid
22.	0,388	0,487	Valid
23.	0,388	0,553	Valid
24.	0,388	0,580	Valid
25.	0,388	0,461	Valid
26.	0,388	0,365	Tidak Valid
27.	0,388	0,507	Valid
28.	0,388	0,699	Valid
29.	0,388	0,290	Tidak Valid
30.	0,388	0,415	Valid
31.	0,388	0,770	Valid
32.	0,388	0,204	Tidak Valid
33.	0,388	0,297	Tidak Valid
34.	0,388	0,474	Valid
35.	0,388	0,415	Valid

Berdasarkan tabel 4 diatas, data menunjukkan tidak seluruh butir soal dikatakan valid. Hasil uji Validitas pada *SPSS for Windows versi 22.00* dapat dilihat pada lampiran 10. Butir soal dikatakan valid jika nilai r hitung

$> r$ tabel. r tabel untuk jumlah responden 26 adalah 0,388. Jika nilai r hitung $> 0,388$, maka soal dikatakan valid. Jika nilai r hitung $< 0,388$, maka soal dikatakan tidak valid. Jumlah soal *pre test* dan *post test* semula yang 35 butir soal, tetapi setelah melalui uji validitas soal terdapat 27 item soal yang dan 8 item soal yang tidak valid.

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Siregar, 2014: 55). Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Data hasil uji coba instrumen sendiri dianalisis dengan menggunakan rumus Alpha, rumus tersebut digunakan karena instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Uji reliabilitas instrumen ini menggunakan *cronbach's alpha* teknik menganalisis dengan bantuan *SPSS for Windows versi 22.00*. Hasil uji reliabilitas sendiri diperoleh dari nilai *cronbach's alpha* untuk variabel hasil belajar IPS dengan dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Kwadungan Gunung selama 3 bulan, mulai dari bulan Maret 2019 – Juni 2019. Rinciannya sebagai berikut:

Tabel 5
Agenda Penelitian

Bulan	Agenda Penelitian
Maret	a. Analisis di Lapangan b. <i>Study Literatur</i> c. Wawancara dengan guru atau konsultasi dengan guru
April	a. Penyusunan proposal penelitian b. Penyusunan instrumen penelitian c. Validasi instrumen penelitian
Mei	a. Penelitian 1) Tahap <i>Pre Test</i> 2) Tahap <i>Treatment</i> 3) Tahap <i>Post Test</i> b. Pengumpulan data c. Analisis data
Juni	a. Pengumpulan laporan penelitian b. <i>Review</i> laporan penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini terdiri dari kegiatan:

a. Merumuskan masalah

Mengumpulkan data mengenai proses pembelajaran IPS, dan hasil belajar mata pelajaran IPS.

b. Menyusun proposal penelitian

Proposal penelitian yang disusun ini memuat tentang masalah yang akan dikaji, variabel yang akan diteliti, sumber data dan metode penelitian yang digunakan.

c. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini terdiri dari soal *pre test* dan *post test*.

d. Menyusun perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), materi ajar, media pembelajaran dan penilaian.

e. Persiapan alat, bahan dan sumber belajar

Alat dan bahan merupakan faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Alat pembelajaran yang disiapkan saat penelitian yaitu spidol, kertas, materi belajar IPS kelas V Sekolah Dasar, lembar kerja siswa, media wayang kopri. Wayang Kopri (Tokoh Proklamasi) merupakan media yang sesuai dengan materi guna meningkatkan hasil belajar IPS siswa saat pembelajaran disampaikan sesuai kebutuhan. Wayang kopri ini tidak hanya untuk media saja, namun dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan wayang kopri dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam mengasah kognitif. Penelitian ini menggunakan tokoh-tokoh yang berperan pada peristiwa kemerdekaan, penggunaan disesuaikan dengan subjek penelitian yang dibagi menjadi 6

kelompok, setiap kelompok mendapatkan beberapa wayang kopri sesuai dengan materi yang didapatkan.

Berikut gambar media wayang kopri yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 3
Media Pembelajaran Wayang Kopri

f. Uji coba instrumen

Soal tes yang akan dijadikan instrumen penelitian divalidasi oleh dosen ahli dan guru SD Negeri 1 Kwadungan Gunung. Selain itu instrumen soal tes diujicobakan pada siswa di SD Negeri Pancuranmas, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.

g. Melakukan analisis hasil uji coba instrumen penelitian.

h. Menguji validitas dan reliabilitas butir soal.

2. Tahap pelaksanaan

a. Pelaksanaan tes awal (*Pre Test*)

Pelaksanaan *pretes* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi

Kemerdekaan. *Pre test* dilakukan di awal pembelajaran sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan dengan 4 perlakuan yang di dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kopri untuk mengetahui hasil belajar. Perbedaan dalam setiap perlakuan adalah sebagai berikut:

1) Perlakuan 1

Pada perlakuan 1 ini pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *Two Stray Two Stray* dengan wayang kopri. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 3-4 siswa yang dibagi secara acak. Siswa secara kelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat memuat soal menjodohkan. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini yaitu peristiwa pembacaan teks proklamasi.

2) Perlakuan 2

Pada perlakuan 2 ini pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *Two Stray Two Stray* dengan wayang kopri. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 3-4 siswa yang dibagi secara acak. Siswa secara kelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat memuat soal uraian. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini yaitu peristiwa heroik mendukung proklamasi.

3) Perlakuan 3

Pada perlakuan 3 ini pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *Two Stray Two Stray* dengan wayang kopri. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 3-4 siswa yang dibagi secara acak. Siswa secara kelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat memuat soal uraian dan menjodohkan. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini yaitu proses pembentukan NKRI.

4) Perlakuan 4

Pada perlakuan 4 ini pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *Two Stray Two Stray* dengan wayang kopri. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 3-4 siswa yang dibagi secara acak. Siswa secara kelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat memuat soal uraian dan teka-teki. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini yaitu Perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

c. Pelaksanaan tes akhir (*Post Test*)

Post test dilakukan setelah pembelajaran selesai. *Post test* dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kopri. Hasil belajar yang meningkat menandakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kopri berpengaruh terhadap hasil belajar yang didapat siswa.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir penelitian meliputi kegiatan:

- a. Mengumpulkan data
- b. Mengolah data penelitian
- c. Menganalisis dan membahas hasil penelitian
- d. Menarik kesimpulan berdasarkan pengolahan data
- e. Memberi saran terkait penelitian yang kurang memadai

I. Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan alat yang disebut statistik. Sugiyono (2013: 21) statistik adalah alat bantu analisis dan alat untuk membuat keputusan. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri dan skor *post test* setelah mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik non-parametrik karena jumlah sampel yang digunakan sebagai subyek penelitian berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 23 siswa dan sampel yang digunakan tidak random.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian menggunakan uji statistik non-parametrik dalam menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan statistik non-parametrik berbantuan program *SPSS for Windows versi 22.00*. Analisis data yaitu cara mengolah data yang

diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan teknik Uji *Wilcoxon* yang digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal sebelum perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri. Uji *Wilcoxon* berbantu program *SPSS for Windows versi 22.00*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Wayang Kopri

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan wayang korpi merupakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang di dukung dengan media wayang kopri. Pembelajaran ini yang bertujuan supaya siswa saling bekerja sama, tanggungjawab, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan dan mendpatkan hasil belajar sesuai kompetensi yang diharapkan.

b. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah perubahan dalam diri individu akibat dari perubahan proses pembelajaran IPS yang didalamnya yang bertujuan untuk pendidikan.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Kwadungan Gunung, Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan nilai tertinggi yang didapatkan oleh subjek penelitian pada pengukuran sebelum perlakuan adalah 64, sedangkan setelah diberi

perlakuan subjek penelitian mendapatkan nilai 96. Berdasarkan angka tersebut terdapat peningkatan sebanyak 32 nilai. Berbeda dengan nilai terendah yang didapatkan oleh subjek penelitian sebelum perlakuan yaitu 28 sedangkan setelah memperoleh nilai 56. Dapat diketahui bahwa peningkatan setelah perlakuan 28 nilai. Rata-rata hasil pengukuran sebelum perlakuan adalah 44, sedangkan setelah perlakuan rata-rata yang didapatkan sebesar 82. Peningkatan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 38. Semua siswa mengalami peningkatan yang berbeda – beda.

Hasil perhitungan yang menunjukkan adanya peningkatan rata – rata sebesar 12.00 dari pengukuran awal (*pre test*) dan tidak ada pengukuran akhir (*post test*) dengan jumlah rangking positif sebesar 276.00, selain itu dapat dilihat dari nilai signifikansi yang menunjukkan angka 0,000. Dikarenakan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Ada beberapa saran yang penulis kemukakan kiranya dapat menjadi masukan guna meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kwadungan Gunung lebih baik lagi yaitu:

1. Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

Hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan siswa untuk mendukung proses pembelajaran dan mendukung para pendidik yang melakukan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran

melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri.

2. Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

Diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan dan mandiri kepada siswa. Sebagai tenaga pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan dan bimbingan kepada siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebaiknya bagi akan melaksanakan penelitian mengenai model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media wayang kopri pada mata pelajaran IPS atau mata pelajaran lain, sebaiknya memvariasikan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Serta pengelolaan kelas yang baik akan meminimalisir terjadinya ketidakseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Grinting. 2010. *Esensi Praktik Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Aminy, Rizka. 2014. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT), Two Stay Two Stray (TSTS) dan Mind Mapping Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Metro Pada Tahun Pelajaran 2013/2014*. (Skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Remaja.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, Nurdiana. Triyono. Dan Harun Setyo Budi. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dengan Media Gambar dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutowinangun*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi.

- Mitraningsih, Yunita Winda. Suhartono dan Kartika Chrysti Suryandari. 2015. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Di Kelas V SDN 2 Bumiagung*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi. Volume 3, Nomor 3.1.Hlm 253-258.
- Rusman, 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabet.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pelajaran : Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Siregar,Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alvabeta.
- Suprijono, Agus.2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.Jakarta: Kencana Prenandamedia Group.
- _____. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenandamedia Group.