

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY*
TWO STRAY TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
SD NEGERI 6 MERAK BATIN KECAMATAN NATAR**

(Skripsi)

Oleh

MUH AJI FAHRUL ROIS



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 6 MERAK BATIN KECAMATAN NATAR

Oleh

MUH AJI FAHRUL ROIS

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah 50 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan *purposive sample* sebanyak 25 siswa. Alat pengumpul data menggunakan angket dan tes kognitif. Analisis data uji statistik *t-test pooled varians*. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, *two stay two stray*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TWO STAY TWO STRAY TO THE STUDENTS' RESULT OF SOCIAL STUDIES AT THE FIFTH GRADE SD NEGERI 6 MERAK BATIN KECAMATAN NATAR

by

MUH AJI FAHRUL ROIS

The problem of this research was students' result of social studies learning in SD Negeri 6 Merak Batin was still low. The purpose of this research was to know the effect of cooperative learning type two stay two stray to the students' result of social studies. The type of the research was experiment research. The design used in this research was quasi experimental design. The population in this research amounted to 50 student of grade 5. The determination of research sample used purposive sample there where 25 student. Data collection tools used questionnaires and cognitive tests. The data analysis was used t-test pooled varians. The learning results of this research was limited only to the cognitive domain. The result showed that there was a significant influence on the application of cooperative learning type two stay two stray to the students' result of social studies.

Keywords: result of learning process, social studies, two stay two stray.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY*
TWO STRAY TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
SD NEGERI 6 MERAK BATIN KECAMATAN NATAR**

Oleh

MUH AJI FAHRUL ROIS

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS
V SD NEGERI 6 MERAK BATIN KECAMATAN
NATAR**

Nama Mahasiswa : *Muh Aji Fahrul Rois*

No. Pokok Mahasiswa : 1413053075

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

Dosen Pembimbing II

Drs. A. Sudirman, M.H.
NIP 19540505 198303 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.

Sekretaris : Drs. A. Sudirman, M.H.

Penguji Utama : Drs. Sarengat, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Mei 2018



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh Aji Fahrul Rois
NPM : 1413053075
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 4 Mei 2018

Yang membuat Pernyataan

A yellow postage stamp with a value of 6000 Rupiah. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'GPT REAL', 'METRO', '6000', and 'REPUBLIK INDONESIA'. A handwritten signature is written over the stamp.

Muh Aji Fahrul Rois
NPM 1413053075

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Muh Aji Fahrul Rois, dilahirkan di Natar pada tanggal 6 Juni 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari lima bersaudara, putra dari pasangan Bapak Agus Yanto dan Ibu Mutingatun. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Merak Batin Natar Lampung Selatan lulus pada tahun 2008.
2. SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan lulus pada tahun 2011.
3. SMA Negeri 1 Natar Lampung Selatan lulus pada tahun 2014.

Pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTO

Tidak ada rahasia besar dalam hidup ini. Apapun tujuan Anda, Anda dapat meraihnya asal Anda mau bekerja.
(Oprah Winfrey)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. Sholawat serta salam
semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW.

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah serta untuk:
Bapak Agus Yanto dan Ibu Mutingatun, atas segala yang telah dilakukan demi
anakmu. Terimakasih atas cinta, yang terpancar dalam setiap doa dan restumu
yang selalu mengiringi langkah anakmu.

Kepada adik-adikku terima kasih atas dukungan, doa, dan semangat yang telah
diberikan.

Alamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

4. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. A. Sudirman, M. H., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Sarengat, M. Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta staf kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Ibu Ummi Kalsum, S. Pd., Kepala SD Negeri 6 Merak Batin yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Ibu Kardianah, S. Pd., Guru Kelas V B SD Negeri Merak Batin yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
11. Ibu Triyani Valentina, S. Pd., Guru Kelas V A SD Negeri 6 Merak Batin yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.

12. Dewan guru dan staf tata usaha SD Negeri 6 Merak Batin yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2014 khususnya kelas C semoga kita dapat mewujudkan mimpi-mimpi kita.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah Swt, melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 4 Mei 2018
Peneliti

Muh Aji Fahrul Rois
NPM 1413053075

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar dan Pembelajaran	9
1. Belajar	9
a. Pengertian Belajar.....	9
b. Teori Belajar	10
c. Hasil Belajar	12
2. Pembelajaran	13
B. Model Pembelajaran	14
C. Model Pembelajaran Kooperatif.....	16
D. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif	17
E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	18
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	18
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	19
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	21
a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	21
b. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	22

F.	Metode Ceramah	24
1.	Pengertian Metode Ceramah	24
2.	Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah	25
a.	Kelebihan Metode Ceramah	25
b.	Kelemahan Metode Ceramah	26
G.	Metode Tanya Jawab	27
1.	Pengertian Metode Tanya Jawab	27
2.	Kelebihan dan Kelemahan Metode Tanya Jawab	28
a.	Kelebihan Metode Tanya Jawab	28
b.	Kelemahan Metode Tanya Jawab	29
H.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	30
1.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	30
2.	Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	31
3.	Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	33
I.	Kajian Penelitian yang Relevan	34
J.	Kerangka Pikir	38
K.	Hipotesis	39
III.	METODE PENELITIAN	40
A.	Rancangan Penelitian	40
B.	Prosedur Penelitian	41
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	42
1.	Tempat Penelitian	42
2.	Waktu Penelitian	43
D.	Variabel Penelitian	43
E.	Definisi Variabel	43
1.	Definisi Konseptual	43
2.	Definisi Operasional	44
F.	Populasi dan Sampel	45
1.	Populasi Penelitian	45
2.	Sampel Penelitian	46
G.	Teknik Pengumpulan Data	46
H.	Instrumen dan Uji Instrumen Penelitian	47
1.	Pengertian Instrumen Tes	48
2.	Pengertian Instrumen Angket atau Kuisisioner	48
3.	Uji Coba Instrumen Tes	48
4.	Uji Persyaratan Instrumen Tes	49
a.	Uji Validitas Tes	49
b.	Uji Reliabilitas Tes	50
I.	Teknik Analisis dan Pengujian Hipotesis	51
1.	Uji Persyaratan Analisis Data	51
a.	Uji Normalitas	51
b.	Uji Homogenitas	52
2.	Teknik Analisis Data Kuantitatif	53
a.	Nilai Hasil Belajar Secara Individual	53

	Halaman
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa	53
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal	53
d. Pengujian Hipotesis	54
e. Uji Regresi Linier Sederhana.....	55
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	56
1. Visi dan Misi.....	56
a. Visi.....	56
b. Misi	56
2. Keadaan Sarana dan Prasarana	57
3. Keadaan Siswa.....	57
4. Keadaan Tenaga Pendidik	58
B. Pelaksanaan Penelitian.....	59
1. Persiapan Penelitian.....	59
2. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	59
a. Uji Validitas Tes	59
b. Uji Reliabilitas Tes	61
3. Pelaksanaan Penelitian.....	62
4. Pengambilan Data Penelitian	62
C. Deskripsi Data Penelitian.....	63
D. Analisis Data Penelitian.....	63
1. Data Hasil Belajar Siswa	63
2. Analisis Angket Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Two</i> <i>Stay Two Stray</i>	67
E. Uji Prasyarat Analisis Data	69
1. Uji Normalitas.....	69
2. Uji Homogenitas	73
3. Uji Hipotesis	76
4. Uji Regresi Linier Sederhana.....	78
F. Pembahasan.....	80
V. KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Tahun Pelajaran 2017/2018.....	4
2. Ruang Lingkup IPS.....	32
3. Materi IPS Kelas V Semester Genap.....	32
4. Koefisien Reliabilitas.....	49
5. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	52
6. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 6 Merak Batin.....	57
7. Jumlah Siswa SD Negeri 6 Merak Batin.....	57
8. Data Guru dan Staf SD Negeri 6 Merak Batin.....	58
9. Hasil Analisis Validitas Butir Tes.....	60
10. Peningkatan Nilai Kelas Eksperimen.....	64
11. Peningkatan Nilai Kelas Kontrol.....	65
12. Penggolongan Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	66
13. Data Angket Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	68
14. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	70
15. Daftar Distribusi Frekuensi.....	71
16. Frekuensi yang Diobservasi dan Diharapkan.....	72
17. Bantuan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	73
18. Bantuan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	75
19. Bantuan Uji Hipotesis.....	76
20. Bantuan Uji Regresi Sederhana.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel.....	39
2. Desain eksperimen	41
3. Perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	66
4. Perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	67
5. Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>two stay two stray</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	89
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	90
3. Surat Keterangan dari Fakultas	91
4. Surat Pemberian Izin Penelitian.....	92
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas V A.....	93
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas V B.....	94
7. Surat Keterangan Penelitian.....	95
8. Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas V A SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar Tahun Pelajaran 2017/2018	96
9. Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas V B SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar Tahun Pelajaran 2017/2018	97
10. Pemetaan SK dan KD	98
11. Silabus Pembelajaran	100
12. RPP Kelas Eksperimen	102
13. RPP Kelas Kontrol.....	108
14. Lembar Kerja Siswa.....	113
15. Format Kisi-kisi Instrumen Tes	117
16. Soal Uji Instrumen Tes	118
17. Kunci Jawaban Soal Instrumen Tes.....	125
18. Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	126
19. Hasil Uji Validitas.....	128
20. Hasil Uji Reliabilitas.....	130
21. Perhitungan Secara Manual Validitas.....	131
22. Format Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
23. Soal <i>Pretest</i>	134
24. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i>	140
25. Soal <i>Posttest</i>	141
26. Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	147
27. Perhitungan Skor Angket.....	148
28. Hasil Uji Normalitas	150
29. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	162
30. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat (χ^2).....	163
31. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal dari 0–Z	164
32. Tabel Nilai-nilai Distribusi F (Probabilita 0,05).....	165
33. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t	166
34. Dokumentasi Foto	167

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Kemendiknas (2003: 2) menjelaskan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan, dan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Upaya tersebut antara lain perubahan dan perbaikan kurikulum, peningkatan daya dukung sarana dan prasarana, serta peningkatan mutu para pendidik dan siswa. Pendidikan yang diharapkan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Oleh karena itu, sekolah sebagai

tempat penyelenggara pendidikan harus mampu mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Fadillah (2014: 13) menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan tentu tidak bisa terlepas dari kurikulum sekolah. Karsidi (2007: 1) mengemukakan kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Struktur dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan salah satu ketentuannya memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri. Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

BNSP (2006: 175) menjelaskan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 tahun 2006 menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

BNSP (2006: 175) menjelaskan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS meliputi (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan

kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan-tujuan pendidikan IPS dapat tercapai apabila pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Joyce dan Weil (dalam Sagala, 2013: 176) menjelaskan model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Komalasari (2010: 57) mendefinisikan model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Pemilihan model pembelajaran di kelas hendaknya sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan KTSP. Trianto (2009: 67) menyatakan prinsip pengembangan KTSP ialah berpusat pada potensi, pengembangan, kebutuhan, dan kepentingan siswa, dan lingkungannya (*student centered*). Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa ialah model pembelajaran kooperatif.

Hasil penelusuran dokumentasi pada tanggal 20 Oktober 2017 diperoleh data nilai ulangan tengah semester ganjil siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin tahun pelajaran 2017/2018 sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Tahun Pelajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah Siswa	Interval Nilai									
		Bahasa Indonesia		Matematika		IPA		IPS		PKn	
		<75	≥75	<70	≥70	<75	≥75	<75	≥75	<75	≥75
V A	25	17	8	12	13	13	12	17	8	15	10
V B	25	14	11	14	11	15	10	20	5	18	7
Jumlah Siswa	50	31	19	26	24	28	22	37	13	33	17
Jumlah Persentase	100%	62%	38%	52%	48%	56%	44%	74%	26%	66%	34%

(Data lengkap ada di halaman 96 dan 97)

Tabel di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan pelajaran IPS lebih rendah dari mata pelajaran lain, yaitu hanya mencapai 26%. Jumlah siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPS di kelas V A sebanyak 8 siswa, sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPS kelas V B sebanyak 5 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V B lebih rendah dari kelas V A. Peneliti memilih kelas V B sebagai kelas eksperimen karena hasil belajar IPS kelas V B lebih rendah dari kelas V A, sedangkan kelas V A sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil observasi, rendahnya hasil belajar IPS disebabkan karena siswa terlihat pasif dan malu untuk bertanya tentang materi yang telah diberikan. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa belum ditempatkan sebagai subjek belajar yang harus dibekali kemampuan bekerja sama dan siswa terlihat belum memiliki tanggung jawab akan tugasnya. Sementara hasil wawancara dengan guru kelas V didapat informasi bahwa guru belum pernah menggunakan model kooperatif tipe *two stay two stray*.

Menyikapi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, diperlukan adanya solusi yang digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Cara yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar yaitu guru harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran agar kemampuan serta hasil belajar dapat lebih baik.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*. Huda (2014: 207) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *two stay two stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan dan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran pada tingkatan usia siswa baik di kelas tinggi maupun rendah

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berjumlah empat sampai lima orang, kemudian guru memberikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama. Setelah selesai, dua sampai tiga orang anggota dari masing-masing kelompok diminta untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas men-*sharing* informasi dan hasil kerjanya kepada tamu. Tamu, mohon undur diri untuk kembali kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain. Setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerja kemudian

mempresentasikannya, sehingga pada akhir pembelajaran hasil yang diperoleh siswa dapat lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPS.
2. Siswa terlihat pasif dan malu untuk bertanya tentang materi yang telah diberikan.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
4. Siswa belum ditempatkan sebagai subjek belajar yang harus dibekali kemampuan bekerja sama dan belum memiliki tanggung jawab akan tugasnya.
5. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada hasil belajar IPS aspek kognitif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* untuk

melihat pengaruh hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar Tahun Pelajaran 2017/2018?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar Tahun Pelajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* diharapkan dapat saling membantu memecahkan masalah serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi.

2. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 6 Merak Batin.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.

5. Peneliti Lanjutan

Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Merak Batin semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang dialami dan dilakukan manusia sejak anak-anak, remaja, hingga dewasa, bahkan sepanjang hayatnya. Keberhasilan belajar seseorang dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku yang terjadi. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa merupakan hasil dari proses belajar.

Susanto (2013: 4) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Hamdani (2011: 21) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Sunaryo (dalam Komalasari, 2010: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sudah barang tentu tingkah laku tersebut adalah tingkah laku yang positif, artinya untuk mencari kesempurnaan hidup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan yang mengakibatkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku manusia menuju arah yang positif atau menjadikan manusia lebih baik dari sebelumnya.

b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Banyak teori yang berkaitan dengan belajar. Masing-masing teori memiliki pandangan dan kekhasan tersendiri. Susanto (2013: 96) menyatakan bahwa teori konstruktivisme dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

Yaumi (2013: 28) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behaviorisme adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan murid sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
- 2) Teori pemrosesan informasi
Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang yang terjadi dalam diri siswa.
- 3) Teori skema dan muatan kognitif
Teori skema pertama kali dicetuskan oleh Piaget pada tahun 1926, teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi, dan skemata.
- 4) Teori belajar *situated*
Pandangan umum tentang teori ini adalah jika kita membawa siswa pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, saat itulah terjadi proses belajar.
- 5) Teori belajar konstruktivisme
Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Suprijono (2015: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori perilaku
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balas (*respond*).
- 2) Teori belajar kognitif
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.
- 3) Teori belajar konstruktivisme
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Bersumber pada teori-teori di atas, peneliti menggunakan teori konstruktivisme sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran kooperatif. Teori konstruktivisme menghendaki bahwa pengetahuan siswa dibentuk sendiri oleh setiap individu dan pengalaman yang merupakan kunci dari belajar bermakna yang didapatkan oleh siswa dari hasil belajar kelompok atau bersama.

c. Hasil Belajar

Belajar merupakan cara manusia memperoleh keterampilan dan kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahnya ilmu pengetahuan seseorang. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Susanto (2013: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Uno (2011: 213) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar memiliki beberapa ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Sukmadinata (2007: 102) menjelaskan bahwa hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapankecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat

dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Siswa dianggap berhasil dalam belajar apabila telah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengetahui kesesuaian antara hasil belajar dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan tersebut meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur dengan evaluasi. Dalam penelitian ini, aspek yang diteliti ialah aspek kognitif, karena penulis ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS.

2. Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang sangat erat kaitannya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ada kegiatan belajar didalamnya. Kemendiknas (2003: 4) tentang Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 No. 20 Tahun 2003, memaparkan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Hamdani (2011: 23) menyatakan bahwa salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Komalasari (2010: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya.

B. Model Pembelajaran

Mengingat perkembangan zaman yang semakin maju, seharusnya terjadi pula perubahan terutama dalam bidang pendidikan. Perlu adanya variasi oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Banyak usaha yang dapat dilakukan untuk kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi.

Inovasi dalam pembelajaran antara lain dalam hal model, strategi, pendekatan, metode, teknik, dan media pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Kurniasih dan Sani (2016: 18) menyatakan bahwa sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Komalasari (2010: 57) menyatakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, serta teknik pembelajaran. Trianto (2010: 53) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Apabila guru ingin menggunakan model pembelajaran yang tepat bagi siswa maka guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada. Hal tersebut bertujuan agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran dari awal sampai akhir yang dalam pelaksanaannya menerapkan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru

dalam memilih model pembelajaran adalah mengetahui kondisi siswa, bahan pelajaran, dan sumber belajar yang tersedia.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Cara yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif yakni menghargai pendapat orang lain, mendorong siswa berpartisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, mengambil giliran, dan berbagi tugas.

Isjoni (2013: 22) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berasal dari kata kooperatif yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Johnson & Johnson (dalam Isjoni, 2007: 17) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Bern dan Erickson (dalam Komalasari, 2010: 62) mengemukakan bahwa *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan terjalannya kerjasama siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran

kooperatif melibatkan partisipasi dan tanggung jawab siswa kepada kelompoknya.

D. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe-tipe pembelajaran kooperatif pada umumnya adalah sama yakni siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dan dapat bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru, namun ada perbedaan pada proses pelaksanaannya. Perbedaan tersebut terletak pada jumlah anggota kelompok dan penerapan pembelajaran kooperatif pada masing-masing tipe pembelajaran. Ada tipe yang mengharuskan kelompok beranggotakan 2 orang siswa, dan ada juga yang mengharuskan kelompok beranggotakan 4 orang siswa.

Fathurrohman (2015: 53) memaparkan 35 tipe model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) *Student Team Achievement Division* (STAD), (2) *Team Assisted Individualization* (TAI), (3) *Teams Games Tournament* (TGT), (4) *Snowball Throwing*, (5) *Jigsaw*, (6) *Learning Together*, (7) *Cooperative Learning Structures* (CLS), (8) *Group Investigation* (GI), (9) *Complex Instruction*, (10) *Team Accelerated Instruction* (TAI), (11) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), (12) *Structured Dyadic Methods* (SDM), (13) *Spontaneous Group Discussion* (SGD), (14) *Numbered Head Together* (NHT), (15) *Team Product* (TP), (16) *Cooperative Review* (CR), (17) *CO-OP CO-OP*, (18) *Think Pair Share* (TPS), (19) *Discussion Group* (DG), (20) *Make a Match*, (21) Bertukar Pasang, (22) *Structured Numbered Heads*, (23) *Two Stay Two Stray*, (24) Keliling Kelompok, (25) Kancing Gemerincing, (26) Keliling Kelas, (27) *Role Playing*, (28) *Tea Party*, (29) Berkirim salam dan soal, (30) *Write Around*, (31) *Listening Team*, (32) *Student Team Learning* (STL), (33) *Inside Outside Circle*, (34) Tari Bambu, dan (35) *Paired Story Telling* (PST).

Huda (2014: 197) menyatakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) *Teams Games Tournament*, (2) *Teams Assisted Individualization*, (3) *Student Team Achievement Division*, (4) *Numbered Head Together*, (5) *Jigsaw*, (6) *Think Pair Share*, (7) *Two Stay Two Stray*, (8) *Role Playing*, (9) *Pair Check*, dan (10) *Cooperative Script*. Suprijono (2015: 108) mengemukakan sebelas tipe model pembelajaran kooperatif sebagai berikut: (1) *Jigsaw*, (2) *Think Pair Share* (TPS), (3) *Numbered Head Together* (NHT), (4)

Group Investigation (GI), (5) Two Stay Two Stray (TSTS), (6) Make a Match, (7) Listening Team, (8) Inside-Outside Circle, (9) Bamboo Dancing, (10) Point-Counter-Point, dan (11) The Power Of Two.

Peneliti memilih tipe *two stay two stray* sebagai variabel penelitian karena model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dan dapat mengoptimalkan partisipasi siswa. Model pembelajaran ini juga mengajarkan siswa untuk dapat aktif dan bertanggung jawab untuk setiap tugas yang diberikan kepadanya.

E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *two stay two stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Model pembelajaran ini cocok untuk digunakan di semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa. Suyatno (dalam Fathurrohman, 2015: 90) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* adalah pembelajaran dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompokkan untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal kerja kelompok dan laporan kelompok.

Huda (2014: 207) mendefinisikan model kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi serta melatih siswa untuk bersosialisasi. Hanafiah dan Suhana (2010: 56)

bahwa *two stay two stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan pembelajaran kelompok yang memberikan peran aktif kepada siswa untuk saling bekerja sama dalam memperoleh informasi dan memecahkan masalah, dengan cara memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil diskusi dan informasi kepada kelompok lainnya, serta mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran.

Fathurrohman (2015: 91) bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen dengan kemampuan berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah) maupun jenis kelamin.
- 3) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.
- 4) Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKS atau tugas dari kelompok lain, dan sisa kelompok tetap di kelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya.
- 5) Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompok. Hasil kunjungan dibahas bersama dan dicatat.

- 6) Hasil diskusi kelompok dikumpulkan dan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan.
- 7) Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.
- 8) Guru membimbing siswa merangkum pelajaran.
- 9) Guru memberikan penghargaan secara berkelompok.

Huda (2014: 141) bahwa langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang masing-masing berjumlah empat orang.
- 2) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama.
- 3) Setelah selesai, dua orang anggota dari masing-masing kelompok diminta untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain.
- 4) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas men-*sharing* informasi dan hasil kerjanya kepada tamu.
- 5) Tamu, mohon undur diri untuk kembali kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.
- 6) Setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerja kemudian mempresentasikannya.

Lie (2010: 62) bahwa langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai berikut:

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

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan

langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*

yaitu:

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa.

- 2) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.
- 3) Setelah selesai, 2 sampai 3 orang anggota dari masing-masing kelompok diminta untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain.
- 4) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas men-*sharing* informasi dan hasil kerjanya kepada tamu.
- 5) Tamu, mohon undur diri untuk kembali kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.
- 6) Setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerja kemudian mempresentasikannya.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Sebagai suatu model pembelajaran, model kooperatif tipe *two stay two stray* memiliki kelebihan-kelebihan. Fathurrohman (2015: 91) menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yaitu dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan tingkat usia siswa, model ini tidak hanya bekerja sama dengan anggota kelompok, tetapi bisa juga bekerja sama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas dan lebih berorientasi pada keaktifan siswa.

Huda (2014: 207) menjelaskan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yakni dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dalam semua tingkat usia dan melatih siswa untuk bertanggung jawab dan saling membantu, serta saling mendorong siswa untuk berprestasi. Lie (2010: 47) menjelaskan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* antara lain, 1) mudah dipecah menjadi berpasang-pasangan; 2) lebih banyak ide yang muncul; 3) lebih banyak tugas yang bisa dikerjakan; dan 4) guru mudah untuk memonitor.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memiliki beberapa kelebihan, yakni: 1) bisa digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua tingkat usia siswa; 2) melatih siswa untuk bertanggung jawab dan saling berbagi serta memotivasi untuk saling berprestasi; 3) memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas; 4) lebih banyak tugas yang bisa dikerjakan; 5) guru mudah untuk memonitor; dan 6) lebih berorientasi pada keaktifan siswa.

b. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Selain memiliki kelebihan-kelebihan sebagaimana dijelaskan pada kajian sebelumnya, model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* juga memiliki beberapa kelemahan. Fathurrohman (2015: 91) menjelaskan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay*

two stray yakni jumlah siswa dalam satu kelas tidak boleh ganjil harus berkelipatan empat, peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil, dan junjungan dari 2 orang anggota kelompok yang satu ke kelompok lain membutuhkan perhatian khusus dalam pengelolaan kelas serta dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Selain itu, guru juga harus membutuhkan banyak persiapan.

Huda (2014: 207) menjelaskan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* meliputi membutuhkan banyak waktu, membutuhkan sosialisasi yang lebih baik, dan jumlah kelompok genap menyulitkan pengambilan suara. Lie (2010: 47) menjelaskan kelemahan *two stay two stray* yakni butuh banyak waktu, kurangnya kesempatan untuk kontribusi individu, dan siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* meliputi: 1) membutuhkan waktu yang lama; 2) membutuhkan perhatian khusus dalam pengelolaan kelas; 3) kurangnya kesempatan untuk kontribusi individu; 4) siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan. dan 5) bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga).

F. Metode Ceramah

1. Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang lebih banyak dipakai sejak dulu dan dalam setiap pertemuan di kelas. Guru tidak mungkin meninggalkan ceramah, walaupun hanya sekedar sebagai kata pengantar pelajaran atau merupakan uraian singkat di tengah proses pembelajaran. Sanjaya (2013: 147) metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.

Hamdayama (2014: 168) mengungkapkan bahwa metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional karena sejak dulumetode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa dalam interaksi edukatif. Djamarah dan Zain (2013: 97) menjelaskan metode ceramah merupakan metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode klasik yang digunakan guru dalam interaksi edukatif pada proses belajar mengajar yang mengutamakan kemampuan berbicara. Metode ceramah selalu digunakan pada awal, inti, dan akhir pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah

a. Kelebihan Metode Ceramah

Sebagai suatu metode pembelajaran, metode ceramah memiliki kelebihan.

Menurut Sanjaya (2013: 148) mengemukakan kelebihan metode ceramah sebagai berikut:

- 1) Ceramah merupakan metode yang 'mudah' dan 'mudah' untuk dilakukan
- 2) Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas.
- 3) Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan.
- 4) Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah.
- 5) Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat menjadi lebih sederhana.

Hamdayama (2014: 169) mengungkapkan kelebihan dari metode ceramah yaitu:

- 1) Guru mudah menguasai kelas karena guru menyampaikan informasi dan materi secara langsung dengan tatap muka langsung dengan siswa.
- 2) Metode dianggap paling ekonomis waktu dan biaya karena waktu dan materi dapat diatur oleh guru secara langsung, materi dan waktu pelajaran sangat ditentukan oleh sistem nilai yang dimiliki oleh guru yang bersangkutan.
- 3) Mudah dilaksanakan.
- 4) Dapat diikuti siswa dalam jumlah besar bisa juga dengan menggunakan media sound sistem sehingga suara guru yang sedang menerangkan bisa terdengar lebih keras dengan jangkauan suara lebih jauh.
- 5) Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar.

Djamarah dan Zain (2013: 97) menjelaskan kelebihan metode ceramah yakni: 1) guru mudah menguasai kelas; 2) mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas; 3) dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar; 4) mudah mempersiapkan dan melaksanakannya;

5) guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelebihan dari metode ceramah meliputi: 1) guru mudah menguasai kelas; 2) metode yang paling ekonomis dari segi waktu, biaya, dan pelaksanaannya; dan 3) guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.

b. Kelemahan Metode Ceramah

Selain memiliki kelebihan, metode ceramah juga memiliki beberapa kelemahan.

Sanjaya (2013: 148) mengemukakan kelebihan metode ceramah sebagai berikut:

- 1) Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru.
- 2) Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme.
- 3) Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan.
- 4) Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

Hamdayama (2014: 169) menjelaskan kelemahan dari metode ceramah yakni:

- 1) Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
- 2) Siswa yang lebih tanggap dari sisi visual akan menjadi rugi dan siswa yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya.
- 3) Bila terlalu lama membosankan.
- 4) Sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar siswa.
- 5) Menyebabkan siswa pasif.

Djamarah dan Zain (2013: 97) menjelaskan kelemahan metode ceramah yaitu:

- 1) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).

- 2) Yang visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) yang besar menerimanya.
- 3) Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan.
- 4) Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali.
- 5) Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelemahan dari metode ceramah meliputi: 1) kegiatan pengajaran menjadi verbalisme; 2) siswa yang visual menjadi rugi dan yang auditif dapat lebih besar menerimanya; 3) siswa cepat bosan bila selalu digunakan dan terlalu lama menggunakannya; dan 4) siswa menjadi pasif.

G. Metode Tanya Jawab

1. Pengertian Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara mengajar atau menyajikan materi melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi tersebut. Masitoh (2009: 160) metode tanya jawab adalah cara penyampaian suatu pelajaran melalui interaksi dua arah dari guru kepada siswa atau dari siswa kepada guru agar diperoleh jawaban kepastian materi melalui jawaban lisan guru atau siswa.

Hamdayama (2014: 107) menjelaskan metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru. Djamarah dan Zain (2013: 95) berpendapat metode tanya jawab

merupakan metode yang tertua dan banyak digunakan dalam proses pendidikan, baik di lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode tanya jawab adalah metode yang tertua dan sering digunakan pada proses pembelajaran berlangsung, bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh guru kepada siswa dan sebaliknya. Metode tanya jawab sangat membantu interaksi yang terjalin di dalam kelas.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Tanya Jawab

a. Kelebihan Metode Tanya Jawab

Sebagai suatu metode pembelajaran, metode tanya jawab memiliki kelebihan.

Masitoh (2009: 160) menjelaskan kelemahan metode tanya jawab yaitu:

- 1) Menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap permasalahan yang sedang dibicarakan sehingga timbul partisipasi aktif dan aktifitas mental yang tinggi pada siswa.
- 2) Menimbulkan pola fikir reflektif, sistematis, kreatif dan kritis.
- 3) Mewujudkan cara belajar siswa aktif
- 4) Melatih dan memberanikan siswa untuk belajar mengekspresikan kemampuan lisan.
- 5) Memberi kesempatan siswa menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Hamdayama (2014: 109) menjelaskan kelebihan dari metode tanya jawab yaitu:

- 1) Kelas akan hidup karena anak didik aktif berfikir dan menyampaikan pikiran melalui berbicara.
- 2) Baik sekali untuk melatih anak didik agar berani mengemukakan pendapatnya.
- 3) Akan membawa kelas kedalam suasana diskusi.

Djamarah dan Zain (2013: 95) kelebihan metode tanya jawab yakni sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali tegar dan hilang kantuknya.
- 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- 3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelebihan dari metode tanya jawab meliputi: 1) pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa; 2) baik melatih siswa agar berani mengemukakan pendapatnya; dan 3) membawa kelas kedalam suasana diskusi.

b. Kelemahan Metode Tanya Jawab

Selain memiliki kelebihan, metode tanya jawab juga memiliki beberapa kelemahan.

Menurut Masitoh (2009: 160) metode tanya jawab memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

- 1) Jumlah siswa dalam satu kelas tidak boleh dari 40 siswa, agar pertanyaan guru dapat dijawab oleh sebagian besar siswa.
- 2) Siswa yang tidak aktif harus diminta mengulangi jawaban siswa yang benar, jika dia dapat mengulangi jawaban temannya tadi dengan benar, maka dia harus diberi penguatan positif agar ia tertarik dan ikut aktif.
- 3) Guru harus terampil dalam mengemukakan pertanyaan.
- 4) Pertanyaan-pertanyaan harus disusun mulai dari yang mudah sampai dengan yang sukar agar siswa yang kurang pintar dapat pula menjawab pertanyaan.

Hamdayama (2014: 109) mengungkapkan kelemahan dari metode tanya jawab yakni:

- 1) Siswa sering merasa takut, apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.

- 2) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.
- 3) Waktu sering banyak terbuang, terutama apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
- 4) Pembicaraan sering menyimpang dari pokok persoalan bila dalam mengajukan pertanyaan.

Djamarah dan Zain (2013: 95) menyatakan kelemahan metode tanya jawab adalah:

- 1) Siswa merasa takut, apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
- 2) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.
- 3) Waktu sering banyak terbuang, terutama apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
- 4) Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelemahan dari metode tanya jawab meliputi: 1) siswa merasa takut; 2) tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa; 3) waktu sering banyak terbuang; dan 4) jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.

H. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan ilmu yang mempelajari disiplin ilmu-ilmu sosial, yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam kehidupan sehari-hari. Sapriya, dkk. (2007: 5) menjelaskan IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala serta

masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Susanto (2014: 6) menjelaskan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

BSNP (2006: 175) menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, dan mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat dan mampu pula menyusun alternatif pemecahannya.

2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS pada setiap jenjangnya harus dibatasi, sesuai dengan kemampuan siswa pada tiap jenjang yang sedang ditempuhnya sehingga ruang lingkup IPS pada jenjang sekolah dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Ruang lingkup IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah tercantum dalam kurikulum. Depdiknas (dalam Susanto, 2013: 160) menjabarkan ruang lingkup IPS antara lain: 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan,

dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Sapriya, dkk., (2007: 19) ruang lingkup IPS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Ruang lingkup IPS

No.	Aspek	Sub-aspek
1.	Sistem sosial dan budaya	<ul style="list-style-type: none"> a. Individu, keluarga, dan masyarakat. b. Sosiologi sebagai ilmu dan metode. c. Interaksi sosial. d. Sosialisasi. e. Pranata sosial. f. Struktur sosial. g. Kebudayaan. h. Perubahan sosial budaya.
2.	Manusia, tempat, dan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> a. Sistem informasi geografi. b. Interaksi gejala fisik dan sosial. c. Struktur internal suatu tempat/wilayah. d. Interaksi keruangan. e. Persepsi lingkungan dan kewajiban.
3.	Waktu, keberlanjutan dan perubahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Dasar-dasar ilmu sejarah. b. Fakta, peristiwa, dan proses.
4.	Perilaku ekonomi dan kesejahteraan	<ul style="list-style-type: none"> a. Berekonomi. b. Kebergantungan. c. Spesialisasi dan pembagian kerja. d. Perkoperasian. e. Kewirausahaan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai ruang lingkup IPS, peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi manusia, lingkungan, waktu, perubahan, sosial, dan budaya serta perilaku manusia sesuai dengan kehidupan sehari-harinya, seperti hubungan manusia dengan manusia lainnya ataupun manusia dengan lingkungannya. Ruang lingkup IPS dalam penelitian ini difokuskan pada waktu, keberlanjutan, dan perubahan dengan materi pada Kompetensi Dasar 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajah Belanda dan Jepang. Berikut materi IPS kelas V semester genap:

Tabel 3. Materi IPS Kelas V Semester Genap

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada pada penjajah Belanda dan Jepang.
	2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.
	2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang mengarah pada tujuan pendidikan nasional.

KTSP (dalam Susanto, 2014: 32), tujuan pendidikan IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sapriya, dkk., (2007: 4) bahwa tujuan IPS di sekolah dasar adalah untuk memperkenalkan siswa kepada pengetahuan tentang kehidupan masyarakat secara sistematis yang dapat mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Chapin dan Messick (dalam Susanto, 2014: 10) bahwa tujuan IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

- a) Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- b) Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- c) Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
- d) Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- e) Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- f) Ditujukan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS memiliki tujuan untuk membentuk kemampuan berpikir kritis siswa terhadap konsep-konsep IPS melalui pengembangan kemampuan berpikir inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial sebagai bekal untuk kehidupan yang semakin kompleks dengan masyarakat yang majemuk, mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah sosial yang berada di lingkungan lokal, nasional, dan global. Tujuan yang paling utama adalah mempersiapkan siswa untuk menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

I. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam skripsi ini:

1. Anam (2014) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal Tahun Ajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis tersebut menggunakan uji t yang diperoleh $t_{tabel} = 1,67$ pada $\alpha = 5\%$ dan dk (kelas kontrol) = 32,00 dk (kelas eksperimen) = 33,00 serta $t_{hitung} = 4,714$, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sedangkan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,207$ dengan $t_{tabel} = 2,04$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, bahwa H_a diterima yang berarti ada pengaruh penerapan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar sejarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas X. Koefisien determinasinya adalah 0,3562. Hal ini berarti 35,62% hasil belajar sejarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas X dipengaruhi oleh model *two stay two stray*, sisanya 64,38% dipengaruhi oleh faktor lain. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal kelas eksperimen yaitu $67,64\% < 75\%$, sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal kelas kontrol mencapai $15,15\% < 75\%$.

Berdasarkan hasil tersebut, maka model *two stay two stray* lebih efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas X SMK sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas V Sekolah Dasar.

2. Diningsih (2017) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas IV A 68,00 sedangkan nilai rata-rata kelas IV B 74,25. Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan nilai *sig* (*2-tailed*) 0,025, ($0,025 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa 2,5% model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two*

stay two stray yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas IV Sekolah Dasar sedangkan penulis akan menggunakan sampel kelas V Sekolah Dasar.

3. Hendrawan (2017) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis tersebut menggunakan uji t, hasil perhitungannya diperoleh $t_{hitung} = 8,28$ dan $t_{tabel} = 2,000$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf nyata 5%. Hasil penelitian pada tes hasil belajar IPA siswa menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebesar 21,24. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 14,28.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Namun

kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas III Sekolah Dasar sedangkan penulis menggunakan sampel kelas V Sekolah Dasar.

J. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2010: 91) menyatakan kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti di samping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.

Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka konsep variabel.

Keterangan:

X : Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*

Y : Hasil belajar

→ : Pengaruh

K. Hipotesis

Sugiyono (2010: 96) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah penulis mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin”.

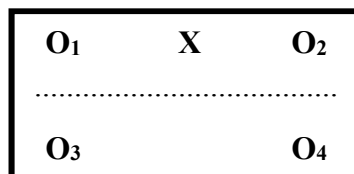
III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu cara untuk melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun serta menganalisis dan menyimpulkan data-data. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Objek penelitian adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (X) terhadap hasil belajar IPS siswa (Y). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dan menggunakan salah satu bentuk desainnya yakni *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Menurut Sugiyono (2010: 116) desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain eksperimen.

Keterangan:

O_1 : nilai *pretest* kelas eksperimen

O_2 : nilai *posttest* kelas eksperimen

O_3 : nilai *pretest* kelas kontrol

O_4 : nilai *posttest* kelas kontrol

X : perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa besar akibat dari perlakuan (O_4 , O_2). Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai $O_2 - O_1$ dan $O_4 - O_3$. Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

Y_1 : hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*.

Y_2 : hasil belajar siswa tanpa perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan.

2. Melakukan uji coba instrumen tes pada subjek uji coba yaitu siswa kelas V di SD lain.
3. Menganalisis data hasil uji coba untuk menguji apakah instrumen valid dan reliabel.
4. Melaksanakan *pretest* pada kedua kelompok itu.
5. Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*, sedangkan pada kelompok kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
6. Setelah selesai langkah ketiga, kemudian memberikan *posttest* pada kedua kelompok.
7. Mencari beda *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut.
8. Kemudian menggunakan perhitungan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah ketujuh, untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 6 Merak Batin.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Merak Batin yang beralamat di Dusun Kaliasin III Desa Kalisari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada akhir bulan Oktober 2017. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada awal bulan November sampai Desember 2017. Pengambilan dan pengolahan data penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2018.

D. Variabel Penelitian

Sugiyono (2010: 60) menjelaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (X).
- b. Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS siswa (Y).

E. Definisi Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* adalah model pembelajaran secara kelompok kecil yang berjumlah empat orang.

Dua orang tinggal untuk memberikan informasi dan dua orang pergi untuk mencari informasi dari kelompok lain, kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertukar pengetahuan, pengalaman, dan hasil kerja kelompok. Tujuan dari pembelajaran ini saling membantu memecahkan masalah, menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri siswa, serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi.

- b. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dilakukanlah evaluasi atau pemberian tes setelah proses pembelajaran. Tes yang dimaksud adalah hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Proses pembelajaran ini melibatkan semua siswa aktif. Siswa aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yaitu, 1) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri

- dari 4 sampai 5 orang siswa; 2) guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok; 3) setelah selesai, 2 sampai 3 orang anggota dari masing-masing kelompok diminta untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain; 4) dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas men-*sharing* informasi dan hasil kerjanya kepada tamu; 5) tamu, mohon undur diri untuk kembali kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain 6) setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerja kemudian mempresentasikannya.
- b. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan yang dialami oleh siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Hasil belajar pada kegiatan ini difokuskan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Hasil belajar diketahui dari proses belajar tersebut dilakukanlah evaluasi. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat siswa setelah mengerjakan tes. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa mencakup penilaian penugasan yang berupa hasil *pretest* dan *posttest*.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 6 Merak Batin yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V A dan V B. Masing-masing kelas memiliki jumlah siswa yang sama yaitu 25 siswa, sehingga jumlah total 50 siswa.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 124) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2010: 124) *Sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V B yang dijadikan sebagai sampel dengan alasan karena nilai rata-rata kelas V B lebih rendah dari nilai rata-rata kelas V A. Kelas V B berjumlah 25 siswa dijadikan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*, sedangkan kelas V A berjumlah 25 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol dengan metode ceramah dan tanya jawab.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu teknik ini dilakukan untuk memperoleh data aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari dokumentasi nilai ulangan tengah semester. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa data siswa, guru, sarana dan prasarana serta data penunjang lainnya.

3. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai-nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif, untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum siswa mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah siswa mendapatkan materi (*posttest*).

4. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pernyataan tertulis untuk dijawab. Data tersebut digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

H. Instrumen dan Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Sugiyono (2010: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian sering disebut juga alat ukur dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen tes yang berupa soal pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar (Y).

1. Pengertian Instrumen Tes

Menurut Sanjaya (2014: 251) tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

2. Pengertian Instrumen Angket atau Kuesioner

Arikunto (2006: 151) mendefinisikan angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Teknik pengumpulan data melalui angket dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengajukan pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Sebaran angket yang dilaksanakan dengan menggunakan *skala likert* tanpa pilihan jawaban netral. Siswa diharapkan menjawab pernyataan yang diajukan sesuai dengan apa yang sebenarnya. Skor pernyataan yang diajukan bersifat positif dengan bentuk pilihan jawaban selalu memiliki skor 4, sering memiliki skor 3, kadang-kadang memiliki skor 2, dan tidak pernah memiliki skor 1.

3. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diujicobakan pada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal yang validitas dan reliabilitas. Uji

coba instrumen tes dilakukan pada kelas V SD Negeri 2 Merak Batin Kecamatan Natar. Alasan peneliti memilih SD Negeri 2 Merak Batin karena secara geografis berada di kecamatan yang sama dengan tempat penelitian (SD Negeri 6 Merak Batin), mayoritas guru berpendidikan strata satu (S1), memiliki akreditasi yang sama yakni B, memiliki nilai rata-rata kelulusan yang hampir sama, kelas V berjumlah 2 kelas, dan nilai KKM 75 pada mata pelajaran IPS.

4. Uji Persyaratan Instrumen Tes

a. Uji Validitas Tes

Valid berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi uji coba instrumen sehingga pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Mengukur tingkat validitas soal pada tes objektif digunakan teknik korelasi *point biserial* dengan bantuan *microsoft office excel* 2016. Menurut Kasmadi (2014: 157) rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} : Koefisien korelasi *point biserial*
- M_p : Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
- M_t : Mean skor total
- S_t : Simpangan baku
- p : Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- q : 1-P

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Menurut Arikunto (2012: 115) untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas tes
- p : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
($q = 1 - p$)
- $\sum pq$: Jumlah hasil perkalian antara p dan q
- n : Banyaknya/jumlah item
- s : Varians total

Reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2016*. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,800 – 1,000	Sangat kuat
2.	0,600 – 0,799	Kuat
3.	0,400 – 0,599	Sedang
4.	0,200 – 0,399	Rendah
5.	0,000 – 0,199	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2006: 276)

I. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Menurut Meltzer (dalam Khasanah 2014: 39) untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$
 Rendah : $N\text{-Gain} < 0,3$

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*.

1) Rumusan hipotesis:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

- 2) Menurut Sugiyono (2014: 107) pengujian dengan rumus *chi kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2_{hit} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2_{hit} : Chi kuadrat hitung

f_0 : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

k : Banyaknya kelas interval

- 3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Berikut langkah-langkah uji homogenitas:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat:

H_0 : Varians homogen

H_a : Varians tidak homogen
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Menurut Sugiyono (2010: 276) uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$
- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Menurut Purwanto (2008: 102) untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai pengetahuan

R : Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Menurut Aqib, dkk. (2010: 40) untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai rata-rata seluruh siswa

ΣX : Total nilai yang diperoleh siswa

ΣN : Jumlah siswa

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menurut Aqib, dkk. (2010: 41) untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Tabel 5. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	$\geq 80\%$	Sangat tinggi
2.	60 – 79%	Tinggi
3.	40 – 59%	Sedang
4.	20 – 39%	Rendah
5.	< 20%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Pengujian Hipotesis

Setelah semua data diperoleh, kemudian tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-tes pooled varians* karena dalam penelitian ini menunjukkan bahwa $n_1 = n_2$ yaitu $n_1 = 25$ dan $n_2 = 25$, dan varian homogen ($S_1^2 = S_2^2$). Menurut Sugiyono (2010: 273) rumus *t-tes pooled varians* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 : Rata-rata data pada sampel 1
- \bar{X}_2 : Rata-rata data pada sampel 2
- n_1 : Jumlah anggota sampel 1
- n_2 : Jumlah anggota sampel 2
- S_1^2 : Varians sampel 1
- S_2^2 : Varians sampel 2

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a

ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang signifikan.

Rumusan Hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin.

e. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin Kecamatan Natar. Menurut Sugiyono (2010: 262) rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat

a : Konstanta atau bila harga $X = 0$

b : Koefisien regresi

X : Variabel bebas

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Merak Batin.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Siswa

Hendaknya siswa aktif dan bertanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mempermudah memahami materi pembelajaran dan agar dapat mengerjakan tugas dengan hasil yang baik.

2. Guru

Hendaknya guru dapat menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagai salah satu alternatif pilihan dalam meningkatkan kompetensinya dan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang aktif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

3. Sekolah

Hendaknya sekolah berusaha untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 6 Merak Batin.

4. Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran.

5. Peneliti Lanjutan

Hendaknya peneliti lanjutan yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebaiknya dianalisis terlebih dahulu hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam hal alokasi waktu, ruang kelas, dan karakteristik siswa yang akan diterapkan model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01*. Kendal. <http://lib.unnes.ac.id/20909/1/3101411118-S.pdf>. Diakses pada 4 November 2017. Pukul 15.03 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi (Revisi VD)*. Rineka Cipta. Jakarta.
- . 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP. Jakarta.
- Diningsih, Fitri Martias. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2016/2017*. Metro. <http://digilib.unila.ac.id/26563/2/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>. Diakses pada 16 Desember 2017. Pukul 16.00 WIB.
- Djamarah & Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Citra. Jakarta.
- Fadillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Parana Publishing. Yogyakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Hamdayama. 2014. *Model dan Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung.

- Hendrawan, Komang. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017*. <https://ejournal.un-diksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/11014/7065>. Diakses pada 4 November 2017. Pukul 15.47 WIB.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- . 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Alfabeta. Bandung.
- . 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Karsidi. 2007. *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD dan MI*. Tiga Serangkai. Solo.
- Kasmadi & Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Universitas Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena. Yogyakarta.
- Lie, Anita. 2010. *Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Gramedia Widiasarana. Jakarta.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Departemen Agama Republik Indonesia. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.

- . 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. UPI Press: Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- . 2014. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM Edisi Revisi*. Pustaka Pelajar Offset. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- . 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Pengembangan Model Tematik Pembelajaran Tematik*. PT Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- . 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Prenadamedia Group. Jakarta.