

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN *MEDIA INFORMATION AND TECHNOLOGY* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SD NEGERI 2 METRO SELATAN

(Skripsi)

Oleh

AYU ERWILANI



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA IT TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SD NEGERI 2 METRO SELATAN

Oleh

AYU ERWILANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan. Tujuan Penelitian untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media *Information and Technology* (IT) terhadap hasil belajar tematik siswa. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan desain non equivalent grup design. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan independent sample *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media IT terhadap hasil belajar tematik, dengan hasil $t_{hitung} = 4,383 > t_{tabel} = 1,679$ dan untuk t_{tabel} ($\alpha = 0,05$).

Kata kunci: hasil belajar tematik, media berbasis IT, *two stay two stray*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL STAY TWO STRAY TYPE WITH IT MEDIA TOWARDS THEMATIC LEARNING OUTCOMES CLASS V STUDENTS SD 2 STATE METRO SELATAN

By

Ayu Erwilani

The problem in this study is the low thematic learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 2 Metro Selatan. Research Objectives to determine the positive and significant influence on cooperative learning models type two stay two stray with media Informaton and Technology (IT) on students' thematic learning outcomes. This type of research is experimental research with a non equivalent group design. Data collection techniques are done by tests and non-tests. Data analysis techniques using independent sample t-test. The results showed that there was a positive and significant influence on cooperative learning models of type two stay two stray with IT media on thematic learning outcomes, with the results of $t_{count} = 4.383 > t_{table} = 1,679$ and for $t_{table} (\alpha = 0.05)$.

Keywords: IT-based media, thematic learning outcomes, two stay two stray.

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN *MEDIA INFORMATION AND TECHNOLOGY* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SD NEGERI 2 METRO SELATAN

Oleh

AYU ERWILANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA *INFORMATION AND TECHNOLOGY* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SD NEGERI 2 METRO SELATAN**

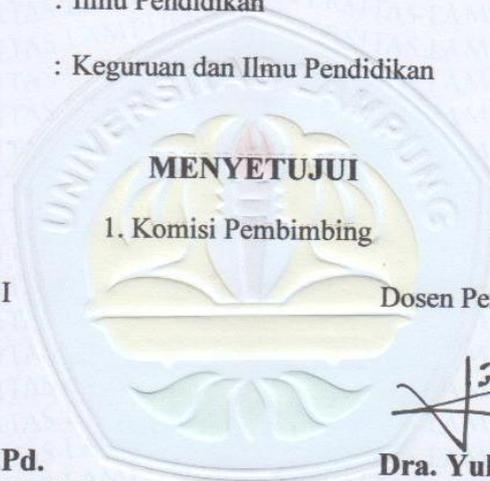
Nama Mahasiswa : *Ayu Erwilani*

No. Pokok Mahasiswa : 1513053036

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Sarengat, M.Pd.
NIP 19580608 198403 1 003

Dra. Yulina H., M.Pd.I.
NIP 19540722 198012 2 001

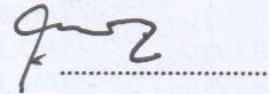
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

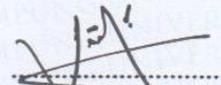
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

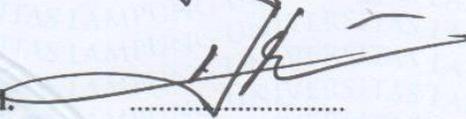
Ketua : Drs. Sarengat, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Yulina H., M.Pd.I.



Penguji Utama : Drs. Siswanto, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patnan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Mei 2019

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Erwilani
NPM : 1513053036
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media *Information and Technology* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan” 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 dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, Maret 2019

Yang membuat Pernyataan



Ayu Erwilani

NPM 1513053036

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ayu Erwilani, dilahirkan di Desa Sumpersari, kec. Metro Selatan Kota Metro, pada tanggal 15 Agustus 1996. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Eriyanto dan Ibu Marjiah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 8 Metro Selatan lulus pada tahun 2009.
2. SMP Negeri 2 Metro lulus pada tahun 2011.
3. SMA Negeri 4 Metro lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTTO

“Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”

(Q.S Al- Mujadalah: 11)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan berharaplah”

(Q.S Al-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirohmaanirrohiim

*Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah swt
Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

*Bapakku tercinta Eriyanto
Ibukku tercinta Marjiah*

Terima kasih karena telah membesarkan ku, mendidik dengan penuh kasih sayang dan ketulusan, bekerja membanting tulang tak kenal lelah, selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita. Terima kasih telah memberikan kasih sayang tanpa batas, serta segala untaian doa yang senantiasa dimohonkan kepada Illahi untuk kebaikan ku dan kesuksesan ku.

*Adikku:
Rauuf Ardiansyah*

Yang memberikan motivasi, mendukung dan mendoakan untuk terus bersabar dan berjuang dalam menggapai cita-cita demi kelancaran studi hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stay* dengan Media IT terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan”. 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 terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman., M. Pd., Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen Sekretaris Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
6. Bapak Dr. Suwarjo, M. Pd. Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dengan bijaksana.

7. Bapak Drs. Siswantoro, M. Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. Sarengat, M. Pd., Ketua Tim Penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Ibu Dra. Yulina H. M. Pd. I., Sekretaris Tim Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, dan nasihat untuk penyempurnaan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu dosen serta staf kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Ibu Zuriyah, S. Pd. SD, Kepala SD Negeri 2 Metro Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
12. Ibu Rengga Santi Septriana, S. Pd., Guru Kelas VB SD Negeri 2 Metro Selatan yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Ibu Eka Leli Erawati, M. Pd., Guru Kelas VA SD Negeri 2 Metro Selatan yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
14. Dewan guru dan staf tata usaha SD Negeri 2 Metro Selatan yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini
15. Siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek dalam penelitian ini.
16. Sahabatku tercinta dan teman seperjuangan Dimas dan Hanifa yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
17. Sahabatku sejak kuliah dan tim rexoners Afif, Uus, Laras, Fitri, Ema, Bella, Vivi, Selvia, Silvi, Okta, Ayu p, Ramadhan yang selalu membantu dalam melaksanakan seminar dan semoga kita dapat mewujudkan mimpi-mimpi kita.

18. Seluruh rekan-rekan seperjuangan S-1 PGSD angkatan 2015 terkhusus kelas A, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
19. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung mau pun tidak langsung. Semoga Allah Swt, melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah memberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 10 April 2019

Peneliti

Ayu Erwilani
NPM 1513053036

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	9
1. Belajar dan Hasil Belajar	9
a. Pengertian Belajar.....	9
b. Teori Belajar.....	10
c. Hasil Belajar	11
2. Model Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	15
b. Jenis Model Pembelajaran	15
c. Model <i>Cooperative Learning</i>	17
1) Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	17
2) Tujuan Model <i>Cooperative Learning</i>	18
3) Jenis-jenis Model <i>Cooperative Learning</i>	19
3. Model <i>Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray</i>	20
a. Pengertian Model <i>Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray</i>	20
b. <i>Langkah-langkah</i> Model <i>Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray</i>	21
c. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray</i>	24
4. Media Pembelajaran	26

a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	26
b.	Jenis Media Pembelajaran.....	27
c.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	28
5.	Media Pembelajaran Berbasis <i>Information and Technology</i> (IT)..	29
a.	Pengertian Media Pembelajaran Berbasis <i>Information and Technology</i> (IT).....	29
b.	Jenis Media Pembelajaran Berbasis <i>Information and Technology</i> (IT).....	30
6.	Pembelajaran Tematik	32
a.	Pengertian Pembelajaran Tematik	32
b.	Karakteristik Pembelajaran Tematik	33
c.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik	34
7.	Penelitian yang Relevan	36
B.	Kerangka Pikir	36
C.	Hipotesis Penelitian.....	38

III. METODE PENELITIAN

A.	Jenis dan Desain Penelitian	39
B.	<i>Setting</i> Penelitian.....	40
1.	Tempat Penelitian.....	40
2.	Waktu Penelitian	41
3.	Subjek Penelitian.....	41
C.	Prosedur Penelitian.....	41
D.	Populasi dan Sampel	42
1.	Populasi Penelitian	42
2.	Sampel Penelitian	43
E.	Variabel Penelitian	44
F.	Definisi Operasional Variabel	44
1.	Model <i>Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray</i> dengan Media Berbasis IT	44
2.	Hasil Belajar.....	46
G.	Teknik Pengumpulan Data	47
1.	Teknik Non-Tes.....	47
2.	Teknik Tes.....	48
H.	Instrumen Penelitian.....	50
1.	Instrumen Tes.....	51
2.	Instrumen Lembar Observasi Keterlaksanaan Model	51
I.	Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data	52
1.	Uji Coba Instrumen Tes	52
2.	Uji Validitas dan Reliabilitas	53
J.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	55
1.	Nilai Hasil Belajar Secara Individual	55
2.	Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa	55
3.	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal	56
4.	Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>)	56
5.	Analisis Angket	56

K. Uji Prasyarat Analisis Data.....	57
1. Uji Normalitas	57
2. Uji Homogenitas.....	58
3. Uji Hipotesis.....	59
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	61
1. Visi dan Misi Sekolah.....	61
2. Sarana dan Prasarana	62
3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	63
4. Keadaan Siswa	64
B. Pelaksanaan Penelitian.....	64
1. Persiapan Penelitian.....	64
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	65
3. Pelaksanaa Penelitian.....	69
4. Pengambilan Data Penelitian	70
C. Analisis Data Penelitian.....	72
1. Hasil Belajar Kognitif Siswa	72
2. Angket Pengaruh Model <i>Cooperatif Learning Tipe Two Stay</i> <i>Two Stray</i> dengan Media IT	76
D. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	77
1. Hasil Uji Normalitas	77
2. Hasil Uji Homogenitas.....	78
3. Hasil Uji Hipotesis.....	80
E. Pembahasan.....	83
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil <i>mid</i> semester ganjil kelas V A dan V B SD Negeri 2 Metro Selatan	3
2. Populasi siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan	42
3. Klasifikasi pengkategorian variabel x	46
4. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar siswa	49
5. Kisi-kisi angket respon siswa model <i>cooperative learning</i> tipe <i>two stay two stray</i> dengan media IT	50
6. Interpretasi koefisien korelasi nilai R	53
7. Koefisien reliabilitas <i>kuder richardson</i>	54
8. Persentase kriteria hasil belajar peserta didik	56
9. Jumlah dan kondisi ruangan	62
10. Perabot ruang belajar	63
11. Data guru dan staf menurut tingkat pendidikan	63
12. Jumlah siswa SD Negeri 2 Metro Selatan	64
13. Hasil analisis validitas butir tes	67
14. Rekapitulasi hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen	69
15. Rekapitulasi hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen	70
16. Rekapitulasi hasil <i>pretest</i> kelas kontrol	71

	Halaman
17. Rekapitulasi hasil <i>posttest</i> kelas kontrol	71
18. Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	73
19. Nilai <i>posttet</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	74
20. Penggolongan nilai <i>N-Gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol....	76
21. Data respon siswa menggunakan model pembelajaran <i>cooperative learning tipe two stay two stray</i> dengan media IT	77
22. Perhitungan korelasi <i>Pearson Product Moment (PPM)</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Dinamika perpindahan anggota kelompok model pembelajaran kooperatif tipe <i>two stay two stray</i>	23
2. Kerangka konsep variabel	37
3. Desain eksperimen	40
4. Denah SD Negeri 2 Metro Selatan.....	62
5. Data nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	75
6. Diagram nilai rata-rata <i>pretest posttet</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	90
2. Surat Keterangan dari Fakultas.....	91
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	92
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen.....	93
5. Surat Izin Penelitian	94
6. Surat Balasan Penelitian.....	95
7. Surat Keterangan.....	99
8. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VA.....	96
9. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VB	97
10. Surat Pernyataan Teman Sejawat Mahasiswa	98
11. Hasil Mid Semester Ganjil Kelas VA	100
12. Hasil Mid Semester Ganjil Kelas VB.....	101
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
13. Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator.....	101
14. Silabus Pembelajaran.....	103
15. RPP Kelas Eksperimen.....	.107
16. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	112

	Halaman
17. RPP Kelas Kontrol.....	114
 ANALISIS DATA	
18. Soal Instrumen Hasil Belajar.....	117
19. Angket Respon Siswa Pengaruh Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> Dengan Media Berbasis IT.....	124
20. Uji Validitas Soal.....	127
21. Uji Kemampuan <i>Pretest</i>	134
22. Uji Kemampuan <i>Posttest</i>	139
23. Kunci Jawaban Instrumen Hasil Belajar	144
24. Data Hasil Belajar Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2	145
25. Analisis Angket Respon Siswa Pengaruh <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media IT.....	147
26. Perhitungan Uji Normlaitas.....	149
27. Perhitungan Uji Homogenitas	161
28. Hasil Uji Hipotesis	164
 TABEL-TABEL STATISTIKA	
29. Tabel Chi-Kuadrat	166
30. Tabel Luas Di Bawah Lengkungan Kurva Normal Dari O-Z.....	167
31. Tabel R Product Moment	168
32. Tabel Nilai Dalam Distribusi T	169
33. Tabel Nilai Dalam Distribusi F.....	172
 DOKUMENTASI	
34. Dukumentasi Uji Coba Instrumen	173

35. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	174
36. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	176

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Selain itu pendidikan menjadi kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap manusia dalam pembentukan moral suatu bangsa. Pembentukan moral suatu bangsa yang baik perlu adanya kesadaran dari semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, baik pemerintah, guru atau pendidik, lingkungan masyarakat, orang tua, dan dari peserta didik itu sendiri. Hal tersebut sesuai dengan isi undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 BAB I Ayat 1 sebagai berikut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Secara tersirat undang-undang tersebut telah mengamanatkan para pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memanusiakan, yakni membantu siswa mengembangkan potensinya yang beragam secara optimal. Proses pendidikan tersebut tentunya hanya dapat berjalan bukan melalui cara-cara menghafal atau "*rote-learning*" tetapi mengasah kemampuan berpikir yang kreatif sehingga siswa secara berangsur dapat memilih sendiri dan dapat berdiri sendiri.

Kurikulum merupakan komponen yang penting dalam pendidikan. Kurikulum sangat vital peranannya dalam pembelajaran, kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir yaitu (1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama, (2) pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik, masyarakat, lingkungan, dan sumber/media lainnya), (3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet), (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains), (5) pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim), (6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia, (7) pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik, (8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidiscipline*).

Diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif. Guru memberikan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran. Selain itu juga memiliki keterampilan dalam memilih model atau materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil observasi terhadap siswa kelas VA dan VB SD Negeri 2 Metro Selatan bulan Oktober 2018, diketahui bahwa saat proses pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru dan model pembelajaran kurang divariasikan oleh guru. Hasil wawancara peneliti dengan guru diperoleh informasi bahwa adanya media LCD Proyektor jarang digunakan dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kerja kelompok. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa kelas VB terdapat lebih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 dibandingkan kelas VA pada setiap mata pelajaran tematik. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan tematik *mid* semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 kelas VA dan VB disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *mid* semester ganjil kelas VA dan VB SD Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Rata-rata	Persentase	
				Tuntas	Belum Tuntas		Tuntas	Belum Tuntas
1.	VA	70	24	9	15	68,21	37,5%	62,5%
2.	VB	70	24	8	16	66,64	33,3%	66,7%
Jumlah			48	17	31	67,425	35,4%	64,6%

(Sumber: Dokumentasi guru kelas VA dan VB SD Negeri 2 Metro Selatan)

Data hasil ulangan tematik *mid* semester ganjil terdiri dari pembelajaran tematik diketahui bahwa hasil kelas V menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Sebuah pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah ≥ 70 . Terdapat 17 dari 48 orang siswa atau 35,4% siswa yang tuntas, sedangkan 31

dari 48 orang siswa atau 64,6% siswa yang belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar tematik siswa kelas V tergolong masih rendah. Peneliti memilih kelas V B untuk dijadikan kelas eksperimen sedangkan kelas V A dijadikan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas V B memiliki nilai ketuntasan yang lebih rendah dibandingkan kelas V A.

Berdasarkan uraian tersebut maka nilai *mid* semester pada pembelajaran tematik tidak dapat dikatakan berhasil. Hal ini seperti yang diungkapkan Mulyasa (2013: 207) bahwa kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) sesuai dengan kompetensi dasar.

Peneliti melakukan observasi kemudian terdapat beberapa permasalahan di kelas VA dan VB yaitu (1) proses pembelajaran masih *teacher centered* dimana pembelajaran berpusat pada guru, (2) model pembelajaran yang digunakan kurang divariasikan oleh guru sehingga siswa bosan, hal ini menyebabkan siswa tidak berpikir secara kritis, (3) tersedia media LCD Proyektor dan jarang digunakan karena kurang mengerti cara penggunaannya, (4) siswa kurang aktif dalam pembelajaran kelompok sehingga kurang percaya diri mengkonstruksi pembelajaran, dan (5) rendahnya hasil belajar tematik siswa V SD Negeri 2 Metro Selatan karena masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

Setelah mengetahui beberapa masalah tersebut, perlu adanya solusi untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD

Negeri 2 Metro Selatan. Salah satunya dengan model pembelajaran yang memotivasi siswa, membuat siswa terlihat aktif dan memiliki tanggung jawab akan tugasnya, menghargai orang lain serta kerja sama yang bagus antar-siswa. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang dibantu dengan media berbasis *Information and Technology*.

Huda (2014: 207) model pembelajaran tipe *two stay two stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan dan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran pada tingkatan usia peserta didik baik di kelas tinggi maupun rendah. Tidak hanya model yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran namun, media yang digunakan harus relevan dengan materi pembelajaran. Djamarah dan Zain (2009: 136) menjelaskan bahwa,

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan dalam belajar, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami.

Berdasarkan hal tersebut guru harus kreatif dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran.

Penggunaan model *two stay two stray* dengan media pembelajaran *information and technology* dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran dan saling berbagi

informasi pada saat bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur, dapat menarik perhatian siswa melalui penggunaan media IT, siswa lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan, siswa tidak akan mudah bosan, siswa berlatih untuk kerjasama dan bertanggung jawab, serta dapat meningkatkan hasil belajar tematik.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan *Media Information and Technology* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang divariasikan oleh guru.
3. Tersedia media LCD Proyektor dan jarang digunakan.
4. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran kelompok.
5. Hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi permasalahan yaitu hasil belajar tematik siswa kelas V di SD Negeri 2 Metro Selatan dan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis *Information and Technology* (IT).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media *Information and Technology* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media IT terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media berbasis *Information and Technology* (IT) diharapkan dapat saling membantu memecahkan masalah dan melatih untuk bersosialisasi, serta menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme guru karena menjadi sumber informasi dan wawasan baru tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan inovatif dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Metro Selatan melalui model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengalaman mengenai model pembelajaran serta sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai proses pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Jenis penelitian ini adalah eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT dan hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan.
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT.
5. Tema yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Tema 6 “Panas dan Perpindahannya”, Subtema 2 “Suhu dan Kalor” dan pembelajaran kedua.
6. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Metro Selatan beralamatkan di Jalan Budi Utomo No. 04 Rejomulyo, kec. Metro Selatan, Kota Metro.
7. Waktu penelitian ini diawali dari Oktober 2018 sampai Maret 2019.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas perubahan sikap manusia menjadi lebih baik dan dianggap sangat vital dan terus menerus yang akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Rumiati (2007: 18) seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara relatif lama. Wingkel (dalam Susanto 2016: 4) belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Sagala (2014: 11) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Sedangkan Komalasari (2011: 2) belajar adalah suatu proses tingkah laku dalam

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Peneliti menarik kesimpulan belajar merupakan suatu rangkaian proses kegiatan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan adanya perubahan perilaku baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Aktivitas yang dilakukan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku serta kemampuan pada dirinya yang relatif tetap dan bersifat positif.

b. Teori Belajar

1) Teori Konstruktivis

Nur (dalam Trianto 2009: 28) teori konstruktivis satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa.

Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Guru dapat memberikan kemudahan untuk siswa, dengan memberikan kesempatan untuk menemukan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

2) Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Nur (dalam Trianto. 2009: 29) Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi

terjadinya perubahan perkembangan. Interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. Menurut teori piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif yaitu: Sensorimotor (lahir-2 Tahun), pra oprasional (2 tahun-7 Tahun), Operasi Konkret (7 Tahun– 11 tahun), dan Operasi Formal (11 tahun-dewasa).

3) Teori Belajar Ausubel

Rumiati (2007: 10) David Ausubel merupakan salah satu tokoh ahli psikologi kognitif yang berpendapat bahwa keberhasilan belajar siswa sangat ditentukan oleh kebermakaan bahan ajar yang dipelajari. Suatu bahan ajar, informasi, atau pengalaman baru seseorang akan bermakna jika pengetahuan yang baru dikenal itu dapat disusun sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

c. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Penilaian hasil belajar memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Purwanto (2008: 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena

siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sudjana (2012: 22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Bloom (dalam Suprijono 2015: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Domain Kognitif mencakup (a) *knowledge* (pengetahuan, ingatan), (b) *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), (c) *application* (menerapkan), (d) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), (e) *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), (f) *evaluation* (menilai).
- 2) Domain Afektif mencakup (a) *receiving* (sikap menerima), (b) *responding* (memberikan respon), (c) *valuing* (menilai), (d) *organization* (organisasi), (e) *characterization* (karakterisasi).
- 3) Domain Psikomotor mencakup (a) *initiation* (inisiasi), (b) *pre-routine* (pra-rutin), (c) *routinized* (dirutinkan), (d) keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Gagne (dalam Suprijono 2015: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar tersebut berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas

- kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
 - 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
 - 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Keterampilan kognitif dalam hasil belajar lebih mudah dicapai, sedangkan afektif pengembangan pribadi siswa, dan psikomotor seperti peningkatan keterampilan siswa. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah aspek kognitif. Alasan menekankan aspek kognitif karena ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sudjana (dalam Susanto 2016: 14) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor luar atau faktor lingkungan, (1) faktor internal bersumber dari dalam diri siswa meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan,

(2) faktor eksternal dari lingkungan luar diri siswa yang meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Slameto (2010: 17) faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu.

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu (a) faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), (b) faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan (c) faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, yang terdiri dari (a) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), (b) faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat belajar, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar dan tugas rumah), (c) faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman gaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti berkesimpulan hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri siswa, dan faktor eksternal yang berasal dari pengaruh luar siswa. Hasil belajar ini salah satunya terdapat perubahan aspek kognitif, indikator hasil belajar ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah kognitif siswa diukur menggunakan instrumen tes yang diberikan pada akhir pembelajaran.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah salah satu teknik yang digunakan oleh guru untuk membuat suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan. Suprijono (2015: 46) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Joyce (dalam Fathurrohman 2015: 30) model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas atau tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Komalasari (2011: 57) model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Sesuai pendapat dari beberapa ahli, disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pola atau rencana pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran membantu guru dalam mendesain materi pembelajaran yang telah tergambar dari awal sampai akhir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran. Sanjaya (2014: 239) jenis-jenis model pembelajaran yang populer dan relevan dengan kurikulum KTSP 2006 maupun kurikulum 2013 di antaranya adalah:

- 1) Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
Model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif
Model pembelajaran di mana siswa belajar dibagi dalam kelompok-kelompok yang menekankan kerja sama antara siswa dengan kelompok.
- 3) Model *Problem Solving*
Model pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar secara mandiri.
- 4) Model *Inquiri*
Model pembelajaran yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan materi pelajaran tidak diberikan secara langsung.

Komalasari (2011: 23) model pembelajaran yang biasanya digunakan guru dalam mengajar, yaitu:

- 1) Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)
Melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- 2) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*)
Pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*)
Memusatkan pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.
- 4) Pembelajaran pelayanan (*service learning*)
Menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas.
- 5) Pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*)

Pendekatan di mana tempat kerja, atau seperti kegiatan terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan para siswa dan bisnis.

Kesimpulannya banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, yaitu: pembelajaran kontekstual, pembelajaran kooperatif, pembelajaran pemecahan masalah, pembelajaran inkuiri, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran pelayanan, dan pembelajaran berbasis kerja. Penelitian ini menggunakan model *cooperative learning*, karena model tersebut merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara berkelompok.

c. **Model *Cooperative Learning***

1) **Pengertian Model *Cooperative Learning***

Model *cooperative learning* adalah suatu rangkaian dalam kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam bentuk kelompok tertentu untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Nurhayati (dalam Majid 2014: 175) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Komalasari (2011: 62) pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Isjoni (2010: 16) *cooperative learning* adalah model

pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak berkerja sama dengan orang lain, dan agresif serta tidak peduli sama yang lain.

Kesimpulan dari pengertian model *cooperative learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang untuk berkerja sama. Secara umum pembelajaran kooperatif lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas, pertanyaan, bahan dan informasi.

2) Tujuan Model *Cooperative Learning*

Tujuan *cooperative learning* adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial yang dimiliki siswa. Isjoni (2010: 21) tujuan utama model *cooperative learning* adalah agar siswa dapat berkerja kelompok bersama teman-temannya dengan saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Sani (2015: 131) tujuan model pembelajaran kooperatif adalah melatih keterampilan sosial, seperti bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain, berani mempertahankan pikiran logis, dan berbagi keterampilan yang bermanfaat untuk menjalin

hubungan interpersonal. Majid (2014: 175) pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan, meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang, dan mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, peneliti menarik kesimpulan bahwa tujuan *cooperative learning* adalah memaksimalkan hasil belajar siswa secara berkelompok agar mereka dapat bekerja sama dan saling menghargai pendapat satu sama lain. Siswa dapat meningkatkan kinerja dalam tugas akademik, dapat menerima berbagai perbedaan latar belakang dan mengembangkan keterampilan sosial.

3) Jenis-jenis Model *Cooperative Learning*

Ada beberapa jenis-jenis model dalam *cooperative learning* yang dipaparkan oleh Suprijono (2015: 89) yaitu, *Jigsaw*, *Think Pair Share*, *Numbered Heads Together (NHT)*, *Group Investigation*, *Two Stay Two Stray*, *Make a Match*, *Listening Team*, *Inside Outside Circle*, *Bamboo Dancing (Tari Bambu)*, *Point Counter Point*, *The Power of Two*, dan *Listening Team*.

Huda (2014: 89) membagi pelajaran *cooperative learning* dalam pendekatan informatif yaitu: *Survey Question Read Recited Review (RQ3R)*, *Inside Outside Circle*, *Tari Bambu*, *Make a Match*, *Improve*, *Supertem*, dan *Hibrid*. Lie (2010: 54) membagi

model *cooperative learning* sebagai berikut: *Make a Match*, Bertukar Pasangan, *Thik Pair Share*, *Numbered Heads Together* (NHT), *Two Stay Two Stray*, *Inside Outside Circle*, Tari Bambu, dan *Jigsaw*.

Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran secara berkelompok yang mempunyai berbagai macam variasi dalam pembelajarannya. Variasi harus cocok dengan materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan yang dapat menggerakkan siswa untuk belajar lebih aktif, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* karena pembelajaran ini memfokuskan siswa untuk mencari pengetahuan dengan baik dengan bertukar informasi kelompok lain.

3. Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray

a. Pengertian Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray

Model pembelajaran *two stay two stray* dikembangkan oleh Kagan pada tahun 1990. Suyatno (dalam Fathurrohman 2015: 90) model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain. Kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan.

Suprijono (2015: 112) model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* diawali dengan pembagian kelompok, berdiskusi

memecahkan masalah dan selanjutnya bertukar hasil diskusi dengan kelompok lain, setelah selesai bertukar kemudian dicocokkan dan disimpulkan. Huda (2014: 207) *two stay two stray* sebagai sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan saling bekerja sama, bertanggung jawab, membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong untuk berprestasi serta melatih siswa bersosialisasi.

Peneliti berkesimpulan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok bersama kelompok lain. Kesempatan untuk bertukar pengetahuan, pengalaman, hasil diskusi antara satu kelompok dengan kelompok yang lain untuk membantu memecahkan masalah serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi.

b. Langkah Model *Coopertive Learning Tipe Two Stay Two Stray*

Langkah-langkah merupakan suatu tahapan yang dilakukan dalam berlangsungnya model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang dinyatakan oleh Fathurrohman (2015: 91) 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 Peserta Didik (LKPD) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.
- 4) Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKPD 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: 207) langkah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai berikut.

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari satu siswa berkemampuan tinggi, dua siswa berkemampuan sedang, dan satu siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena model pembelajaran *two stay two stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung.
- 2) Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompok masing-masing.
- 3) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
- 4) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- 5) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi dua orang lain kepada tamu dari kelompok lain. Tamu memohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan dari kelompok lain.
- 6) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja kelompok.
- 7) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja siswa.

Widyatun (2012: 69) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sebagai berikut.

dikunjungi. Siswa A1 dan D1 bertugas memberikan informasi yang telah dibahas oleh kelompoknya kepada tamu yang berkunjung.

Huda (2014: 63) langkah-langkah pembelajarannya 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 kerja kelompoknya kepada tamu.
- 5) Tamu mohon undur diri untuk kembali kelompok yang semula.
- 6) Kemudian melaporkan apa yang ditemukan dari kelompok lain.
- 7) Pada langkah terakhir, setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerjanya kemudian mempresentasikannya.

Langkah pembelajaran koopeatif tipe *two stay two stray* yang digunakan adalah langkah pembelajaran Fathurrohman karena peneliti lebih mudah mengerti untuk bisa menerapkannya di kelas saat pembelajaran, lengkap dan sudah tersusun rapi sehingga memudahkan proses pelaksanaan pembelajaran. Sehingga saat pelaksanaan tipe ini dapat terstruktur dan terencana dengan baik supaya tujuan pembelajaran juga dapat tercapai secara maksimal.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe

Two Stay Two Stray

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaannya. Begitu pula dalam model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* ini.

Fathurrohman (2015: 91) kelebihan model pembelajaran

kooperatif tipe *two stay two stray* yaitu dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan tingkat usia siswa, dan 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. Sedangkan kekurangannya jumlah siswa dalam satu kelas tidak boleh ganjil harus berkelipatan empat, peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil, kunjungan dari 2 orang anggota kelompok yang satu ke kelompok lain membutuhkan perhatian khusus dalam pengelolaan kelas, dan dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Selain itu, guru juga harus membutuhkan banyak persiapan.

Huda (2014: 207) kelebihan *two stay two stray* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dalam semua tingkat usia dan melatih bertanggung jawab, serta saling mendorong siswa untuk berprestasi. Kekurangannya membutuhkan banyak waktu dan sosialisasi yang lebih baik dan jumlah kelompok genap sulit mengambil suara.

Widyatun (2012: 71) seperti tipe-tipe dari model pembelajaran kooperatif pada umumnya tipe *two stay two stray* juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihannya yaitu (1) dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan, (2) kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, (3) lebih berorientasi pada keaktifan, (4) diharapkan siswa berani mengungkapkan pendapatnya, (5) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa, (6) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan, (7) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar. Sedangkan kekurangannya yaitu (1) membutuhkan waktu yang lama, (2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, (3) bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (tenaga, dana, dan materi), dan (4) guru kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang mengarah pada pendapat Fathurohman karena dianggap lebih sesuai.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman, dkk (2011: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Musfiqon (2012: 28) media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Djamarah, dkk. (2010:121) media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Arsyad (2013: 3) bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan- pesan pembelajaran.

Peneliti berkesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan yang berupa alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga menjadi yang efektif dan efisien dalam menyalurkan pesan secara sempurna. agar dapat menyesuaikan atau mengatasi kebutuhan dan masalah siswa dalam belajar. Media berfungsi untuk menyalurkan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri dan karakteristik. Gagne (dalam Sadiman 2011: 23) mengemukakan bahwa ada tujuh jenis pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Asyhar (2012: 44) media pembelajaran terbagi menjadi 4 jenis yaitu 1) Media visual, yaitu jenis media hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model, prototipe dan grafis) dan media proyeksi (*power point* dan *auto card*), 2) Media audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam, 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai, 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: tv dan *power point*.

Bretz (dalam Sadiman 2011: 21) mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

Ciri utama dari media pembelajaran dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, peneliti lebih mengacu pada pendapat Asyhar jenis-jenis media yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Hal tersebut dianggap lebih mudah dipaahami untuk menerapkan media pembelajaran yang berbasis informasi dan teknologi seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan manfaat.

Suprihatiningrum (2013: 320-321) media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut 1) Fungsi atensi, 2) Fungsi motivasi, 3) Fungsi afeksi, 4) Fungsi kompensatori, 5) Fungsi psikomotorik, dan 6) Fungsi evaluasi.

Media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat.

Suprihatiningrum (2013: 321) media pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran. Aqib (2013: 51) manfaat umum media pembelajaran

yaitu menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, dan meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Kesimpulan mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik dan menghasilkan respon balik (*feed back*) terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

5. Media Pembelajaran Berbasis *Information and Technology* (IT)

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Information and Technology* (IT)

Di era globalisasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Technology* (IT) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan, namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Dalam menggunakan media harus memperhatikan teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut.

Sadiman (dalam Muhson 2010: 7) media

pembelajaran apabila ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Nurchaili (2010: 651) salah satu jenis teknologi yang memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis IT adalah pemanfaatan teknologi komputer. Teknologi komputer dengan kemampuan interaktifnya yang tinggi dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan serta sebagai sarana untuk memperoleh umpan balik bagi siswa.

Pernyataan dari beberapa tokoh tersebut dapat disimpulkan di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis IT memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan.

b. Jenis Media Pembelajaran Berbasis *Information and Technology*

Media komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang di dalam penggunaannya diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer atau laptop lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian

media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Teknologi jaringan komputer dan internet memberi manfaat bagi pemakainya untuk melakukan komunikasi secara langsung. Hal ini dimungkinkan dengan diciptakannya sebuah alat bernama *modem*. Jaringan komputer dan internet memberi kemungkinan bagi siswa untuk melakukan komunikasi tertulis dan saling bertukar pikiran tentang kegiatan belajar yang mereka lakukan. Interaksi pembelajaran dengan menggunakan jaringan komputer tidak saja dapat dilakukan secara individual, tetapi juga untuk menunjang kegiatan belajar kelompok.

Darmaputra (dalam Muhson 2010: 7) beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis IT, adalah:

1) Internet

Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis IT, karena perkembangan internet kemudian muncul model-model *e-learning*, *distance learning*, *web base learning*, dan istilah pendidikan berbasis IT lainnya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi serta pengetahuan sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Sudah seharusnya dalam penerapan pendidikan berbasis IT tersedia akses internet. Saat ini wilayah Indonesia yang terjangkau jaringan internet semakin meluas hal ini sebagai dampak dari perkembangan yang pesat dari jaringan telekomunikasi. Mulai dari jaringan telepon rumah/kantor, jaringan Speedy telkom, *leased line* ISP, sampai dengan komunikasi melalui GPRS, 3G, HSDPA dengan memanfaatkan modem GSM dan CDMA dari provider seluler adalah sederetan teknologi yang dapat digunakan untuk akses internet. Dengan kata lain, saat ini tersedia banyak pilihan teknologi untuk melakukan koneksi pada jaringan global.

2) Intranet

Apabila penyediaan infrastruktur internet mengalami suatu hambatan, maka intranet dapat dijadikan alternatif sebagai media pendidikan berbasis IT. Karakteristik intranet hampir sama dengan internet, hanya saja untuk area lokal (dalam suatu kelas, sekolah, gedung, atau antar gedung). Model-model pembelajaran sinkron dan tidak sinkron dapat dengan mudah dan lebih murah dijalankan pada intranet. Saat kondisi-kondisi tertentu intranet justru dapat menjadi pilihan tepat dalam menerapkan pendidikan berbasis IT.

3) *Mobile Phone*

Pembelajaran berbasis IT juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telpon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telepon seluler yang pesat. Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telepon seluler. Begitu canggihnya perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis IT yang disebut *m-learning (mobile learning)*.

4) CD-ROM/*Flash Disk*

Media CD-ROM atau flash disk dapat menjadi pilihan apabila koneksi jaringan internet/intranet tidak tersedia. Materi pembelajaran disimpan dalam media tersebut, kemudian dibuka pada suatu komputer. Pemanfaatan media CD-ROM/flash disk merupakan bentuk pembelajaran berbasis IT yang paling sederhana dan paling murah.

Salah satu jenis teknologi berpotensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis IT adalah pemanfaatan fasilitas internet sebagai sumber bahan ajar. Serta memiliki kemampuan interaktif yang tinggi dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian informasi untuk siswa.

6. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi dan menyajikannya ke dalam sebuah tema atau

topik. Majid (2014: 85) pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran.

Subroto (2009: 133) pembelajaran tematik diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Hajar (2013: 7) pembelajaran berbasis tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga melahirkan pengalaman berharga bagi peserta didik.

Kesimpulan pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap, serta pemikiran dalam sebuah materi pelajaran menggunakan tema atau topik. Pembelajaran tematik juga menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. Majid (2014: 89) karakteristik pembelajaran tematik yaitu (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak jelas, (4) menyajikan konsep berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel.

Hajar (2013: 43) karakteristik pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut, (1) berpusat pada peserta didik, (2)

memberikan pengalaman langsung, (3) tidak terjadi pemisahan materi pelajaran secara jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, (8) mengembangkan komunikasi peserta didik, (9) mengembangkan kemampuan metakognisi peserta didik, serta (10) lebih menekankan proses daripada hasil.

Kesimpulannya bahwa karakteristik pembelajaran tematik sesuai dengan pendapat Majid yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Secara umum karakteristik pembelajaran tematik dapat tergambar jelas dalam pelaksanaannya di sekolah.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Khasanah (dalam Subroto 2009: 2 kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran tematik, kelebihan yang dimaksud yaitu:

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Kekurangan dari pembelajaran tematik, yaitu:

- 1) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Majid (2014: 92) kelebihan pembelajaran tematik yaitu. (1)

menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik, (2) memberi pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik, (3) hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna, (4) mengembangkan keterampilan berpikir anak sesuai dengan persoalan.. (5) menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama, (6) memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain, (7) menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik. Adapun kekurangan pembelajaran tematik yaitu (1) aspek guru, (2) aspek peserta didik, (3) aspek sarana dan sumber pembelajaran, (4) aspek kurikulum, dan (4) aspek penilaian.

Sungkono (2013: 5) pembelajaran tematik memiliki keuntungan dan kelemahan sebagai berikut.

Keuntungan pembelajaran tematik, meliputi:

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, dan komunikasi terhadap gagasan orang lain.

Kekurangan pembelajaran tematik, meliputi;

- 1) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Disimpulkan oleh peneliti kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik sesuai dengan pendapat Majid. Kelebihan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyenangkan, memberi pengalaman, lebih berkesan, mengembangkan keterampilan berpikir dan sosial. Kekurangannya yaitu aspek guru, siswa, sarana dan prasarana, serta kurikulum dan penilaian.

7. Penelitian yang Relevan

- a. Yutarsih (2017) Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Kelas IV SDN Palaspasemah Kecamatan Palas Lampung Selatan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*.
- b. Oetpah (2016) Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Proses Pembelajaran di SD Negeri Kota Baru Kefamenanu, Timor Tengah Utara. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media informasi dan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

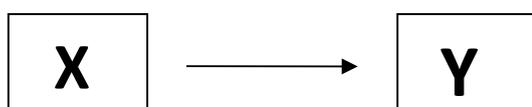
B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2016: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Masalah yang ditemukan saat observasi yaitu masih terdapat siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Faktor penyebabnya pembelajaran masih berpusat pada guru, model pembelajaran

yang digunakan kurang divariasi oleh guru, tersedianya media LCD Proyektor dan jarang digunakan, siswa kurang aktif dalam pembelajaran kelompok, hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan rendah. Masalah-masalah yang muncul tersebut, peneliti akan mengatasinya dengan tindakan menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media *information and technology* pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan. *Output* yang diharapkan adalah pengaruh hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan.

Model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media IT merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir kritis, melatih keaktifan siswa, dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah yang digunakan mengacu pada langkah-langkah menurut Fathurrohman (2015: 91) karena langkah-langkah tersebut dianggap lebih lengkap dan mudah dimengerti.

Pokok kerangka pikir yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antarvariabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka konsep variabel

Keterangan:

X : Model *cooperative learning* tipe *two stay two stray*
dengan media berbasis IT

Y : Hasil Belajar Tematik

Pengaruh : \longrightarrow

Berdasarkan gambar 2, alur kerangka pikir dapat dideskripsikan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT yang dilakukan saat proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar tematik serta mempunyai pengaruh di dalamnya.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir tersebut, maka peneliti menetapkan hipotesis “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis *Information and Technology* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

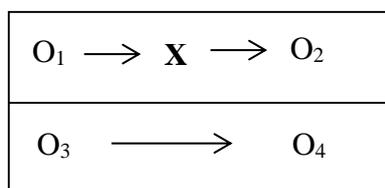
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan jenis data kuantitatif. Sugiyono (2016: 72) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Objek penelitian yang akan dilakukan adalah model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media *Information and Technology* (IT) (X) dan hasil belajar tematik siswa (Y).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment design*). Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah menggunakan desain *non-equivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak).

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT,

sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random, dalam hal ini kelas VA dijadikan kelas kontrol dan kelas VB dijadikan kelas eksperimen. Sugiyono (2016: 116) menyatakan bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Desain Eksperimen.

Keterangan:

- O_1 = Nilai *pretest* kelas yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O_2 = Nilai *posttest* kelas yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O_3 = Nilai *pretest* kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- O_4 = Nilai *posttest* kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- X = Perlakuan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT

Nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus *t-test* dalam uji hipotesis.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Metro Selatan yang beralamatkan di Jalan. Budi Utomo Nomor. 04 Desa Rejomulyo, Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2018 sampai bulan Maret 2019

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen SD Negeri 2 Metro Selatan tahun pelajaran 2018/2019.

C. Prosedur Penelitian

1. Melakukan *survey* awal ke SD Negeri 2 Metro Selatan untuk menentukan subjek penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Menggolongkan subjek penelitian kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa tes berbentuk pilihan jamak.
4. Menguji coba instrumen pengumpul data (tes) kepada siswa kelas V di SD Negeri 8 Metro Selatan. Tes yang diberikan tes objektif berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 30 butir soal.
5. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang telah valid dan reliabel untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest*.
6. Memberikan *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen siswa kelas V di SD Negeri 2 Metro Selatan.
7. Menganalisis hasil *pretest* yang dilakukan oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui bahwa kedua kelas tidak ada perbedaan

yang signifikan.

8. Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen, dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan menggunakan media berbasis IT dan kelompok kontrol dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan guru. Kemudian memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran.
9. Menghitung *posttest* yang diperoleh pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol.
10. Mengolah statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah kelima, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT terhadap hasil belajar tematik siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, objek yang ditentukan dalam suatu penelitian, dan sampel merupakan suatu bagian dari suatu populasi. Sugiyono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Tabel 2. Populasi siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan

	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
	VA	9	15	24
	VB	13	11	24
	Jumlah	22	26	48

(Sumber: Guru kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 22 orang siswa laki-laki dan 26 orang siswa perempuan. Sehingga jumlah populasi sebanyak 48 orang siswa.

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2016: 118) sampel adalah bagaian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto (2014: 174) sampel atau contoh adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian yang akan diteliti dari populasi, yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu untuk diteliti.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* (sampel tanpa acak), yaitu cara pengambilan sampel yang semua objek atau elemen populasinya tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel. Jenis sampel dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan apabila jumlah siswa populasi relatif kecil.

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan Kelas VB yang berjumlah 24 siswa dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT dan kelas VA yang berjumlah 24 siswa dengan model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru. Jadi sampel penelitiannya adalah 48 siswa.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang atau objek yang mempunyai variasi yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2016: 60). Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

1. Variabel bebas (*independen*), merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono 2016: 61). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *cooperative learning tipe two stay two stray* dengan media berbasis *Information and Technologi* (IT) (X).
2. Variabel terikat (*dependen*), merupakan variabel yang dipengaruhi yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2016: 61).
Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar tematik siswa (Y).

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Berikut ini definisi operasional variabel yang digunakan penelitian ini:

1. Model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* dengan Media Berbasis *Information and Technology*

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk bertukar pengetahuan, pengalaman, hasil diskusi antara satu kelompok dengan kelompok yang lain dengan dibantu dengan media berbasis IT

yaitu komputer. Tujuan pembelajaran ini untuk membantu memecahkan masalah serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi. Fathurrohman (2015: 91) langkah pelaksanaannya sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b. 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.
- c. Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.
- d. Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKPD atau tugas dari kelompok lain, dan sisa kelompok tetap di kelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya.
- e. 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.
- f. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan dan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan.
- g. Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.
- h. Guru membimbing siswa merangkum pelajaran.
- i. Guru memberikan penghargaan secara berkelompok.

Setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerjanya kemudian mempresentasikannya. Untuk mendapatkan data dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan bantuan media berbasis IT dilakukan pengukuran melalui angket dengan indikator yaitu: berbagi informasi, bertukar pikiran, kerja sama antara siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa.

Lembar angket respon siswa terhadap model dibuat dengan menggunakan skala *Likert* dengan gradasi positif. Lembar observasi ini disusun dalam bentuk pilihan yang terdiri dari pernyataan, masing-masing pernyataan memiliki 4 (empat) alternatif jawaban dengan skor yang berbeda. Pilihan jawaban dari setiap item instrument angket terdiri dari selalu (S), dengan skor 4, sering (SR) dengan skor 3, kadang-kadang (KK) 2, dan tidak pernah (TP) dengan skor 1. Kemudian dari hasil keseluruhan jawaban siswa dengan melihat jumlah skor. Berikut ini tabel yang mengklasifikasikan kategori jawaban tersebut.

Tabel 3. Klasifikasi pengkatagorian variabel X

Persentase Jumlah Skor	Kategori
$76\% \leq X \leq 100\%$	Sangat baik
$51\% \leq X \leq 75\%$	Baik
$26\% \leq X \leq 50\%$	Cukup baik
$X \geq 25\%$	Tidak baik

(Sumber: Arikunto, 2013: 29)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diartikan adanya perubahan yang terjadi pada siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup aspek kognitif yang meliputi ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreatifitas. Aspek afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Serta aspek psikomotor ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*). Hasil belajar tematik yang diangkat penelitian ini adanya perubahan aspek kognitif. Alasan penelitian ini menekankan ranah kognitif karena berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami,

mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes yang difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional menyebutkan (C1), menjelaskan (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

Kognitif siswa diukur menggunakan tes pada akhir pembelajaran. Tes ini dalam bentuk tes pilihan jamak dengan jumlah butir tes sebanyak 20 soal. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan salah diberi skor 0.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Non-Tes

a. Observasi

Observasi diartikan dengan metode pengumpulan data melalui peninjauan langsung di lapangan serta pencatatan sistematis fenomena yang diselidiki. Hadi (dalam Sugiyono 2016: 203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi penelitian ini dilakukan dengan mengamati cara belajar siswa yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2018, pembelajaran kurang divariasikan dan masih berpusat pada guru dilaksanakan di SD Negeri 2 Metro Selatan.

b. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data empiris mengenai proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan. Hasil wawancara berupa informasi kemampuan siswa yang kurang aktif dalam belajar kelompok dan tersedianya media pembelajaran LCD proyektor dan jarang digunakan sebab guru belum mengerti cara

penggunaannya. Wawancara ditujukan kepada guru kelas VA dan VB sebagai media narasumber.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian guna melengkapi data penelitian.

Sugiyono (2016: 240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini antara lain pengambilan gambar sebelum dan saat penelitian berlangsung, keadaan guru dan sekolah, serta data hasil belajar siswa. Dokumentasi berkaitan dengan jumlah siswa dan nilai *mid* semester tematik siswa kelas VA dan VB SD Negeri 2 Metro Selatan tahun pelajaran 2018/2019.

2. Teknik Tes

a. Tes

Tes merupakan istilah yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur dengan tujuan tertentu. Arikunto (2013: 193) tes adalah deretan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes berupa soal pilihan jamak berjumlah 30 butir soal, setiap jawaban soal yang benar diberi skor 1 dan salah diberi skor 0. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	No. Butir Soal Uji Instrumen	No. Butir Soal yang digunakan
Bahasa Indonesia	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Mengidentifikasi hal-hal penting dari suatu bacaan untuk dijadikan hasil kesimpulan.	C1	3,4,12,22, 23	3,4,22,23
		3.3.2 Menampilkan hasil kesimpulan isi teks penjelasan pada media cetak secara tulisan dengan tepat.	C2	1,2,7,8,11	1,2,8,11
IPA	3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menjelaskan cara perpindahan kalor secara percaya diri.	C2	5,6,10,14,15, 19	6,10,14,15
SBdP	3.3 Memahami pola lantai dalam gerak kreasi daerah	3.6.2 Menerapkan perpindahan panas secara konduksi dengan benar.	C3	18 ,24,25, 26,28	18, 24,25,28
		3.3.1 Menentukan gambar pola lantai dalam tari.	C4	16, 20,21,27, 29,30	16,21,27,30

b. Angket Respon Siswa terhadap Model

Angket digunakan memperoleh informasi mengenai persepsi siswa tentang kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh guru dalam proses belajar mengajar. Sugiyono (2016: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Respon Siswa Model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* dengan Media IT

Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Item
Model <i>cooperative learning tipe two stay two stray</i> dengan media IT.	1. Mengembangkan kemampuan berpikir	6, 10, 19, 24,29	5
	2. Meningkatkan keaktifan belajar siswa	1, 5, 8, 11, 15,16, 22	7
	3. Melatih kesiapan belajar	13, 18, 20, 23	4
	4. Saling memberikan pengetahuan	3, 12, 14, 21, 25,26,30	7
	5. Antusias menggunakan media pembelajaran IT	2,4,7,9,17,27,28	7
Jumlah			30

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Sugiyono (2016: 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian ini merupakan instrumen tes yang berupa soal pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar (y). Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Tes uji ini akan dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 8 Metro Selatan dengan jumlah 22 orang siswa.

1. Instrumen Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, IQ dan kemampuan lain yang dimiliki individu (Arikunto, 2013: 193). Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak dengan 30 butir soal setiap soal benar memiliki skor 1 dan skor 0 jika salah.

Untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Tes merupakan cara untuk menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan. Respon peserta tes terhadap sejumlah pertanyaan menggambarkan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu. Dalam penelitian ini instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor dan data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Instrumen Angket Respon Siswa

Angket atau *kuesioner* merupakan salah satu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pernyataan yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Sugiyono (2016: 142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden.

Lembar observasi ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media berbasis IT. Jumlah angket yang digunakan sebanyak 30 butir angket.

I. Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrumen tes yang digunakan berkualitas. Untuk itu, maka tes yang akan digunakan mengikuti langkah-langkah penyusunan soal, yaitu: penyusunan kisi-kisi, uji coba instrumen, uji validitas dan uji realibilitas. Kisi-kisi soal tes ini digunakan untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen soal tes.

1. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian di uji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Uji instrumen dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri 8 Metro Selatan yang terletak di Jalan Gembira, Sumbersari, Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro, Provinsi Lampung. Siswa kelas V SD Negeri 8 Metro Selatan yaitu berjumlah 22 siswa.

SD Negeri 8 Metro Selatan dipilih sebagai tempat uji coba instrumen, karena SD tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan SD Negeri 2 Metro Selatan, yaitu menggunakan kurikulum yang sama yaitu kurikulum 2013, guru berpendidikan S1, dan memiliki akreditasi sekolah yang sama yaitu B. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 30 butir soal berupa pilihan jamak.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sugiyono (2016: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Setelah itu untuk mengukur tingkat validitas soal, dilakukan dengan teknik korelasi *point biserial* dengan bantuan *Microsoft Excel 2010*. Rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan soal adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{pbis} = Koefisien korelasi *point biserial*
- M_p = Rata-rata subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari
- M_t = Rata-rata skor total (r-tot)
- S_t = Simpangan baku
- p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

(Sumber dari Kasmadi dan Sunariah, 2014: 157)

Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber dari Sugiyono, 2016: 257)

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 atau *drop out*.

b. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas merupakan serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukurannya itu dilakukan secara berulang. Arikunto (2013: 221) reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft Excel* 2010 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^2 = Varians

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014: 166).

Jumlah soal yang valid, kemudian dilakukan perhitungan tingkat reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program *Microsoft Excel* 2010. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya sebagai berikut.

Tabel 7. Koefisien reliabilitas *kuder richardson*

	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
	0,80 – 1,000	Sangat kuat
	0,60 – 0,799	Kuat
	0,40 – 0,599	Sedang
	0,20 – 0,399	Rendah
	0,00 – 0,199	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 276)

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

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar tematik siswa.

1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif berupa tes pilihan jamak secara individual dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Rata-rata hasil belajar siswa yaitu rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

X = nilai rata-rata seluruh siswa

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Sumber: Aqib, 2010: 40)

3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

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

(Sumber: Aqib, 2010:41)

Tabel 8. Persentase kriteria hasil belajar peserta didik

	Persentase	Kriteria
	>80%	Sangat tinggi
	60-79%	Tinggi
	40-59%	Sedang
	20-39%	Rendah
	< 20%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, 2010: 41)

4. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

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

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

$$\text{Tinggi} = 0,70 \leq N\text{-gain} \leq 1,00$$

$$\text{Sedang} = 0,40 \leq N\text{-gain} \leq 0,69$$

$$\text{Rendah} = N\text{-gain} < 0,39$$

5. Analisis Angket

Data hasil penyebaran angket respon siswa terhadap model pembelajaran *cooperative learning tipe two stay two stray* dengan media berbasis IT

secara individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

N = nilai angket individu

R = skor perolehan

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Pengukuran angket penggunaan model pembelajaran *cooperative*

learning tipe two stay two stray dengan media berbasis IT didasarkan

pada rata-rata nilai angket seluruh siswa yang dihitung rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum f(x)}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata angket seluruh siswa

f = frekuensi

x = nilai tengah kelas interval

$\sum f(x)$ = total nilai yang diperoleh siswa

n = jumlah siswa

(Sumber: Aqib, 2010: 40)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data dengan kertas peluang normal, uji *chi kaudrat*, dan uji *Liliefors*, dengan teknik *kolmogorov-smimov*.

Langkah uji normalitas sebagai berikut.

a. Rumusan Hipotesis

H_a = Populasi yang berdistribusi normal

H_0 = Populasi yang berdistribusi tidak normal.

b. Rumus statistik yang digunakan yaitu rumus *chi-kuadrat*

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan:

X^2 = chi kuadrat/normalitas sampel

F_o = frekuensi yang diobservasi

F_h = frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Aqib, 2010: 60)

c. Untuk mencari F_o (frekuensi yang diobservasi) dan F_h (frekuensi yang diharapkan) dapat membuat langkah-langkah sebagai berikut.

1. Membuat daftar distribusi frekuensi

a) Menentukan nilai rentang (R), yaitu skor terbesar-skor Terkecil.

b) Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$.

c) Panjang kelas atau (i) = $\frac{R}{BK}$

d) Menentukan rata-rata simpangan baku.

2. Membuat daftar distribusi F_o (frekuensi yang diobservasi) dan F_h (frekuensi yang diharapkan)

d. Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan apabila

$\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

a. Menentukan rumusan hipotesis:

H_o : varians pada tiap kelompok sama (homogen).

H_a : varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

- b. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- c. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2015: 57)

- d. Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikannya dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbandingan data antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan model *t-test*, *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Rumus statistik sebagai berikut.

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

Keterangan :

X_1 = rata-rata data pada sampel 1

X_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

S^2 = varians total kelompok 1

$S^2 = \text{varians total kelompok 2}$
(Sumber: Muncarno, 2015: 56)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu, $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima. Sehingga penulis merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning tipe two stay two stay* dengan media *Information and Technology* (IT) terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SD Negeri 2 Metro Selatan.

H_o : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning tipe two stay two stay* dengan media *information and technology* (IT) terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SD Negeri 2 Metro Selatan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media IT terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda, kelas eksperimen sebesar 57,71 adapun kelas kontrol adalah 61,04. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 79,79 sedangkan kelas kontrol adalah 68,13. Besarnya kontribusi penggunaan *Two Stay Two Stray* dengan media IT terhadap hasil belajar tematik sebesar 30,4%, sedangkan 69,6% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak di teliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis menggunakan rumus t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 4,383 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,679, perbandingan tersebut $t_{hitung} = 4,383 > t_{tabel} = 1,679$ yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan H_a dinyatakan diterima. Sedangkan rata-rata skor angket sebesar 79,65.

B. Saran

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

1. Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media IT dapat diterapkan untuk dapat menarik minat siswa dan partisipasi siswa, membuat siswa aktif, serta melatih tanggung jawab serta kerjasama antarsiswa.

2. Guru

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media IT dapat dipakai sebagai alternatif untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah

Sekolah yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media IT sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

4. Peneliti

Peneliti lebih memperhatikan mengenai alokasi waktu dan karakteristik siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Diva Press, Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta, Bandung.
- 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. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4:132-144.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Grasindo, Jakarta.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 5:165-179.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta.
- Nurchaili. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Kebudayaan, Aceh Besar.
- Oetpah, Fincencius. 2016. Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Proses Pembelajaran di SD Negeri Kota Baru Kefamenanu, Timor Tengah Utara. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 7:190-226
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rumiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan di SD*. Departemen Pendidikan Nasional, Surakarta.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta CV, Bandung.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

- Subroto, Toto, Dkk. 2009. *Permainan Besar*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2012. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta, Bandung.
- Sungkono. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem (Edisi Revisi)*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana, Surabaya.
- Widyatun, Diah. 2012. Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray (TSTS). *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5:106-120
- Yutarsih. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Kelas IV SDN Palaspasemah Kecamatan Palas Lampung Selatan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3: 123-135.