

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Jambu Kecamatan Tempuran
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

**Resti Apriliya Widyastuti
NIM. 12.0305.0088**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Jambu Kecamatan
Tempuran Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

**Resti Apriliya W.
12.0305.0088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten
Magelang)



Disusun Oleh:

Nama : Resti Apriliya W

NPM : 12.0305.0088

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Magelang Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Magelang, November 2016

Pembimbing I

Dra. Indiati, M. Pd.
NIP. 19600328 198811 2 001

Pembimbing II

Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi
NIP. 0606018701

PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten
Magelang)

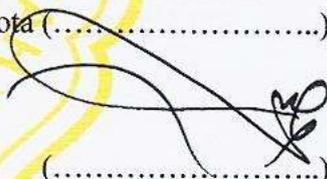
Oleh: Resti Apriliya W.

Telah dipertahankan dan dihadapkan Dewan Penguji Skripsi, dan disahkan oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Magelang Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

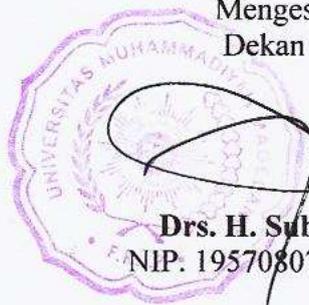
Diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji:

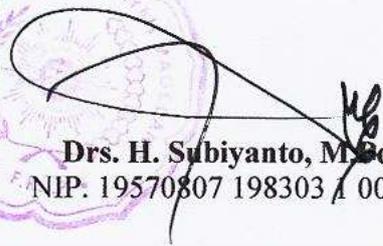
Hari : Senin
Tanggal : 23 Januari 2017

Dewan Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiati, M. Pd. : Ketua/ Anggota 
2. Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi : Sekretaris/ Anggota 
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd : (Anggota) 
4. Rasidi, M.Pd : (Anggota) 

Mengesahkan,
Dekan FKIP




Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Resti Apriliya W.
NPM : 12.0305.0088
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PKn (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari di ketahui sebagai hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggung jawabkan berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya untuk di gunakan sebagai mana mestinya.

Magelang, Januari 2017



Resti Apriliya W.
12.0305.0088

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. **(Q.S Al- Insyirah 6-7)**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan dan kuhadiahkan untuk:

1. Orangtuaku tercinta Bapak Warsono S.Pd dan Ibu Retno Manfiatul H., serta kakaku Rani Widyapangestika S.Kom atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurah untukku.
2. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Magelang, khususnya FKIP Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah memberikan ilmu dan pengalaman tentang ilmu pendidikan.

ABSTRAKS

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

Resti Apriliya Widyastuti

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Two Stay Two Stray* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Non random Control Grup Pretest-Posttest Design* (eksperimen murni) dengan menggunakan dua sampel kelas yang digunakan untuk penelitian. Subyek penelitian yang diambil dalam penelitian adalah sebanyak 48 siswa kelas IV yang mempunyai hasil belajar yang masih berubah-ubah dan masih rendah. Variabel yang diteliti ada 2 yaitu variabel *input* berupa pemberian pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray*, dan variabel *output* berupa perubahan nilai yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan memberikan *pretest* sebelum pemberian *treatment* dan *posttest* setelah pemberian *treatment* dan observasi.

Hasil yang diperoleh dengan menerapkan *Two Stay Two Stray* kepada siswa setelah diberikan tindakan adalah meningkatnya hasil belajar PKn pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan nilai terendah sebelum dilakukan perlakuan menggunakan *Two Stay Two Stray* adalah 30 dan nilai tertinggi sebesar 77 diperoleh nilai *mean* dari keseluruhan siswa kelas IV sebesar 50,50 dan nilai terendah setelah dilakukan perlakuan diperoleh nilai *mean* dari keseluruhan siswa kelas IV adalah 67 dan nilai tertinggi sebesar 80. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka *Two Stay Two Stray* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Negeri Jambu tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci : *Two Stay Two Stray*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Syukur Alkhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PKn” pada siswa kelas IV SD Negeri Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, M.T Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Rasidi, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Dra. Indiati, M. Pd., Dosen Pembimbing Skripsi I yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.

5. Ela Minchah L,A. M.Psi.Psi., Dosen Pembimbing Skripsi II yang juga selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
6. Kepala Sekolah SD Negeri Jambu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Sulistiyo Rahayu, S.Pd guru kelas IV B dan guru pembimbing SD Negeri Jambu yang telah membantu dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Teman, sahabat, dan seluruh keluarga PGSD UMM 2012 kelas B yang telah berjuang bersama dan saling memberikan motivasi demi terselesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, Januari 2017
Penulis,

Resti Apriliya W.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Hasil Belajar PKn	6
B. Pengertian Model <i>Two Stay Two Stray</i>	14
C. Pengaruh Model <i>Two Stay Two Stray</i>	17
D. Pengaruh Relevan	19
E. Kerangka Berfikir.....	21
F. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Rancangan Penelitian.....	23
B. Variabel Penelitian.....	25
C. Definisi Operasional	25

D. Subjek Penelitian	26
E. Instrumen Penelitian	28
F. Uji Intrumen Tes	30
G. Metode Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	34
I. Prosedur Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Subjek Penelitian	40
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	40
C. Hasil Penelitian	41
D. Analisis Deskripsi Variabel Penelitian	49
E. Pengujian Prasyarat Analisis	49
F. Pengujian Hipotesis.....	51
G. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel: 1	Kriteria Penilaian Hasil Belajar	10
Tabel: 2	Penelitian Eksperimen <i>Pretest-Postest</i> Grup Kontrol Tidak Secara Random	24
Tabel: 3	Penilaian Pengukuran awal <i>pretest</i> Experimen	43
Tabel: 4	Penilaian Pengukuran awal <i>pretest</i> Kontrol.....	44
Tabel: 5	Penilaian Pengukuran akhir <i>Postest</i> Eksperimen.....	45
Tabel: 6	Penilaian Pengukuran akhir <i>Postest</i> Kontrol	46
Tabel: 7	Data Hasil Observasi	47
Tabel: 8	Hasil Normalitas data.....	50
Tabel: 9	Hasil Homogenitas Data	51
Tabel: 10	Deskriptif data subjek penelitian	51
Tabel: 11	Uji T Hasil <i>Pretest- Postest</i> Kelompok Eksperimen	52
Tabel: 12	Uji T Hasil <i>Pretest- Postest</i> Kelompok Kontrol.....	53
Tabel:13	Peningkatan Skor <i>Pretest- Postest</i> kelompok eksperimen	54
Tabel:14	Peningkatan Skor <i>Pretest- Postest</i> kelompok Kontrol	55
Tabel:15	Hasil Pengukuran akhir	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Skema kerangka berfikir	22
-----------------------------------------	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik. 1	Diagram Nilai Awal <i>Prestest</i> eksperimen.....	43
Grafik. 2	Diagram Nilai Awal <i>Prestest</i> kontrol.....	44
Grafik. 3	Diagram Nilai Akhir <i>Prestest</i> eksperimen	46
Grafik. 4	Diagram Nilai Awal <i>Prestest</i> Kontrol.....	47
Grafik. 5	Diagram Batang Hasil Observasi Kegiatan Siswa	48
Grafik. 6	Diagram Batang Observasi Kegiatan Guru	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Ijin Penelitian untuk Skripsi	65
Lampiran 2.	Surat Keterangan Instansi.....	66
Lampiran 3.	Silabus.....	67
Lampiran 4.	Lembar Validasi RPP Pertemuan 1 dan 2.....	70
Lampiran 5	Lembar Validasi RPP Pertemuan 3 dan 4.....	73
Lampiran 6.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pertemuan 1 dan 2.....	76
Lampiran 7.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pertemuan 3 dan 4.....	93
Lampiran 8.	Soal Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>).....	116
Lampiran 9.	Soal Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	121
Lampiran 10.	Uji Validitas Soal.....	125
Lampiran 11.	Uji Reabilitas Soal.....	126
Lampiran 12.	Dokumentasi.....	127
Lampiran 13.	Buku bimbingan Skripsi.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan seorang siswa untuk dapat menguasai suatu materi pelajaran selain ditentukan oleh faktor internal siswa, seperti tingkat kecerdasan, kerajinan, dan ketekunan juga ditentukan oleh faktor eksternal siswa, pembelajaran yang digunakan guru ketika menyampaikan materi pelajaran. Pertama Proses perbaikan pengajaran adalah salah satu upaya yang biasa dilakukan guru untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mensejahterakan kehidupan bangsa. Kedua Interaksi dalam proses pembelajaran PKn Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Somantri, 2001: 154).

Kemampuan Peserta didik untuk mengembangkan kompetensi dalam PKn ialah, berfikir kreatif (*creative thinking*), berfikir kritis (*critical thinking*), kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). (Savage dan amstrong: 1996). Standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD) mata pelajaran PKn sebagaimana yang termuat dalam peraturan menteri pendidikan nasional Republik Indonesia (Permendiknas RI No. 22 tahun 2006). Mata pelajaran PKn

dalam system pendidikan di Indonesia diberikan untuk peserta didik mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) serta Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Pelaksanaan pembelajaran PKn di SD diperlukan adanya interaksi peserta didik dengan masyarakat secara langsung agar peserta didik mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Guru sebagai fasilitator perlu menciptakan kondisi dan menyediakan sarana agar peserta didik dapat menemukan konsep PKn pada materi yang sedang dipelajari, penemuan konsep tersebut dapat dilakukan dengan percobaan-percobaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari peserta didik. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar merupakan usaha untuk mencerdaskan manusia melalui sejumlah perangkat, baik berupa materi pelajaran, alat, metode/ pendekatan dan sarana prasarana belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, dinamika pendidikan menuntut adanya pembaharuan ke arah yang lebih baik.

Model *Two Stay Two Stray* merupakan cara pandang yang memungkinkan kita dapat melihat bahwa di dalam sesuatu yang kita kenal, di situ terdapat kesaling-terkaitan antara konsep-konsep atau unsur-unsur kewarganegaraan sebagai satu kesatuan. Lebih jauh lagi, model *Two Stay Two Stray* merupakan cara pandang bahwa kewarganegaraan dapat diambil manfaatnya secara optimal untuk kepentingan masyarakat. Adapun, untuk

menghindari atau mencegah kekurangan dalam peningkatan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* khususnya pada hasil belajar PKn, maka diperlukan pemikiran serta upaya untuk menghindari kurang tepatnya penerapan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini adalah dengan cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Cara penggunaannya adalah kerja kelompok dua peserta didik bertamu ke kelompok lain, dan peserta didik lainnya tetap dikelompok untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok kembali kekelompok asalnya dan mengerjakan laporan secara berkelompok (Ngalimun, Banjarmasin: 2012).

Kegiatan pembelajaran melalui model *Two Stay Two Stray* akan lebih mudah untuk memahami konsep-konsep PKn karena pengetahuan yang didapatkan peserta didik tidak hanya melalui buku tetapi juga dari alat peraga dan teman-temannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn antara peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model konvensional dengan peserta didik yang dibelajarkan dengan pendekatan model *Two Stay Two Stray*, melalui pembelajaran bermodel *Two Stay Two Stray* diharapkan ada peningkatan hasil belajar PKn. Melalui observasi dan pengamatan langsung dengan guru kelas IV SD N Jambu dan melihat nilai PKn masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang setiap pertemuan pembelajaran PKn guru masih menggunakan model konvensional dan belum pernah melakukan pembelajaran PKn menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengajukan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap peningkatan Hasil Belajar PKn, Penelitian Pada Peserta didik Kelas IV SD N Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap peningkatan hasil belajar PKn?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu, mengetahui pengaruh model *Two Stay Two Stray* terhadap peningkatan hasil belajar PKn.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak, terutama pihak-pihak yang memiliki hubungan dengan permasalahan pembelajaran di sekolah. Adapun pihak-pihak yang dimaksud yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Bahan diskusi dalam ruang pembahasan dan bahan kajian untuk penelitian yang relevan, penelitian eksperimen ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada peserta didik kelas IV SD Negeri Jambu kabupaten Magelang dengan pendekatan *Two Stay Two Stray* sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

2. Manfaat Praktis

- a Bagi Peserta didik, lebih termotivasi dalam belajar dan lebih menyukai mata pelajaran PKn.
- b Bagi Guru lebih banyak mempelajari model atau pendekatan dalam penerapan pembelajaran dan penggunaan media sesuai dengan kegunaan, sehingga guru dapat memberikan pembelajaran sesuai dengan materi secara maksimal.
- c Bagi Sekolah Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai tolak ukur dalam peningkatan dan hasil belajar belajar PKn di sekolah.
- d Bagi Peneliti Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran PKn materi pokok lembaga pemerintahan pusat kelas IV di SD Negeri Jambu kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar PKn

1. Pengertian Hasil Belajar PKn

Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran. Penilaian hasil belajar bertujuan melihat kemajuan hasil belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Rohani, 2010: 205).

Menurut ahli ada tiga hasil belajar yang diperoleh pelajar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, yaitu inkuiri keterampilan memecahkan masalah, belajar model peraturan orang dewasa, dan keterampilan belajar mandiri (Suyitno, 2011: 33) sedangkan menurut Sudjana (2009: 3) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi pada siswa melalui proses pembelajaran. Nasutin (dalam Kunandar 2013: 276) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar PKn adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran PKn yang diberikan oleh guru setelah selesai memberikan elajaran sesuai dengan pokok bahasan. Peningkatan hasil belajar PKn merupakan usaha/ kegiatan

yang dilakukan siswa agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya, yang ditunjukkan berupa nilai dalam bentuk angka tes.

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

a Ranah Kognitif

1) Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota.

2) Tipe hasil belajar : Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

3) Tipe hasil belajar : Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi.

4) Tipe hasil belajar : Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Tipe hasil belajar : Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis.

6) Tipe hasil belajar : Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dll. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

b Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Pada guru

lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, Menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut, maka harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

c Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni :

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif (Nana Sudjana, 2011: 22)

Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya. Indikator dari proses belajar mengajar itu dianggap berhasil adalah:

- 1) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam Tujuan Belajar Khusus (TBK) telah dicapai oleh anak didik baik secara individual maupun kelompok.

Beberapa tingkat keberhasilan dari suatu proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Istimewa atau maksimal. Apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh seluruh anak didik
- 2) Baik sekali (optimal). Apabila sebagian besar (76%-94%) bahan pelajaran dikuasai anak didik.
- 3) Baik (minimal). Apabila bahan pelajaran dikuasai anak didik hanya 66%-75%
- 4) Kurang. Apabila bahan pelajaran dikuasai anak didik kurang dari 65%.

Kriteria Penilaian Hasil Belajar dapat dilihat pada Tabel 1:

Rentang	Kategori
10,0	Istimewa
7,6 – 9,9	Baik sekali
6,6 – 7,5	Baik
0 – 6,5	Kurang

Tabel: 1 Kriteria Penilaian Hasil Belajar (Djamarah, 2000: 96).

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

PKn merupakan kumpulan ilmu yang mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang dimana terdapat banyak nilai-nilai nasionalis, patriotis dan lain sebagainya yang pada saat itu menempel erat pada setiap jiwa warga negaranya. Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara agar setiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus- penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn di SD

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memuat rumpun hukum, politik, dan moral untuk SD meliputi aspek- aspek berikut:

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi

dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.

- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional
- 3) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri , Persamaan kedudukan warga Negara
- 5) Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
- 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan

nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka

8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

c. Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Somantri, 2001: 154)

Pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. Pelaksanaan pembelajaran PKn di SD diperlukan adanya interaksi siswa dan masyarakat secara langsung agar siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator perlu menciptakan kondisi dan menyediakan sarana agar siswa dapat menemukan konsep Pkn pada materi yang sedang dipelajari, penemuan konsep tersebut dapat dilakukan dengan percobaan-percobaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari siswa.

B. Pengertian Model TSTS (*Two Stay Two Stray*)

1. Pengertian Model

Model adalah rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi.

Model pembelajaran yang baik digunakan sebagai acuan perencanaan dalam pembelajaran di kelas ataupun tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang sesuai dengan dengan bahan ajar yang diajarkan (Trianto, 2011).

2. TSTS (*Two Stay Two Stray*)

Teknik belajar mengajar Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) teknik ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik. Struktur *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Peserta didik bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan peserta didik lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar sekolah, kehidupan dan kerja manusia bergantung satu dengan yang lainnya. dan bisa digunakan bersama dengan Teknik Kepala Bernomor. Jadi model *Two Stay Two Stray* adalah model belajar yang menerapkan kekompakan dalam kelompok dan menuliskan informasi untuk diberikan kekelompok lain.

3. Langkah- langkah *Two Stay Two Stray*

Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak usia didik. (Lie, 2007: 61). Pendekatan model TSTS (*Two Stay*

Two Stray) sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Two Stay Two Stray* merupakan pendekatan yang sangat efektif digunakan di SD sebab secara tidak langsung, dengan model ini peserta didik diajak untuk bermain sekaligus belajar tentang pelajaran sesuai dengan materi.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang telah diutarakan oleh temanya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang telah diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa.

Ciri- Ciri model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* yaitu:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu

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

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* menurut (Anita 2010: 62) bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* ada enam langkah yaitu: (a) persiapan, (b) pembentukan kelompok, (c) diskusi masalah, (d) bertamu ke kelompok lain, (e) berbagi informasi dengan kelompok lain, (f) kembali ke kelompok asal dan mencocokkan hasil kerja.

4. Kelebihan Model *Two Stay Two Stray*
 - 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. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PKn

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

Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam

peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Permendiknas No. 22: 2006). Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, salah satu faktor yang penting adalah tersedianya sumber belajar yang cukup bagi peserta didik.

Melihat tujuan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar yang erat kaitannya dengan perkembangan lingkungan sekitarnya, maka sumber belajar untuk proses pembelajaran di Sekolah Dasar tidak akan cukup dengan hanya mengandalkan ketersediaan buku teks yang ada. Sumber belajar PKn di Sekolah Dasar akan lebih optimal jika didukung dengan sumber belajar yang berasal dari lingkungan tempat tinggal peserta didik, atau lingkungan dimana sekolah itu berada.

Pendidikan/ pembelajaran PKn diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran PKn hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi menjelajahi dalam kewarganegaraan.

Berdasarkan terminologinya, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian kegiatan yang memungkinkan seseorang (peserta didik) menerapkan keterampilan dan pengetahuan. Dalam pembelajaran PKn, sesuatu ini adalah proses-proses interaksi. Dengan kata lain, di dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dimungkinkan adanya penerapan beragam keterampilan proses PKn sekaligus pengembangan sikap kewarganegaraan yang mendukung proses perolehan pengetahuan (produk keilmuan) dalam diri peserta didik. Maka tampak

betapa model pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran PKn.

Penelitian tentang peningkatan hasil belajar PKn terhadap mata pelajaran sudah diteliti oleh para peneliti yang lain. Begitu pula dengan penelitian terhadap pendekatan TSTS (*Two Stay Two Stray*) sebagai dasar untuk penyampaian materi pelajaran. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti untuk lebih mengakuratkan penelitian yaitu jurnal :

D. Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rismawati Pangaribuan (2013) dengan judul Model Kooperatif Tipe Tipe *Two Stay Two Stray* Meningkatkan Aktifitas Belajar PKn kelas IV SD N Sungai Raya menyimpulkan bahwa penggunaan model Tipe *Two Stay Two Stray* ada 15 siswa dari 20 siswa memperoleh rata-rata 70. Panduan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan rata N-gain 0,6 (sedang).
2. Penelitian oleh Mimi Handayani, Mukhni, Mirna (2014) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang Tahun Ajaran 2013/ 2014. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* melalui kerja

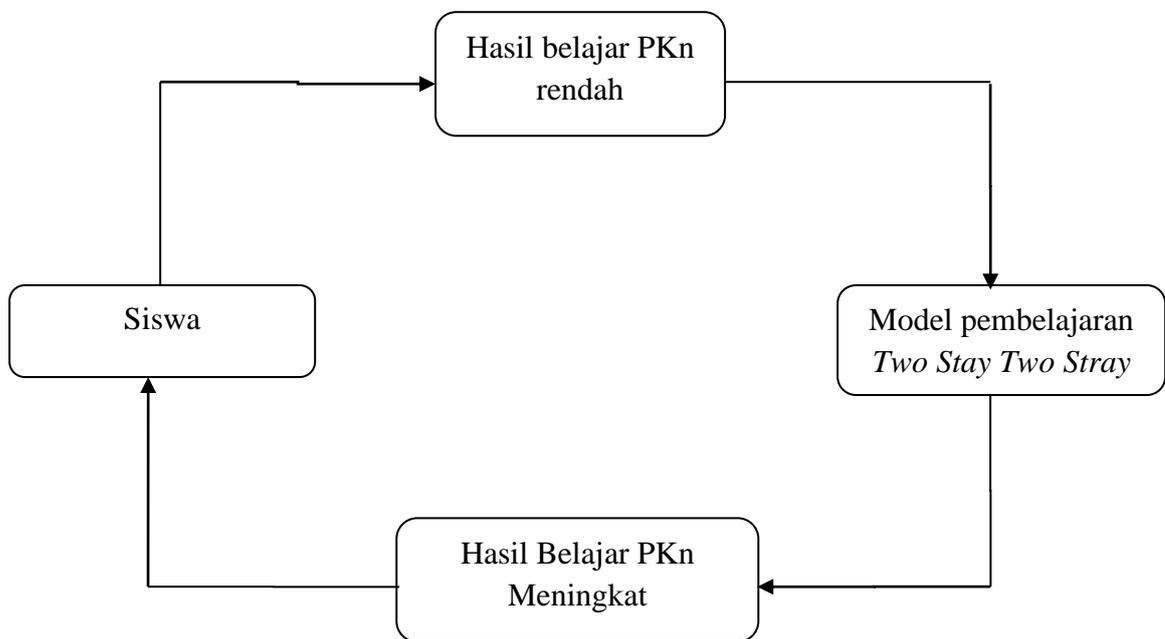
kelompok berpengaruh terhadap efektivitas pelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Padang tahun ajaran 2013/2014.

Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan ialah dengan melalui perbaikan proses belajar mengajar, yang di dalamnya mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Parker dalam Isjoni (2009: 65) mengatakan bahwa: "Pembagian kelompok dalam pembelajaran *cooperative two stay two stray* memperhatikan kemampuan akademis siswa yang akhirnya berdampak terhadap hasil belajar. Sedangkan Pendekatan yang umum digunakan oleh guru-guru disekolah adalah pendekatan konvensional.

Pendekatan konvensional diterapkan melalui komunikasi satu arah antar guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar siswa hanya berpusat kepada guru saja sementara siswanya menjadi pasif, hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Ujang Sukandi dalam Gora (2010: 7) mendeskripsikan bahwa pendekatan konvensional itu ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Berkaitan dengan hal itu, keberagaman penyajian dalam bentuk kegiatan, latihan, tugas dan pengayaan akan memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir rasional, keterampilan sosial, meningkatkan intelektual, dan mampu melahirkan keputusan-keputusan yang tepat berdasar situasi dan kondisi yang dialami.

Diharapkan dengan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Hasil belajar PKn, dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan nilai yang diharapkan.

E. Kerangka Berfikir



Gambar 1: Kerangka Berfikir

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran PKn sehingga sebelum ada perlakuan hasil belajar PKn masih rendah
2. Peneliti memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

3. Diharapkan dari perlakuan itu hasil belajar PKn meningkat

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah sehingga harus diuji secara empiris (hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti di bawah dan *thesa* yang berarti kebenaran). Pernyataan dan dugaan tersebut disebut proposisi (Iqbal Hasan, 2006: 31).

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut: “Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn”.

Ho: Tidak terdapat pengaruh model *Two Stay Two Stray* terhadap peningkatan hasil belajar PKn.

Ha: Terdapat pengaruh *Two Stay Two Stray* terhadap peningkatan hasil belajar PKn.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menerapkan sebuah konsep model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di sekolah dasar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn menjadi lebih optimal. Maka penelitian ini menggunakan metode eksperimen, eksperimen yang dimaksud adalah eksperimen murni, desain yang digunakan adalah *Non random Control Grup Pretest-Posttest Design* pada rancangan ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode penelitian pendidikan diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan yang dapat ditentukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2010: 1).

Tahapan eksperimen yaitu dengan mengadakan *Pretest* kepada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen diberi *treatment* berupa pemberian pembelajaran

dengan model *two stay two stray* yaitu kelompok kontrol tidak diberi *treatment*, selanjutnya diadakan *Posttest* dan dilihat perbedaannya. Model penelitian eksperimen tersebut dapat diamati pada Tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2
 Penelitian Eksperimen *Pretest-Posttest* Grup Kontrol Tidak Secara Random.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Post test</i>
Eksperimen	Y 1	X	Y 2
Kontrol	Y 3	-	Y 4

Keterangan:

- Y 1 : Pretes kelompok eksperimen
- Y 2 : Postes kelompok eksperimen
- Y 3 : Pretes kelompok kontrol
- Y 4 : Postes kelompok kontrol
- X : Menerima *treatment*
- : Tidak menerima *treatment*

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa pengaruh *treatment* ditunjukkan oleh perbedaan antara (Y1-Y2) pada kelompok eksperimen dengan (Y3-Y4) pada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Adapun *treatment* yang akan diberikan dalam penelitian ini berupa pembelajaran menggunakan model *two stay two stray*. Dalam penelitian eksperimen penilaiannya dengan membandingkan antara hasil dari *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain penelitian ini menempuh 3 cara, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan *Pretest* untuk mengukur variabel terikat sebelum dilakukan *treatment* kepada kedua kelompok.
2. Memberikan *treatment* kepada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*.
3. Memberikan *Posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah diberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen. (Sudjana dan Ibrahim 2001:35)

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, nilai yang tampak, jika didefinisikan secara operasional atau ditentukan tingkatnya. Identifikasi variabel penelitian adalah pokok permasalahan dalam penelitian, maka variabel harus dirumuskan secara jelas agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Arikunto, 2006:108).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*):

1. Variabel bebas (*independent variable*), adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya *dependent variable* (variabel terikat). Yang menjadi variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay two Stray*.
2. Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2006:3). Yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar PKn.

Andai kata hasil penelitian menunjukkan sesuatu yang merupakan akibat dari variabel-variabel tersebut, maka peneliti dapat mengubah atau mengusulkan untuk mengubahnya.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah meletakkan arti pada suatu variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu model kooperatif *Two Stay Two Stray* dan hasil belajar PKn. Kemudian peneliti menentukan definisi operasional dari dua variable tersebut antara lain:

1. Model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Struktur *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

2. Hasil belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran PKn yang diberikan oleh guru setelah selesai memberikan pelajaran sesuai dengan pokok bahasan. Peningkatan hasil belajar PKn merupakan usaha/kegiatan yang dilakukan siswa agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya, yang ditunjukkan berupa nilai dalam bentuk angka tes.

D. Subjek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas IV Semester II SD Negeri Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang pada tanggal 1 maret – 1 juni 2016.

2. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Jambu dengan jumlah keseluruhan 48 siswa, yang terdiri dari 24 siswa kelas IV A dan 24 siswa kelas IV B. Adapun yang menjadi alasan terhadap pemilihan populasi penelitian seluruh siswa kelas IV SD negeri Jambu karena nilai mata pelajaran PKn dikelas IV masih jauh dibawah KKM dan agar mempermudah peneliti dalam memperoleh data sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 SD Negeri 1 Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang kelas IV berjumlah 48 siswa yang terdiri dari kelas IV A yaitu 24 siswa dan IV B yaitu 24.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul mewakili (Sugiyono, 2013: 62-63).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol diterapkan pembelajaran dengan metode konvensional dan siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

c. *Sampling*,

Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013:68). Pertimbangan mengambil sampel ini terlihat tingkat kerendahan nilai ulangan Pkn siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian

1. Tes Hasil Belajar (*Pretest-posttest*)

Tes adalah segala sesuatu alat untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Tes tertulis ini berupa pilihan ganda dengan empat alternatif pilihan jawaban yaitu A, B, C dan D dengan berpedoman pada kisi-kisi tes berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dibatasi hanya ranah kognitif yaitu aspek ingatan, memahami dan mengaplikasi. *Pretest* dilaksanakan diawal pembelajaran untuk melihat rata-rata awal siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran berlangsung, tes ini untuk mengetahui hasil belajar Pkn di akhir pembelajaran.

Instrumen terdiri dari 30 soal dengan empat alternatif jawaban. Sebelum digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol instrumen terlebih dahulu dianalisis oleh dosen ahli (*Expert judgement*) dan guru kelas IV khususnya pelajaran Pkn SD Negeri Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang,

kemudian soal akan diujikan kekelompok yang bukan termasuk sampel penelitian. Pelaksanaan dilakukan untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal dari instrumen tersebut.

Langkah- langkah yang akan ditempuh sebelum menyusun instrumen tes adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi soal berdasarkan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran PKn SD kelas IV semester 2 materi pokok pemerintahan pusat.
- b. Menulis soal tes berdasarkan kisi-kisi dan membuat kunci jawaban.
- c. Mengkonsultasikan soal-soal instrumen dan melakukan revisi kepada dosen pembimbing sebagai perbaikan awal.
- d. Meminta pertimbangan kepada satu orang dosen dan dua guru kelas pelajaran PKn terhadap instrumen penelitian, kemudian melakukan revisi soal berdasarkan bahan pertimbangan.
- e. meminta uji instrumen di sekolah yang menjadi subjek uji coba berlangsung.
- f. menganalisis hasil uji instrumen yang meliputi uji validitas butir soal, reabilitas instrumen, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

F. Uji Instrumen Tes

1. Validitas

Effendi (2014: 124) mengatakan bahwa validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Pengertian validitas yang lain dikatakan oleh Setyosari (2012: 204) bahwa validitas adalah suatu instrument yang menunjukkan adanya tingkat kevalid-an suatu instrument. Validitas menurut kedua pengertian diatas menunjukkan bahwa suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas judgement. Azwar (2013: 42) mengatakan bahwa validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement*.

Penyusun instrumen haruslah mendasarkan diri pada kisi-kisi yang sengaja disiapkan untuk tujuan tersebut. Sebelum kisi-kisi dijadikan pedoman penyusunan butir-butir soal instrumen, terlebih dahulu harus ditelaah dan dinyatakan baik. Setelah butir-butir pertanyaan disusun, mereka juga harus ditelaah dengan menggunakan kriteria tertentu disamping disesuaikan dengan kisi-kisi. Penelaah harus dilakukan oleh orang yang berkompeten dibidang yang bersangkutan, atau biasa disebut dengan istilah *expert judgement*.

Penelaahan butir soal dalam penelitian ini dilakukan oleh 1 dosen yang sesuai bidangnya dalam hal ini pendidikan kewarganegaraan dan 1 orang guru SD, Pengujian validitas data bertujuan untuk memastikan bahwa masing-masing pertanyaan akan terklarifikasi pada variabel yang telah ditentukan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrument yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Arifin, 2011: 248). Suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Menurut Arifin, suatu instrumen dapat dikatakan *reliable* jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan program *SPSS.21 for windows*.

3. Tingkat Kesukaran

Salah satu tujuan pengukuran adalah mengungkapkan perbedaan individual di kalangan para siswa, dalam menganalisis soal- soal tes sangat diperhatikan tingkat kesukaran dan daya beda yang dimiliki masing- masing soal. Tingkat kesukaran tes adalah pernyataan tentang seberapa mudah atau seberapa sukar sebuah butir tes (Sudjana, 2009: 236). Tingkat kesukaran setiap tes hasil belajar diharapkan mempunyai penyebaran yang merata dalam tingkat kesukaran sehingga cukup memberikan tantangan kepada siswa- siswa yang pandai, namun tetap memberikan kemungkinan siswa- siswa yang kurang pandai untuk menunjukkan kelebihannya.

Soal dalam penelitian ini adalah menggunakan soal pilihan ganda, sehingga untuk menghitung tingkat kesukaran soal pilihan ganda menggunakan rumus *noll* dengan bantuan *SPSS.21 for windows* hasil dari penghitungan tersebut kemudian di sesuaikan dengan tabel kriterian tingkat kesukaran.

4. Daya Beda

Sudjana (2009:237) mengatakan bahwa daya beda setiap soal tes diharapkan dapat membedakan antara siswa yang pandai dan siswa yang kurang pandai. Suatu soal yang hampir semua siswa dapat menjawabnya dengan betul dipandang sebagai soal yang kurang memiliki daya beda. Suatu soal dipandang memiliki daya pembeda yang tinggi apabila berdasarkan analisis hasil percobaan, siswa pandai menjawab soal tersebut dengan betul, sedangkan siswa yang kurang pandai menjawab soal tersebut dengan salah.

Daya beda dalam penelitian ini menggunakan rumus *noll* dengan bantuan *SPSS.21 for windows*, hasil dari penghitungan tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria daya beda.

5. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data mengenai keadaan sekolah, tenaga pengajar, keadaan siswa dengan mengambil dokumentasi berupa silabus, RPP, foto-foto, dan data nama siswa serta nilai siswa kelas IV SD Negeri 1 Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

G. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian, sekolah pada penelitian ini adalah SD Negeri Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.
- b. Studi literature mengenai materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran PKn.
- c. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan penelitian.
- d. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi serta indikator pembelajaran yang telah ditentukan.
- e. Mempersiapkan bahan ajar dan materi materi ajar.
- f. Membuat kisi-kisi instrumen.
- g. Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif dan lembar pengamatan.
- h. Membuat kunci jawaban.
- i. Melakukan uji coba instrumen penelitian disekolah lain.
- j. Menganalisis soal dengan cara menguji validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya beda untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang ada.
- b. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kontrol.
- c. Melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.

- d. Memberikan *postest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tahap Pelaporan
- a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian.
 - b. Pelaporan hasil penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *Two Stay Two Stray* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa yang menjadi kelompok eksperimen. Peningkatan hasil belajar PKn siswa dapat dilihat melalui analisis skor *pretest* dan *postest* siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* yang menjadi kelompok eksperimen.

Data yang dikumpulkan adalah data-data yang masih mentah, sehingga perlu diolah dan dianalisis terlebih dahulu. Adapun data yang dianalisis dalam penelitian eksperimen melalui perhitungan statistik dan lebih jelasnya maka penelitian ini dilengkapi dengan paparan secara kuantitatif yaitu suatu bentuk paparan deskriptif analisis. Pada awal penelitian hingga akhir penelitian proses analisis data akan terus berlangsung. Adapun langkah statistik yang digunakan untuk eskperimen dengan menggunakan *pretest* dan *postest* adalah sebagai berikut:

Langkah- langkah pengujian yang ditempuh untuk data *pretest*, *postest* dan indeks gain adalah sebagai pengujian awal dan prasyarat dalam pengujian berikutnya, dapat disajikan dibawah ini:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data ini bertujuan untuk menguji normal atau tidaknya suatu variabel dengan menggunakan Chi Kuadrat (χ^2) untuk itu rumus yang digunakan

$$\chi^2 = \sum_{h=1}^k \frac{(f_o - f_n)^2}{f_n}$$

untuk pengujian hipotesis adalah rumus Chi Kuadrat, persamaan dasarnya ditunjukkan pada rumus berikut :

Keterangan :

f_o = Frekuensi yang diobservasi dalam kategori ke-i

f_h = Frekuensi yang diharapkan dibawah f_o dalam kategori ke-i

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

Kriteria pengujian normalitas adalah dengan data berdistribusi normal, bila χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel dengan derajat kebebasan (dk = kelas interval-3) tetapi jika χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk menentukan rumus uji t mana yang akan dipilih untuk pengujian hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sampel homogen atau tidak menggunakan rumus dibawah ini:

$$F = \frac{S^2_{terbesar}}{S^2_{terkecil}}$$

Langkah selanjutnya menentukan F_{hitung} dengan F_{α} (n_1-1, n_2-1) dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria dari uji homogenitas ini adalah jika $F_{hitung} < F_{\alpha}$ maka data bersifat homogen. Jika data analisis berdistribusi normal dan homogeny, maka untuk pengujian hipotesis dilakukan uji T.

3. Uji T

Untuk melihat apakah hasil penelitian yang diperoleh signifikan atau tidak digunakan perhitungan uji t. uji t ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, karena $n_1 \neq n_2$, berdistribusi normal dan *homogeny* maka digunakan rumus *polled varians* sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$$

Sedangkan untuk mencari $Md = \frac{\sum d}{N}$

$$\text{Cara menentukan } \sum x^2d = \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{n}$$

Keterangan:

Md = mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *posttest*.

Xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi.

Ex²d = jumlah kuadrat deviasi.

N = banyak subyek

D.b = N-1

I. Prosedur Penelitian

Penelitian eksperimen secara garis besar, peneliti pada umumnya mengenal adanya langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

a. Observasi

Merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam

berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Selain teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada obyek kajian.

b. Persiapan Alat, Media, dan Sumber

Menyiapkan alat pembelajaran seperti kertas, spidol, buku panduan, pensil, dll. Mempersiapkan materi yang akan disampaikan saat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

c. Persiapan Materi dan Merencanakan Waktu Penelitian

Materi yang akan disampaikan peneliti dalam penelitian ini adalah materi Pemerintahan Pusat. Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan silabus mata pelajaran PKn.
- 2) Memilih indikator, merancang tujuan, materi dan model untuk pelaksanaan pembelajaran yang tepat dan sesuai.
- 3) Menerapkan langkah-langkah pembelajaran dari pendahuluan, inti kegiatan hingga penutup.
- 4) Memilih sumber belajar dan alat belajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran PKn.
- 5) Memilih dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator pembelajaran.
- 6) Merancang dan merencanakan penataan lingkungan belajar yang efektif dan efisien.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Peneliti melakukan observasi pada siswa kelas IV SD Negeri Jambu untuk mengetahui hasil belajar siswa pada saat menerima pembelajaran PKn sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment*.
- b. Pelaksanaan pengukuran awal dalam pembelajaran PKn ini dilaksanakan sebelum peneliti memberikan *treatment* kepada siswa kelas IV SD Negeri Jambu. Model pembelajaran belum inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
- c. Pelaksanaan akhir yaitu peneliti sudah memberikan *treatment* dengan menerapkan model *Two Stay Two Stray* sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn menjadi tinggi.

3. Tahap Pelaporan

- a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian.

Setelah data yang diperoleh pada saat penelitian dirasa sudah cukup, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dan diolah menjadi sebuah laporan penelitian yang valid berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, pada tahap ini biasanya peneliti menjelaskan dari hasil penelitian secara terperinci.

- b. Pelaporan hasil penelitian.

Pada tahap ini peneliti menyusun sebuah laporan yang nantinya laporan tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil penelitian yang sudah dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Berdasarkan kegiatan keseluruhan apa yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang memberi pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

b. Hasil belajar PKn

Tujuan *Two Stay Two Stray* adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa agar menyelesaikan masalah dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa *Two Stay Two Stray* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan *Two Stay Two Stray* dan sesudah menggunakan *Two Stay Two Stray* Peningkatan hasil belajar siswa rata-rata sebelum menggunakan *Two Stay Two Stray* adalah 59,68. Sedangkan skor rata-rata setelah menggunakan *Two Stay Two Stray* adalah 74,11. Oleh sebab itu, pelaksanaan tindakan boleh dihentikan, dengan demikian dapat dikatakan bahwa *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan 39,2% hasil belajar PKn di SD Negeri Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran antara lain:

1. Bagi siswa yang memiliki hasil belajar yang masih rendah hendaknya diberikan tambahan jam pelajaran dengan menggunakan *Two Stay Two Stray*. Sehingga nantinya siswa yang hasil belajarnya rendah dapat meningkat menjadi lebih baik.
2. Kepada kepala sekolah hendaknya memberikan penyuluhan terhadap guru yang lain, agar nantinya apabila menemui permasalahan siswa terhadap hasil belajar yang masih rendah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat menggunakan metode yang serupa sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.
3. Kepada Peneliti selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, selain digunakan untuk pembelajaran PKn model *Two Stay Two Stray* juga dapat digunakan untuk mata pelajaran yang kiranya nilai masih dibawah KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. 2010. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Anita. (2010) *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: PT. Grasindo Widia Sarana Indonesia
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2006b. *Standar Isi*. Jakarta: Permendiknas No. 22 tahun 2006.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imam Suyitno. (2011). *Memahami Tindakan Pembelajaran*. Bandung: Refika. Aditama.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta :PustakaPelajar.
- Joni T. Raba. (1996). *Cara belajar siswa aktif implementasinya terhadap pengajaran*. Jakarta
- Jurnal Bidan Diah. 2012. “model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*” diakses pada tanggal 15 oktober 2016 dari <http://jurnalbidandiah.blogspot.co.id/2012/04/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two.html>
- Kagan, S (1992). “*Two Stay Two Stray*” diakses pada tanggal 15 oktober 2016 dari <http://www.id.wordpress.com/2015/11/05/model-pembelajaran-two-stay->
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik*
- Lie. Anita. (2007). *Cooperative learning mempraktekkan kooperatif learning diruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo
- Mimi Handayani, Mukhni, Mirna. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Pemahaman Konsep Matematika siswa. Padang: Jurnal Pendidikan Matematika vol. 3, No. 1, Part 1 Hal 56-60
- Mitra Ikhtiar.blogspot.co.id/2013/05/Pembelajaran-Two-Stay-Two-Stray.Html.

- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo
- Rismawati Pangaribuan. 2013. Model kooperatif tipe Two Stay Two stray Meningkatkan Aktivitas belajar PKn kelas IV SD N Sungai Raya. Kalimantan Barat: jurnal pendidikan Vol: 2, No. 3 2013.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Somantri. (2001). *Menggagas pembelajaran pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2010. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Manajemen penelitian edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Kencana