

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TWO STAY TWO STRAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X IPS MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2019/2020**

(SKRIPSI)

Oleh
LIAN BELA SYAPUTRI HARAHAP



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X IPS MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2019/2020

Oleh

LIAN BELA SYAPUTRI HARAHAP

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung, diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu motivasi belajar siswa yang masih rendah, kurang aktif nya siswa dalam menanyakan, menjawab dan berdiskusi mengenai kesulitan yang dihadapi pada saat guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya dalam pelajaran sejarah, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray*. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray* ini suatu Strategi Pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020?”. Tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen dan Deskriptif Verifikatif dengan pendekatan *ex facto* dan *survey*. Teknik analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dilihat dari sebelum dan sesudah penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dibuktikan melalui persentase di beberapa Kelas mengalami peningkatan seperti di Kelas X IPS 1 sebelum penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* di kategori tinggi memiliki persentase sebesar 4% meningkat menjadi 28%, di Kelas X IPS 2 dari 18% meningkat menjadi 44%, di Kelas X IPS 3 24% meningkat menjadi 44%, di Kelas X IPS 4 32% meningkat menjadi 40% dan di Kelas X IPS 5 dari 20% meningkat menjadi 36%

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan rumus Regresi Linier Sederhana disimpulkan bahwa $T_{hitung} = 9,890$ dengan $T_{tabel} 1,65765$, sehingga di setiap kelas X IPS memiliki variabel X yang berpengaruh terhadap variabel Y yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, jadi Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

Kata kunci: Motivasi, Pengaruh, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TWO STAY TWO STRAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X IPS MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh

LIAN BELA SYAPUTRI HARAHAP

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X IPS MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Nama Mahasiswa : **Lian Bela Syaputri Harahap**

No. Pokok Mahasiswa : **1513033072**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

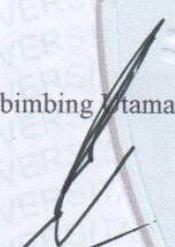


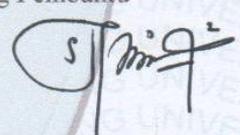
1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

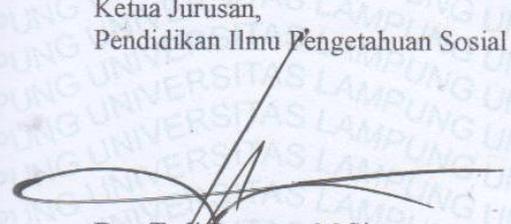

Drs. Maskun, M.H.
NIP 195912281985031005

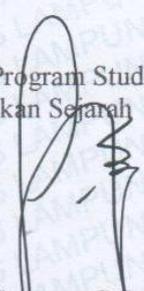

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum
NIP 197009132008122002

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi,
Pendidikan Sejarah

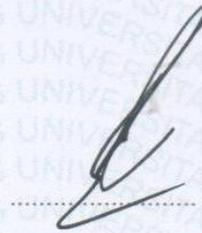

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 196008261986031001


Henry Susanto, S.S., M.Hum.
NIP 197007271995121001

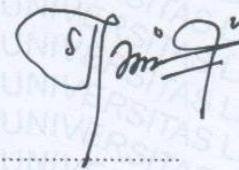
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

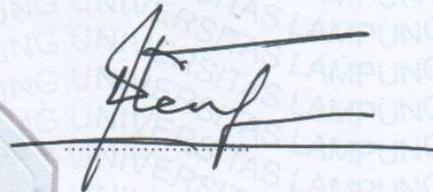
Ketua : **Drs. Maskun, M.H**



Sekretaris : **Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Syaiful M., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **19 Desember 2019**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Lian Bela Syaputri Harahap

NPM : 1513033072

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung

Alamat : Jl. R.A Basyid Gg.Flamboyan 1 No.15 Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 19 Desember 2019



Lian Bela Syaputri Harahap
NPM. 1513033072

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 6 Agustus 1997, anak keempat dari pasangan Bapak Syarifuddin Harahap dan Ibu Huristiati Handayani Hasibuan. Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-Kanak

(TK) Amarta Tani HKTI lulus pada tahun 2003, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Labuhan Dalam diselesaikan pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 19 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 13 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2015 berijazah. Pada tahun 2015, peneliti diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Program Studi Pendidikan Sejarah dengan jalur SBMPTN.

Pada Semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Waringin Jaya, Kecamatan Bandar Sribhawono, Kabupaten Lampung Timur, dan menjalani Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Praja Utama, Kabupaten Lampung Timur. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tingkat Jurusan maupun tingkat Program Studi. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang diikuti, antara lain Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI), Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) dan Forum Komunikasi Mahasiswa Pendidikan Sejarah (FOKMA).

MOTTO

Belajarlal selagi yang lain sedang tidur.
Bekerjalah selagi yang lain sedang bermalas-malasan.
Bersiap-siaplah selagi yang lain sedang bermain dan
bermimpilah selagi yang lain sedang berharap

(William Arthur Ward)

“Tidak ada jalan mudah menuju kebebasan,
dan banyak dari kita akan harus melewati lembah gelap menyeramkan.

Lagi dan lagi sebelum akhirnya kita meraih puncak kebahagiaan”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala hidayah dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

*Penulis persembahkan sebuah karya kecil ini teruntuk:
Kedua orang tuaku yang tersayang dan tercinta Bapak Syarifuddin Harahap dan Ibu Huristiati Handayani Hasibuan yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti, serta senantiasa selalu mendoakanku agar tercapai semua segala cita-citaku. Semua yang telah diberikan oleh Papah dan Mama tidak dapat terbalaskan olehku.*

*Untuk Almamater tercinta
"Universitas Lampung".*

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
6. Bapak Henry Susanto, S.S., M.Hum. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si. sebagai Pembahas Utama skripsi penulis, terima kasih atas segala masukan, kritik, dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Maskun, M.H. Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen PA, terima kasih atas segala saran serta masukan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum. Dosen Pembimbing II, terima kasih atas segala saran, serta terima kasih atas kesabaran dalam membimbing penulis dalam melakukan penulisan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun, dukungan, motivasi dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar mengajar didalam maupun diluar kampus.
11. Teruntuk Kakak dan Abangku tersayang Arie Syafriana Harahap, Yuni Fitri Andayani Harahap dan Ari Syandi Bayo Angin Harahap yang telah mendoakan dan menantikan keberhasilanku.
12. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha dan Karyawan Universitas Lampung.

13. Ibu Dra. Hj. Rospardewi, M.M., Kepala Sekolah SMA Negeri 13 Bandar Lampung, terima kasih atas izin dan bantuannya untuk penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.
14. Ibu Istiqomah, S.Pd., Guru Sejarah Kelas X, terima kasih atas bantuan, dukungan dan memberikan buku-buku untuk penulis agar mempermudah penulis untuk memberikan materi serta menerapkan model pembelajaran terhadap siswa.
15. Calon masa depanku Muhammad Reza Pratama terima kasih telah memberikan semangat dan selalu mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.
16. Sahabat tercinta yang telah membantu dalam perkuliahan dalam suka maupun duka dan selalu memberikan keceriaan Mahardini Zulkarnain, Windiya Prihandini, Ingrid Novita Kandi, Iqlima Zahrah L.T, Rizky Abdi Mulya dan Khalidia
17. Keluarga besar Pendidikan Sejarah, terima kasih atas kekeluargaan ini hingga menjadi memori indah yang akan selalu dikenang oleh penulis.

Semoga kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi saya maupun bagi semua pihak.

Bandar Lampung, November 2019
Penulis,

Lian Bela Syaputri Harahap
NPM. 1513033072

DAFTAR ISI

Daftar Tabel	iv
Daftar Gambar	vi
Daftar Lampiran.....	vii

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5

Referensi

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Pengaruh	8
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	9
2.3.1 Konsep Model Pembelajaran	9
2.3.2 Konsep Pembelajaran Kooperatif	11
2.3.3 Konsep Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	14
2.4 Konsep Motivasi Belajar	16
2.5 Kerangka Pikir	18
2.6 Paradigma	20
2.7 Hipotesis	20

Referensi

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	24
3.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.2.1. Populasi	26

3.2.2 Sampel	27
3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel	28
3.3 Langkah-langkah Penelitian	29
3.4 Variabel Penelitian	30
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	30
3.5.1 Definisi Konseptual	30
3.5.2 Definisi Operasional Variabel	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7 Pengujian Instrumen Penelitian	38
3.7.1 Uji Validitas	38
3.7.2 Uji Reliabilitas	39
3.8 Uji Analisis Data	40
3.8.1 Uji Normalitas	40
3.8.2 Uji Homogenitas	41
3.9 Pengujian Hipotesis Menggunakan Regresi Linier Sederhana	41

Referensi

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran umum SMA Negeri 13 Bandar Lampung	45
4.1.1 Sejarah Berdirinya SMA Negeri 13 Bandar Lampung	45
4.1.2 Visi, Misi SMA Negeri 13 Bandar Lampung	46
4.1.3 Data Guru dan Staff SMA Negeri 13 Bandar Lampung	47
4.1.4 Sarana dan Prasarana SMA Negeri 13 Bandar Lampung	51
4.1.5 Data Siswa SMA Negeri 13 Bandar Lampung	51
4.2 Uji Validitas	53
4.3 Uji Realibilitas	56
4.4 Pelaksanaan Pembelajaran	57
4.5 Hasil Pengkonversian Skor ke Nilai	66
4.6 Uji Normalitas	94

4.7 Uji Homogenitas	95
4.8 Uji Hipotesis	96
4.9 Pembahasan	99

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Daftar Tabel

	Halaman
Jumlah Anggota Populasi Siswa di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020	26
Jumlah Sampel Kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020	29
Definisi Operasional Variabel	31
Angket Motivasi Belajar	34
Kriteria Reliabilitas	40
Data Pendidikan, Staff dan Tata Usaha SMA Negeri 13 Bandar Lampung	48
Data Sarana dan Prasarana SMA Negeri 13 Bandar Lampung	51
Jumlah Siswa SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020	52
Hasil Uji Validitas Test	54
Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	55
Penskoran Hasil Test	67
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 1	71
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 1	73
Nilai Angket di Kelas X IPS 1	74
Persentase Pada Kelas X IPS 1	74
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 2	76
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 2	77
Nilai Angket di Kelas X IPS 2	79
Persentase Pada Kelas X IPS 2	79

Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 3	80
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 3	82
Nilai Angket di Kelas X IPS 3	83
Persentase Pada Kelas X IPS 3	83
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 4	85
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 4	87
Nilai Angket di Kelas X IPS 4	88
Persentase Pada Kelas X IPS 4	89
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 5	90
Distribusi Frekuensi Bergolong kelas X IPS 5	91
Nilai Angket di Kelas X IPS 5	93
Persentase Pada Kelas X IPS 5	94

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 1. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dan Motivasi Belajar	20
Gambar 2. Paradigma Motivasi Belajar Kelas X IPS 1	100
Gambar 3. Paradigma Motivasi Belajar Kelas X IPS 2	101
Gambar 4. Paradigma Motivasi Belajar Kelas X IPS 3	101
Gambar 5. Paradigma Motivasi Belajar Kelas X IPS 4	102
Gambar 6. Paradigma Motivasi Belajar Kelas X IPS 5	102

Daftar Lampiran

	Halaman
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	111
Dokumentasi Kelas X IPS 1	120
Dokumentasi Kelas X IPS 2	121
Dokumentasi Kelas X IPS 3	122
Dokumentasi Kelas X IPS 4	123
Dokumentasi Kelas X IPS 5	124

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dari orang lain untuk memenuhi kebutuhannya, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan adalah upaya manusia untuk meningkatkan suatu kualitas dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi kepribadian yang lebih baik, pendidikan adalah proses yang berpengaruh pada kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Fuad Ihsan.

Pendidikan adalah sebuah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat) yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita. Pendidikan menunjukkan bagaimana bangsanya berpikir dan berperilaku secara turun-temurun hingga kepada generasi berikutnya yang dalam perkembangannya akan sampai pada tingkat peradaban yang maju dan meningkatkan nilai-nilai kehidupan dan pembinaan kehidupan yang lebih sempurna (Fuad Ihsan,2008: 1-2).

Pendidikan saling berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ialah sesuatu yang di kombinasikan meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2008: 57). Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk mewujudkan proses terjadinya

pemerolehan pengetahuan, penguasaan dan pembentukan sikap (Syaiful Bahri Djamarah, 2011: 17). Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran dapat dikatakan bahwa :

“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara Nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu suatu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan” (<http://journal.uin-alauddin.ac.id>).

Kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran yang berkualitas. Guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi kondusif, menyenangkan, sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran ialah kerangka yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2005: 175).

“Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas dalam hal penumbuhan gairah dan semangat untuk belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki tercapai. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan pembelajaran” (Sadirman, 2012: 75).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu motivasi belajar siswa yang masih rendah, pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit kemudian siswa tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa mulai tertarik pada kegiatan yang lain. siswa kurang aktif dalam menanyakan, menjawab dan berdiskusi mengenai kesulitan yang dihadapi pada saat guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya dalam pelajaran sejarah, maka diperlukan suatu perbaikan dalam proses pembelajaran yang berguna membantu siswa dalam hal membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong siswa agar aktif dalam bertanya tentang pembelajaran sejarah. Merujuk pada salah satu teori Sadirman (2012: 83) yaitu cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin, dapat diketahui bahwa siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 13 Bandar Lampung kurang menyukai tugas yang diberikan secara berkala, oleh sebab itu peneliti mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Two Stay Two Stray (dua tinggal dua tamu) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Di dalam model ini siswa bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan masalah. Siswa akan saling bertukar informasi dengan siswa yang lain untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, secara langsung akan

meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa memiliki tanggung jawab yang besar untuk diri sendiri maupun kelompoknya. Proses pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini lebih menekankan pada tanggung jawab dan kerjasama siswa dalam kelompok sehingga setiap siswa mempunyai tugas yang harus dilakukan. Hal itu akan memotivasi siswa untuk belajar sejarah guna meningkatkan kemampuan hasil belajar kelompok mereka dan ada tanggung jawab individu karena setiap kelompok harus bekerjasama sehingga setiap anggota harus paham akan materi yang dipelajari. Menyikapi hal tersebut, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS

Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Kegunaan Penelitian

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat pengamatan guru terhadap pentingnya menggunakan suatu model yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

b. Bagi Siswa

Dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa dan menciptakan suasana pembelajaran agar tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Menjadi pedoman dan masukan yang bagus dalam rangka untuk memperbaiki kekurangan dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran agar menjadi bekal ke depannya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup peneliti sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah Tahun Ajaran 2019/2020.

5. Bidang Ilmu

Bidang ilmu penelitian ini adalah pendidikan.

REFERENSI

Fuad Ihsan. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Cetakan V. Jakarta. PT Rineka Cipta. Halaman 1-2.

Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Cetakan VII. Jakarta. PT Bumi Aksara. Halaman 57.

Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Cetakan III. Jakarta. PT Rineka Cipta. Halaman 17.

journal.uin- alauddin.ac.id. Diakses pada 12 Maret 2019 pukul 14.06 wib

syaiful sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan mengajar*. Bandung. Alfa Beta. Halaman 175.

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cetakan XXI. Jakarta. Rajagrafindo. Halaman 75.

Ibid. Halaman 83.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait sebagai bentuk upaya studi yang dilakukan oleh seorang peneliti yang merujuk pada upaya umum yang harus dilalui untuk mendapatkan teori-teori yang relevan dengan topik penelitian yang dilakukan (A.Nasir, 2011: 2).

2.2 Konsep Pengaruh

Menurut Hugiono dan Poerwantana (2000: 47) pengaruh adalah dorongan atau bujukan yang bersifat membentuk suatu efek, sedangkan menurut Louis Gottschalk (2000: 171) mendefinisikan bahwa pengaruh adalah suatu efek yang membentuk pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif.

Pengertian pengaruh menurut Badudu dan Zain (2001: 131) yaitu:

1. Daya yang akan menyebabkan sesuatu akan terjadi.
2. Sesuatu hal yang akan membentuk atau mengubah sesuatu hal yang lain.
3. Mengikuti sesuatu hal karena kuasa atau kekuatan orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh adalah sumber yang akan membentuk dan mengubah sesuatu hal yang ada di dalam diri seseorang yang mengarah kesuatu hal yang lebih baik.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

2.3.1 Konsep Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil (1980: 1) dalam buku Belajar dan Pembelajaran, model pembelajaran merupakan suatu rencana untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan untuk pembelajaran dan membimbing pembelajaran di dalam kelas agar dapat mampu meningkatkan kemampuan belajar yang lebih mudah dan efektif (Lefudin, 2014: 173)

Menurut Adi model pembelajaran adalah kerangka yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2013: 142)

Menurut Winataputra 1993 model pembelajaran ialah kerangka yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran di dalam kelas dan sebagai pedoman bagi semua guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Suyanto dan Jihad, 2013: 134)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah bahan-bahan pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan, artinya para guru bisa memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sebagai bahan-bahan atau instruktur untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berikut ini adalah fungsi model pembelajaran (Indrawati, 2011: 1.7) :

1. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku terhadap peserta didik.
2. Membantu guru menentukan sarana lingkungan yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran.
3. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
4. Memberikan sumber belajar yang menarik dan efektif.
5. Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar.
6. Merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan uraian di atas, fungsi model pembelajaran adalah untuk membantu atau mempermudah guru dalam melakukan proses belajar mengajar sehingga guru dan peserta didik saling berinteraksi dan motivasi peserta didik akan meningkat dengan adanya model pembelajaran yang sesuai atau menarik.

Menurut Joyce dan Weil 2000 (Indrawati, 2011: 2.1) bahwa model pembelajaran memiliki lima unsur sebagai berikut:

1. Sintakmatik
Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru harus memikirkan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model pembelajaran langkah-langkah tersebut adalah dinamakan sintakmatik.
2. Sistem Sosial
Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ada interaksi sosial, baik itu antar guru dan siswa, siswa dan siswa, kelompok satu dengan kelompok yang lain. Dalam model pembelajaran situasi atau suasana tersebut dinamakan sistem sosial. Untuk itu, ketika menerapkan model pembelajaran harus mempertimbangkan suasana di dalam kelas atau lingkungan belajar yang di miliki.
3. Prinsip Reaksi
Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, ada kegiatan yang menggambarkan cara guru dalam melihat dan memperlakukan siswa nya dan memberikan respon terhadap siswa nya, kegiatan tersebut dinamakan prinsip reaksi yang berlaku di dalam model pembelajaran tersebut.

4. Sistem Pendukung

Agar kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dan efisien maka diperlukan pendukung. Sistem pendukung itu berupa sarana, alat dan bahan yang diperlukan dalam model pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam merencanakan proses pembelajaran harus memahami unsur-unsur yang ada di setiap model yang akan di pilih agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

2.3.2 Konsep Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggotanya, pada hakikatnya model pembelajaran kooperatif ini dapat memberikan daya dan manfaat sendiri. Pembelajaran kooperatif adalah kerja sama yang akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual. Pembagian kelompok yang lebih dari tiga dapat menghasilkan energi yang positif dibandingkan kelompok yang dibentuk secara berpasangan (Miftahul, 2013: 111).

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa, tetapi siswa juga dapat saling belajar dengan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru. Kooperatif adalah teknik pengelompokan yang di

dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil (Nurdiansyah dan Eni, 2016: 55)

Ada dua komponen pembelajaran kooperatif (Nurdiansyah dan Eni, 2016: 58), yaitu:

1. *Cooperative task* atau kerja sama
2. *Cooperative incentive structure*, atau struktur insentif kerja sama. Tugas kerja sama menyebabkan anggota kelompok menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Sedangkan struktur insentif kerja sama merupakan sesuatu hal yang membangkitkan motivasi siswa untuk melakukan kerja sama dalam rangka mencapai tujuan kelompok tersebut.

Pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif (Nurdiansyah dan Eni, 2016: 59), yaitu:

1. Perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang didalam kegiatannya saling membantu untuk keberhasilan kelompok.
2. Perspektif sosial artinya melalui kooperatif siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan.
3. Perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya intraksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi.

Adapun tujuan pembelajaran kooperatif dalam kelompok bersifat *instrinsik* dan *ekstrinsik* (Agus Suprijono, 2014: 57) yaitu:

1. Tujuan instrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa didalam kelompok perasaan menjadi senang.
2. Tujuan ekstrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa untuk mencapai sesuatu tidak dapat dicapai sendiri, melainkan harus dikerjakan bersama-sama.

Pembelajaran kooperatif ini memiliki kelebihan dan kekurangan (Wina Sanjaya, 2008: 249) adapun kelebihan dari pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Siswa tidak bergantung hanya kepada guru, akan tetapi dapat menambah kemampuan berpikir dari sumber lain serta belajar dari siswa yang lainnya.
2. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan.
3. Pembelajaran kooperatif akan mendorong siswa untuk peduli terhadap orang lain dengan menyadari akan segala keterbatasannya dan mau menerima segala perbedaan.
4. Pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.
6. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri.
7. Pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi lebih nyata.
8. Interaksi yang timbul dalam pembelajaran kooperatif dapat memicu peningkatan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

Adapun kekurangan dalam pembelajaran kooperatif (Wina Sanjaya, 2008: 249) sebagai berikut:

1. Diperlukan waktu yang tidak sebentar untuk menjelaskan kepada siswa tujuan dari pembelajaran kooperatif
2. Prestasi yang diraih dari pembelajaran kooperatif adalah prestasi kelompok sedangkan yang diharapkan pula prestasi individu siswa juga meningkat.
3. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran kooperatif diperlukan lebih dari satu kali penerapan metode ini.
4. Selain kemampuan bekerjasama, kemampuan individual merupakan hal penting bagi seseorang. Oleh karena itu tidak mudah untuk membangun keduanya.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran secara berkelompok yang akan meningkatkan motivasi karena interaksi yang muncul dari kelompok nya itu sendiri atau kelompok yang lain

dan siswa juga termotivasi untuk melakukan kerja sama dalam rangka mencapai tujuan kelompoknya.

2.3.3 Konsep Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini dikembangkan oleh Spencer Kagan 1990. Model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia peserta didik. Model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini merupakan sistem pembelajaran berkelompok dengan tujuan agar peserta didik saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, saling mendorong untuk berprestasi dan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini juga dapat melatih peserta didik dalam bersosialisasi (Miftahul Huda, 2013: 207).

Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Miftahul Huda, 2013: 207) sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa.
2. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Tujuannya agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas memberikan hasil kerja mereka kepada tamu dari kelompok lain.
6. Tamu kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan hasil yang diberikan oleh kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerja mereka.

Menurut Roger dan David proses model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini dilakukan secara berkelompok dan di dalam kelompok tersebut di bagi menjadi dua orang tetap tinggal di kelompok nya sendiri dan dua orang lainnya bertamu ke kelompok yang lain, sehingga hal itu akan memotivasi peserta didik untuk belajar, karena model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini mereka memiliki tanggung jawab secara individu karena setiap anggota kelompok harus bekerjasama sehingga setiap anggota harus paham akan materi yang dipelajari (Lie, 2008: 31).

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini memberikan kesempatan pada peserta didik dalam membagikan informasi dari hasil kerja kelompok nya ke kelompok lain dan dalam model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini lebih menekankan peserta didik untuk bertanggungjawab terhadap kelompoknya, sehingga setiap peserta didik memiliki tugas yang harus mereka kerjakan.

Model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini memiliki kelebihan dalam penggunaannya, adapun kelebihan dari model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (Miftahul, 2013: 207) sebagai berikut:

1. Dapat digunakan dalam semua mata pelajaran.
2. Dapat digunakan di semua tingkatan usia peserta didik.
3. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bekerja sama.
4. Diharapkan peserta didik bertanggung jawab dalam kelompoknya.
5. Peserta didik dapat bersama-sama dalam memecahkan masalah.
6. Saling mendorong satu sama lain dalam berprestasi.
7. Peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik.

Adapun kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (Widyatun, 2012) sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Siswa cenderung tidak mau belajar dengan kelompok.
3. Guru akan membutuhkan banyak persiapan yaitu materi dan tenaga.
4. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan dan kekurangan tersebut akan menjadi salah satu batasan untuk menggunakan suatu model dalam proses pembelajaran.

2.4 Konsep Motivasi Belajar

Motivasi dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran dalam menumbuhkan gairah siswa dalam belajar dan memberikan semangat siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru melakukan usaha-usaha agar dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi kepada peserta didiknya supaya peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik juga.

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dalam pembelajaran dapat tercapai, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa dalam belajar (Sadirman, 2012: 75).

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi memiliki komponen luar dan komponen dalam. Ada kaitan yang erat antara motivasi dan

kebutuhan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah dan penggerak seseorang. Motivasi mempunyai nilai dalam menentukan keberhasilan, membina kreativitas dan imajinitas guru, pembinaan disiplin kelas dan menentukan efektivitas pembelajaran (Oemar, 2008: 121-122).

Seseorang anak yang termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar maka dia tidak akan tahan lama dalam proses pembelajaran. Siswa akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Jadi motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar (Hamzah, 2007: 28-29).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan dari dalam diri seseorang yang akan memberikan semangat atau perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik itu sendiri. Dengan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memotivasi siswa dalam belajar sejarah.

Adapun Indikator motivasi belajar menurut Sadirman (2012: 83) adalah:

- a) tekun menghadapi tugas;
- b) ulet menghadapi kesulitan;
- c) memiliki minat terhadap pelajaran;
- d) lebih senang bekerja mandiri;
- e) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin;
- f) dapat mempertahankan pendapatnya;
- g) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini;
- h) senang mencari dan memecahkan masalah.

Ada dua macam motivasi (Syaiful Bahri, 2011: 149) yaitu:

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi Instrinsik adalah motivasi yang lahir dari pribadi seseorang itu sendiri. Bila seseorang telah memiliki motivasi dari dalam diri sendiri, maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar, maka dari itu guru harus bisa membangkitkan motivasi ekstrinsik peserta didik dalam menunjang interaksi di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, ada dua macam motivasi yaitu motivasi yang lahir dari pribadi seseorang dan adapun motivasi karena adanya dorongan dari luar. Maka peneliti akan memfokuskan kepada motivasi ekstrinsik karena peneliti ingin mendorong agar siswa dapat termotivasi dan membangkitkan motivasi siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang akan peneliti terapkan.

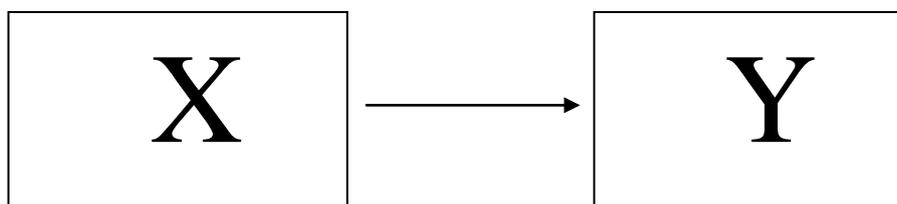
2.5 Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan teori-teori yang telah diungkapkan di atas, model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini diduga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Menurut teori Tyson dan Carroll, terdapat peserta didik yang tidak termotivasi untuk belajar karena peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak menarik sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber informasi yang siap mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, namun fungsinya berubah menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran yang tujuannya agar peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam mencapai tujuan belajar. Agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran maka guru perlu merubah cara

penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain.

Model pembelajaran ini merupakan upaya untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dimulai dengan pembagian kelompok diskusi yang masing-masing kelompok terdiri dari empat orang anggota dengan tugas yang berbeda, yaitu dua siswa tinggal di tempat untuk membagikan informasi kepada siswa yang bertamu ke kelompoknya dan dua siswa lainnya bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi. Langkah terakhir yang dilakukan adalah siswa bisa mengambil kesimpulan dari apa yang telah didiskusikan, karena itu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* diduga dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah.

2.6 Paradigma



Keterangan:

X : Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Y : Motivasi belajar siswa

—————> : Pengaruh

2.7 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang teoritis dianggap mungkin atau tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis merupakan keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang akan diperoleh (Margono, 2004: 80).

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya harus diuji, hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang kita pelajari. Hipotesis merupakan pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya (Nazir, 2005: 151).

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan

teori, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data atau kuesioner (Sugiyono, 2017: 63).

Berdasarkan pendapat di atas, maka hipotesis adalah jawaban sementara yang dapat dibuktikan melalui data yang akan diperoleh dari hasil penelitian. Berdasarkan paparan teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis atau pernyataan yang dapat diajukan adalah:

H0 = Tidak ada pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.

H1 = Ada pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.

REFERENSI

- A.Nasir, dkk. 2011. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta. Mulia Medika. Halaman 2.
- Hugiono dan Poerwantana. 2000. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta. PT Bina Aksara. Halaman 47.
- Louis Gottschalk. 2000. *Mengerti Sejarah*. Depok. Yayasan Penerbit Universitas Indonesia. Halaman 171.
- Badudu, J.S dan Zain, 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan. Halaman 131.
- Joyce dan Weil. 1980. *Model of Teaching*. USA. Allyn and Bacon A Simon dan Scuster Company. Halaman 1.
- Lefudin. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Budi Utama. Halaman 173
- Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. AR-Ruzz Media. Halaman 142.
- Suyanto dan Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global)*. Jakarta. Esensi Erlangga Group. Halaman 134
- Indrawati. 2011. Model-Model Pembelajaran. <http://repository.unej.ac>
Diakses pada 8 November 2018. Pukul 19.18. Halaman 1.7.
Ibid. Halaman 2.1.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Cetakan I
Yogyakarta. Pustaka Pelajar. Halaman 111.
Ibid. Halaman 207.
- Nurdiansyah dan Eni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*.
Sidoarjo. Nizamia Learning Center. Halaman 55.
Ibid. Halaman 58.
Ibid. Halaman 59.
- Agus Suprijono. 2014. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*.
Yogyakarta. Pustaka Pelajar. Halaman 57.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pro
Pendidikan*. Jakarta. Kencana. Halaman 249.
- Lie. 2008. *Cooperative Learning: Memperaktikan Cooperative Learning di
Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta. Grasindo. Halaman 31.

- Widyatun, Diah. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray*.
<http://jurnalbidandiah.blogspot.com/>. Diakses Pada Tanggal 12 Maret
2019. Pukul 14.31.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cetakan XXI. Jal
Rajagrafindo. Halaman 75.
Ibid. Halaman 83.
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Cetakan VII. Jakarta. Bumi
Aksara. Halaman 121-122.
- Hamzah Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Cetakan II. Jakarta.
Bumi Aksara. Halaman 28-29.
- Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta. Halaman 149.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
Halaman 80.
- Moh, Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta. Ghalia Indonesia. 151.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung. CV Alfabeta.
Halaman 63.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang tepat dengan tujuan dan kegunaan tertentu, sehingga dapat digunakan untuk memahami dan memecahkan masalah (Sugiyono, 2013: 2). Metode penelitian adalah strategi dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan untuk menjawab persoalan yang dihadapi (Furchan, 2004: 39).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengertian metode penelitian adalah untuk mengumpulkan data untuk kegunaan tertentu dalam memecahkan masalah. Pada penelitian ini metode yang digunakan peneliti adalah metode penelitian Eksperimen dan Deskriptif.

Metode Eksperimen adalah metode penelitian yang paling produktif, karena penelitian tersebut dilakukan dengan baik dan dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen juga merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relatif lebih ketat dibandingkan dengan penelitian yang lainnya, karena peneliti ingin memperoleh informasi tentang variabel mana yang menyebabkan sesuatu terjadi dan variabel yang memperoleh akibat terjadinya perubahan dalam suatu kondisi eksperimen (Sukardi, 2003: 179).

penelitian eksperimen adalah pendekatan penelitian yang khas. Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, yang pertama penelitian menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, yang kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen dalam pembelajaran merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan, metode, strategi atau media tertentu (Sukmadinata, 2008: 194)

Lalu, peneliti menggunakan Deskriptif dengan pendekatan *Ex Post Facto*. Penelitian Deskriptif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat, sedangkan pendekatan *Ex Post Facto* adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil data secara langsung di area penelitian yang dapat menggambarkan data-data dan kondisi lapangan sebelum dilaksanakannya penelitian lebih lanjut (Sugiyono, 2009: 13).

3.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang akan menjadi tempat penelitian dalam penelitian ini adalah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung dan waktu penelitian akan di adakan di Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, tumbuhan, gejala, nilai tes atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik di dalam suatu penelitian (Margono, 2004: 118).

Populasi merupakan seluruh subjek penelitian (Arikunto, 2002: 108).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dikatakan bahwa populasi adalah sekumpulan objek di dalam ruang lingkup yang sama yang menjadi sasaran penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka populasi pada penelitian ini adalah siswa di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020 seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 1. Jumlah Anggota Populasi Siswa di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020

NO	Kelas	Jumlah
1	X IPS.1	36
2	X IPS.2	32
3	X IPS.3	36
4	X IPS.4	36
5	X IPS.5	36
Jumlah		176

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 13 Bandar Lampung

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2002: 109). Sampel adalah sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu (Sugiyono, 2001: 56). Sampel merupakan sebagai bagian dari populasi yang di ambil menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2004: 121).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dikatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang akan dipilih untuk sumber data atau penelitian. Pada penelitian ini, penentuan besarnya sampel yang diambil dihitung dengan menggunakan rumus *T.Yamane* sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N (d)^2 + 1}$$

keterangan:

n = jumlah sampel

N= jumlah populasi

d = presisi yang ditetapkan

(Riduwan, 2005: 65)

Dengan populasi 176 siswa dan presisi yang ditetapkan 0,05 maka besarnya sampel dalam penelitian ini ialah:

$$n = \frac{176}{176 (0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{176}{176 (0,0025) + 1}$$

$$n = \frac{176}{1,44}$$

$$n = 122, 22 = 122$$

3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang akan dipilih oleh peneliti adalah

Proportional Random Sampling yaitu dengan cara undian. Dalam *Random Sampling* setiap kelas dalam populasi memiliki kesempatan untuk menjadi sampel. *Propotional* digunakan untuk menentukan jumlah sampel pada masing-masing kelas.

Propotional Sampling, yaitu dalam menentukan sampel, peneliti mengambil wakil-wakil dari tiap-tiap kelompok yang ada dalam populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota subjek yang ada di dalam masing-masing kelompok tersebut (Arikunto. 2010: 98). *Random Sampling*, teknik ini disebut juga serampangan, tidak pilih kasih, obyektif, sehingga seluruh elemen populasi mempunyai kesempatan untuk menjadi sampel penelitian (Tukiran, 2012: 35).

Untuk menentukan besarnya sampel pada setiap kelas dilakukan dengan alokasi proposional agar sampel yang diambil lebih proposional

(<http://digilib.unila.ac.id/1568/9/Bab%20III.pdf>). Hal ini dilakukan dengan cara :

$$\text{Jumlah sampel setiap kelas} = \frac{\text{jumlah sampel} \times \text{jumlah setiap kelas}}{\text{jumlah populasi}}$$

Tabel 2. Jumlah Sampel Kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Perhitungan	Pembulatan
1	X IPS 1	$\frac{122 \times 36}{176} = 24,95$	25
2	X IPS 2	$\frac{122 \times 32}{176} = 22,18$	22
3	X IPS 3	$\frac{122 \times 36}{176} = 24,95$	25
4	X IPS 4	$\frac{122 \times 36}{176} = 24,95$	25
5	X IPS 5	$\frac{122 \times 36}{176} = 24,95$	25
Total			122

Sumber: Olah Data Peneliti

3.3 Langkah-langkah Penelitian

1. Penelitian pendahuluan, penelitian pendahuluan ialah langkah awal untuk mencari data mengenai jumlah siswa dan jumlah kelas yang akan diteliti.
2. Menentukan populasi dan sampel.
3. Menetapkan materi belajar yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Membuat instrument penelitian.
5. Melakukan uji validitas instrument.
6. Menerapkan instrument.
7. Pelaksanaan, yaitu proses pengisian angket motivasi belajar.
8. Melakukan kesimpulan terhadap hasil penelitian.
9. Membuktikan hipotesis.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan (Kidder, 1981). Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian akan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 38). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two stay two stray*.
- b. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa Kelas X SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual

Konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga dapat memudahkan untuk mengoperasionalkannya di lapangan. Konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, padat dan tegas (Imam Chourmain, 2008: 36). Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang diteliti, antara lain:

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan atau suatu pendekatan yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar terciptanya interaksi antara guru dan peserta didik di dalam kelas.

b. Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan atau alasan yang mejadi dasar semangat seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi seseorang dapat ditimbulkan dan tumbuh berkembang melalui dirinya sendiri dan motivasi yang datang dari dorongan orang lain.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Operasional adalah sifat yang akan dipelajari sehingga akan menjadi variabel yang dapat diukur (Sugiyono, 2014: 51). Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Berikut ini definisi operasional variabel dalam penelitian ini.

Tabel 3. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala
Motivasi belajar (Y)	Tekun menghadapi tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya saat mengalami kesulitan 2. Mendiskusikan dengan kelompok saat menemui kesulitan 3. Mengerjakan tugas dengan tuntas 	Interval dengan cara <i>Semantic defferensial</i>

Ulet menghadapi kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antusias dan aktif bertanya 2. Membaca buku sejarah 3. Berusaha mengerjakan soal yang sulit
Memiliki minat terhadap pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan penjelasan dari guru 2. Bertanya pada guru 3. Menjawab pertanyaan tentang sejarah
Lebih senang bekerja mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas sejarah sendiri 2. Berusaha untuk mengerjakan tugas 3. Menjawab pertanyaan dari hasil pemikiran sendiri
Cepat bosan pada tugas tugas yang rutin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menayangkan video dan gambar tentang sejarah 2. Menggunakan teknik dan model pembelajaran 3. Dibentuknya kelompok disaat pembelajaran
Dapat mempertahankan pendapatnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengemukakan pendapatnya 2. Mempertanggungjawabkan tugas 3. Mempertahankan pendapat
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertimbangkan pendapat dari teman 2. Mempertimbangkan pendapat yang saya sampaikan 3. Mendapatkan nilai terbaik

	Senang mencari dan memecahkan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tertantang menjawab 2. Berusaha mengerjakan tugas sebelum dibahas 3. Bersemangat membaca buku 	
--	---------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Sumber: Sadirman (2012: 83).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

A. Angket

Angket adalah data yang dikumpulkan dari responden, teknik ini dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan atau *questionnaire* yang disediakan dengan maksud untuk mengumpulkan data dan informasi dari responden. Hal ini senada dengan pendapat Sudaryono (2013: 31) Angket adalah suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket berisikan sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang motivasi belajar siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yang terdiri dari 32 pernyataan. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa (Variabel Y) digunakan angket berskala interval dengan cara *semantic defferensial*, dengan jawaban pada kuisisioner ini menunjukkan pernyataan serta skor dan nilai atas variabel penelitian yang diuji. Skor yang harus diisi terdiri dari skor yang bernilai 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Adapun skor 7 merupakan nilai tertinggi (positif) sedangkan skor 1 nilai terendah (negatif).

Tabel 4. Angket Motivasi Belajar

No	Butir Pernyataan	Jawaban (Nilai)						
		7	6	5	4	3	2	1
1	Siswa bertanya kepada guru disaat mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas sejarah							
2	Siswa berusaha mendiskusikan dengan kelompok belajar saat menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas sejarah							
3	Siswa melakukan tugas diskusi sejarah dengan tuntas							
4	Siswa antusias dan aktif bertanya dalam diskusi sejarah di kelas							
5	Membaca buku sejarah mampu mengembangkan pengetahuan siswa dibidang sejarah							
6	Apabila siswa menemui soal sejarah yang sulit maka siswa akan berusaha untuk mengerjakannya sampai siswa menemukan jawabannya							
7	Siswa selalu mendengarkan penjelasan materi sejarah dari guru dengan baik							
8	Siswa selalu bertanya kepada guru mengenai materi sejarah yang belum siswa pahami							
9	Siswa selalu menjawab pertanyaan tentang materi sejarah yang diajukan oleh guru							
10	Siswa selalu mengerjakan sendiri tugas sejarah yang diberikan oleh guru							
11	Siswa berusaha untuk mengerjakan setiap tugas sejarah secara mandiri dengan kemampuan siswa sendiri							
12	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dari hasil pemikiran siswa sendiri							
13	Siswa senang belajar sejarah karena guru mengajar dengan menayangkan vidio dan menunjukkan gambar-gambar tentang sejarah							

14	Siswa senang belajar sejarah karena guru menggunakan model dan teknik pembelajaran yang baru								
15	Siswa senang belajar sejarah karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok								
16	Siswa dapat mengemukakan pendapat pada mata pelajaran sejarah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dari hasil membaca								
17	Siswa dapat mempertanggungjawabkan hasil dari tugas-tugas sejarah yang siswa buat								
18	Siswa berusaha untuk mempertahankan pendapat siswa saat diskusi								
19	Siswa mempertimbangkan setiap pendapat yang teman sampaikan mengenai materi sejarah								
20	Siswa selalu mempertimbangkan dengan baik setiap pendapat yang siswa sampaikan.								
21	Siswa mengusahakan dengan baik untuk mendapatkan nilai terbaik dalam tugas sejarah.								
22	Siswa tertantang untuk menjawab setiap pertanyaan sejarah yang dirasa sulit dari guru.								
23	Siswa berusaha untuk mengerjakan soal-soal pada buku sejarah terlebih dahulu sebelum dibahas di sekolah.								
24	Jika ada materi sejarah yang belum dipahami membuat siswa bersemangat untuk membaca buku sejarah lebih banyak.								

Sumber: Sadirman (2012: 83)

B. Eksperimen

Untuk mendapatkan data tentang model *Two Stay Two Stray*, maka perlu dilakukan eksperimen dengan melakukan pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray*, setelah dilakukannya pembelajaran, peneliti

memberikan soal pilihan ganda terhadap siswa. Dilakukannya test (*Posttest*) itu untuk mendapatkan hasil belajar siswa tersebut. Hasil belajar dijelaskan sebagai skor dari variabel (X) atau model *Two Stay Two Stray*.

C. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan diadakannya pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sudaryono, 2013: 38). Selanjutnya, menurut Morris (1973:906) mendefinisikan observasi sebagai aktifitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen – instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan yang lain. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis terhadap aktivitas individu atau obyek lain yang diselidiki (Kusuma, 1987: 25).

Berdasarkan pengertian di atas, observasi adalah suatu kegiatan dalam pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas baik sebelum maupun sesudah digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*.

Adapun jenis-jenis observasi:

Lull (1982: 401) menyebutkan bahwa observasi biasanya dibagi berdasarkan pada keterlibatan peneliti dari *participant observation*, dan *non participant observation*. Williems (1982: 137) dan Young (1975: 59)

menyarankan pembagian observasi berdasarkan peneliti menstruktur observasi, yaitu observasi terstruktur dan tidak berstruktur.

Babbie (1998: 230) membagi observasi berdasarkan model observasi terdiri dari, eksperimen, penelitian survey, penelitian lapangan, observasi yang tidak berubah perilaku subjek (unobtrusive), dan penelitian evaluatif.

1. Observasi Sistematis

Disebut juga observasi terstruktur, yang memuat faktor – faktor dan ciri – ciri khusus dari setiap faktor yang diamati. Sistematis yang artinya lebih menekankan pada segi frekuensi dan interval waktu tertentu.

2. Observasi Eksperimental

Dilakukan dengan cara mengendalikan unsur – unsur penting ke dalam situasi sedemikian rupa sehingga situasi tersebut dapat diatur sesuai dengan tujuan riset dan dapat dikendalikan untuk mengurangi atau menghindari bahaya timbulnya faktor – faktor lain yang dapat mempengaruhi situasi.

3. Observasi Partisipan

Observasi yang turut mengambil bagian dalam kehidupan orang – orang yang diobservasi, umumnya untuk penelitian yang bersifat eksploratif, yang menyelidiki perilaku individu dalam situasi sosial.

4. Observasi Formal

Observasi ini mempunyai sifat terstruktur yang tinggi, terkontrol dan biasanya untuk penelitian. Perlu mengidentifikasi definisi secara hati – hati, menyusun data, melatih observer dan menjaga reliabilitas antar rater, pencatatan – analisis – interpretasi menggunakan prosedur yang *sohisticated*.

5. Observasi Informal

Jenis observasi ini mempunyai sifat yang lebih longgar dalam hal kontrol, elaborasi, sifat terstruktur, dan biasanya untuk perencanaan pengajaran dan pelaksanaan program harian. Lebih mudah dan lebih berpeluang untuk digunakan pada berbagai keadaan. Observasi informal sering disebut juga dengan *naturalistic observation* (Sugiyono, 2008: 145-146).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Teknik Observasi Informal* yang akan dilakukan untuk pengamatan pelaksanaan dan program harian, agar lebih mudah dalam pengambilan data yang akan di gunakan dalam penelitian tersebut.

3.7 Pengujian Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid (Arikunto, 2013: 211). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur (Sugiyono, 2013:173). Untuk mengukur validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2] - [n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi Pearson

n = Jumlah sampel

$\sum x$ = Jumlah skor X

$\sum y$ = Jumlah skor Y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari skor X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor Y

$\sum xy$ = Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan

(Arikunto, 2013: 213)

Dasar mengambil keputusan:

- Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrument atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid)
- Jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen atau item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas pada suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya yaitu yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berulang kali diambil akan tetap sama. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2006: 178). Pengukuran reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

σ_b^2 = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya item

(Arikunto, 2013: 239)

Kriteria untuk menentukan reliabilitas yakni sebagai berikut :

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Relibilitas (r_{11})	Kriteria
0,00-0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Agak rendah
0,61-0,80	Cukup
0,81-1,00	Tinggi

Sumber : (Arikunto, 2013: 319)

3.8. Uji Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif atau analisis statistik deskriptif.

3.8.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh tersebar secara normal atau tidak. Uji normalitas yang dapat digunakan diantaranya Chi-Square, Kolmogorov-Smirnov, Liliefors dan Sahpiro-Wilk, adapun dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS (Ghozali, 2005: 115). Uji K-S di buat dengan membuat hipotesis sebagai berikut:

H_1 : Data residual tidak berdistribusi normal

Bila $\text{sig} > 0,05$ dengan $\alpha = 5\%$ berarti data berdistribusi normal (H_0 diterima). Sebaliknya bila $\text{sig} < 0,05$ dengan $\alpha = 5\%$ berarti data tidak berdistribusi normal (H_1 diterima).

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji persyaratan yang bertujuan untuk melihat apakah suatu dua sampel atau lebih memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak (Sugeng, 2011: 125). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Hipotesis

H_0 : varian populasi homogen

H_a : varian populasi tidak homogen

b) Bagi data kedalam dua kelompok

c) Cari nilai simpangan baku dari masing-masing kelompok

d) Tentukan F_{hitung} dengan rumus :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

3.9 Pengujian Hipotesis Menggunakan Regresi Linier Sederhana

Setelah penelitian telah dilakukan, selanjutnya dilakukan analisis data yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif* tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Motivasi Belajar Sejarah. Analisis data yang peneliti gunakan yaitu analisis Regresi

Linier Sederhana, untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel devenden, bila nilai variabel independen dimanipulasi atau dirubah atau dinaik turunkan (Sugiyono, 2012: 260). Regresi Linier Sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal suatu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum Regresi Linier Sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y apabila X= 0)

B = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

(Sugiyono, 2012: 261)

REFERENSI

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. Halaman 2.
Opcit. Halaman 173.
- Furchan. 2004. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta. Pustaka Belajar. Halaman 39.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta. Bumi Aksara. Halaman 179.
- Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosda Karya. Halaman 194.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung. CV Alfabeta. Halaman 13.
Ibid. Halaman 38.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta. Halaman 118.
Ibid. Halaman 121.
- Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta. PT Rineka Cipta. Halaman 108.
Ibid. Halaman 109.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian*. Bandung. CV Alfa Beta. Halaman 56.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung. Alfabeta. Halaman 56.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rin Cipta. Halaman 98.
- Tukiran. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung. Alfabeta. Halaman 35.
- <http://digilib.unila.ac.id/1568/9/Bab%20III.pdf>. Diakses Pada 19 Oktober 2019. Pukul 14.07.
- Kidder. 1981. *Research Methods in social Relations*. New York. Rinehart & Winston.
- Chourmain. 2008. *Acuan Normatif Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta. Al-Haramain Publishing House. Halaman 36.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. Halaman 51.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajagrafindo. Halaman 83.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Graha Ilmu. Halaman 31.
Ibid. Halaman 38.
- Morris. 1973. *The American Herriage Dictonary of English Language*. Boston. Houghton Mifflin. Halaman 906.
- Kusuma. 1987. *Psiko Diagnostik*. Yogyakarta. SGPLB Negeri Yogyakarta. Halaman 25.
- Willems. 1982. *Qualitatif Research: Communications Revolution*. Beverly Hills. Sage Publication. Halaman 137.
- Young. 1975. *Scientific Social Survey A Research*. Englewood. Prectice-Hall Inc. Halaman 59.
- Babbie. 1998. *The Practive of Social Research*. Belmont. Wodsworth Publ Company. Halaman 230.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung. CV Alfabeta. Halaman 145-146.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta. Halaman 211.
Ibid. Halaman 213.
Ibid. Halaman 239.
Ibid. Halaman 319.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Ri Cipta. Halaman 178.
- Sugeng Sutiarmo. 2011. *Statistik Pendidikan dan Pengelolahannya dengan SPSS*. Cetakan I. Bandar Lampung. Aura. Halaman 125.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Ban ' CV Alfabeta. Halaman 260.
Ibid. Halaman 261.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan data yang dilakukan oleh peneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *two Stay two stray* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019-2020, dapat disimpulkan bahwa :

Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *two Stay two stray* terhadap Motivasi Belajar Siswa dilihat dari hasil angket yang telah diperoleh di beberapa kelas yang meningkat setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu di Kelas X IPS 1 sebelum penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* di kategori tinggi memiliki persentase sebesar 4% meningkat menjadi 28%, di Kelas X IPS 2 dari 18% meningkat menjadi 44%, di Kelas X IPS 3 24% meningkat menjadi 44%, di Kelas X IPS 4 32% meningkat menjadi 40% dan di Kelas X IPS 5 dari 20% meningkat menjadi 36% dan dapat dibuktikan juga melalui rumus Regresi Linier Sederhana bahwa $T_{hitung} = 9,890$ dengan $T_{tabel} 1,65765$, bahwa di setiap Kelas X IPS memiliki variabel X yang berpengaruh terhadap variabel Y yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, jadi dapat diambil keputusan bahwa Model *Two Stay Two Stray* memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti di SMA 13 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2019-2020 mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Hendaknya guru lebih memperhatikan mengenai model pembelajaran dan bagaimana motivasi anak dalam menghadapi proses atau kegiatan belajar mengajar agar terlaksana tujuan dari pembelajaran tersebut.

2. Bagi Calon Peneliti

Agar penelitian bisa berjalan dengan lancar hendaknya peneliti harus benar-benar menguasai konsep-konsep yang ada dan mempersiapkan semuanya dengan teliti dan cermat mulai dari instrumen-instrumen penelitian maupun hal-hal lainnya yang di perlukan dalam proses penelitian.

3. Bagi Orang Tua

Hendaknya orang tua harus lebih memperhatikan setiap perkembangan putra ataupun putrinya apalagi terkait dengan perkembangan anak di sekolah atau di masyarakat yang akan sangat berpengaruh terhadap masa depan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Nasir, dkk. 2011. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Mulia Medika.
- Agus Suprijono. 2014. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Babbie. 1998. *The Practive of Social Research*. Belmont: Wodsworth Publisng Company.
- Badudu, J.S dan Zain, 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Chourmain. 2008. *Acuan Normatif Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Al-Haramain Publishing House.
- Fuad Ihsan. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Furchan. 2004. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamzah Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hugiono dan Poerwantana. 2000. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Joyce dan Weil. 1980. *Model of Teaching*. USA: Allyn and Bacon A Simon dan Scuster Company.

- Kidder. 1981. *Research Methods in social Relations*. New York: Rinehart & Winston.
- Kusuma. 1987. *Psiko Diagnostik*. Yogyakarta: SGPLB Negeri Yogyakarta.
- Lefudin. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Lie. 2008. *Cooperative Learning: Memperaktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Louis Gottschalk. 2000. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Misbahudin dan iqbal Hasan. 2014. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh, Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Morris. 1973. *The American Herritage Dictonary of English Language*. Boston: Hounhton Miffin.
- Nurdiansyah dan Eni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*: PT Bumi Aksara.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu.

- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugeng Sutiarmo. 2011. *Statistik Pendidikan dan Pengelolannya dengan SPSS*.
Cetakan I. Bandar Lampung: Aura.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV
Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta:
Bumi Aksara.
- Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-Ruzz
Media.
- Suyanto dan Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan
Kualitas Guru di Era Global)*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- syaiiful sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan
Problematika Belajar dan mengajar*. Bandung: Alfa Beta.
- Tukiran. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Willems. 1982. *Qualitatif Research: Communications Revolution*. Beverly Hills: Sage Publication.

Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Young. 1975. *Scientific Social Survey A Research*. Englewood: Prectice-Hall Inc.

Sumber Jurnal:

Indrawati. 2011. Model-Model Pembelajaran. <http://repository.unej.ac.id>.
Diakses pada 8 November 2018. Pukul 19.18.

journal.uin-alauddin.ac.id. Diakses pada 12 Maret 2019 pukul 14.06 wib

Widyatun, Diah. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray*.
<http://jurnalbidandiah.blogspot.com/>. Diakses Pada Tanggal 12 Maret 2019.
Pukul 14.31.

<http://digilib.unila.ac.id/1568/9/Bab%20III.pdf>. Diakses Pada 19 Oktober 2019. Pukul 14.07.