



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS  
KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**OLEH:**

**AISYAH SIRAIT  
36.15.3.064**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY (TSTS)*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS  
KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN T.A. 2018/2019**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)  
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

**Oleh :**

**AISYAH SIRAIT**  
**NIM: 36.15.3.064**

**Pembimbing Skripsi I**

**Pembimbing Skripsi II**

**Nirwana Anas, M. Pd**  
**NIP. 19761223 200501 2004**

**Rora Rizky Wandini, M. Pd**  
**NIND. 2025099001**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



---

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY (TSTS)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN T.A 2018/2019**” yang disusun oleh AISYAH SIRAIT yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**21 Juni 2019 M**  
**17 Syawal 1440 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Dr. Salminawati, S.S, MA**  
**NIP. 19701208 200710 2 001**

**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
**NIP. 19770808 200801 1 014**

**AnggotaPenguji**

**1. Rora Rizky Wandini, M.Pd**  
**NIDN. 2025099001**

**2. Nirwana Anas, M.Pd**  
**NIP. 19761223 200501 2 004**

**3. Dra. Rosnita, MA.**  
**NIP. 19580816 199803 2 001**

**4. Tri Indah Kusumawati, M.Hum.**  
**NIP. 19700925 200701 2 021**

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas IlmuTarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
**NIP.19601006 199403 1 002**

Nomor : Istimewa

Medan, 24 Mei 2019

Lampiran : -

Kepada Yth :

Perihal : Skripsi

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : AisyahSirait

Nim : 36.15.3.064

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*  
Tehadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran  
IPS Kelas IV MIN 4 Kota Medan

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**NirwanaAnas, M.Pd**

**NIP.19761223 200501 2004**

**Rora RizkyWandini, M.Pd**

**NIDN. 2025099001**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aisyah Sirait

NIM : 36.15.3.064

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Kisaran-Asahan

Menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 4 Kota Medan T.A 2018/2019** adalah benar hasil karya sendiri di bawah bimbingan dosen.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 2019

Yang menyatakan

**Aisyah Sirait**  
**NIM: 36153064**

## ABSTRAK



Nama : Aisyah Sirait  
NIM : 36153064  
Fak/ Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing 1 : Nirwana Anas, M.Pd  
Pembimbing II : Rora Rizky Wandini, M.Pd  
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 4 Kota Medan T.A 2018/2019**

---

Kata Kunci : **Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan Hasil Belajar IPS**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Kota Medan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* yang dilakukan di kelas IV MIN 4 Kota Medan. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, dan kelas IV-C sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IV MIN 4 Kota Medan, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah 88,4. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 85. Berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh atau  $3,50 > 1,68$ .

Mengetahui,  
Pembimbing Skripsi 1

**Nirwana Anas, M.Pd**  
**NIP. 19761223 200501 2004**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS.....</b>	<b>9</b>
A. Landasan Teori.....	9
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	10
a. Langkah Dalam Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	12
b. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	12
2. Hakikat Belajar.....	13
a. Pengertian Hasil Belajar.....	13
3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial .....	19
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	19
b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	20

4. Materi Pembelajaran .....	21
B. Penelitian Terdahulu .....	24
C. Kerangka Pikir .....	28
D. Pengajuan Hipotesis .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Desain Penelitian .....	31
B. Populasi dan Sampel .....	32
C. Defenisi Operasional dan Variabel Penelitian .....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
1. Validitas Tes .....	39
2. Reabilitas Tes .....	40
3. Tingkat Kesukaran .....	42
4. Daya Pembeda Soal .....	42
E. Teknik Analisis Data .....	43
1. Uji Normalitas .....	45
2. Uji Homogenitas .....	46
3. Uji Hipotesis .....	46
F. Prosedur Penelitian .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Data .....	49
1. Deksripsi Data Penelitian .....	49
2. Deksripsi Data Instrumen Tes .....	50
B. Uji Persyaratan Analisis .....	55

1. Uji Normalitas .....	55
2. Uji Homogonitas .....	57
3. Uji Hipotesis .....	58
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>
<b>Lampiran</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Dalam Penelitian .....	50
Tabel 4.1 Rekapitulasi Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal .....	53
Tabel 4.2 Perhitungan Pre-Test Kelas Eksprimen .....	55
Tabel 4.3 Ringkasan Nilai Kelas Eksprimen .....	55
Tabel 4.4 Perhitungan Pre-Test Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4.5 Ringkasan Nilai Kontrol .....	57
Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Uji Normalitas .....	59
Tabel 4.7 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test .....	60
Tabel 4.8 Hasil Uji T.....	61
Tabel 4.6 Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	62
Tabel 4.7 Kriteria Perhitungan Daya Pembeda.....	73
Tabel 4.8 Hasil Daya Pembeda Soal .....	75
Tabel 4.10 <i>Tabel Hasil Uji Normalitas</i> .....	77
Tabel 4.11 <i>Tabel Uji Homogonitas</i> .....	80
Tabel 4.12 <i>Tabel Uji Hipotesi</i> .....	82
Tabel 4.13 Deskripsi Data Hasil Kelas Eksperimen .....	85
Tabel 4.14 Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 4.15 Nilai <i>Post-test</i> Eksperimen.....	85
Tabel 4.16 Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol .....	83
Tabel 4.17 Nilai <i>Pretest</i> Kontrol .....	83
Tabel 4.18 Nilai <i>Post-test</i> Kontrol .....	83

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1	Silabus Penelitian
Lampiran 2	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 3	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 4	Soal Pre-Test
Lampiran 5	Soal Post-Test
Lampiran 6	Kunci Jawaban
Lampiran 7	Tabulasi Hasil Uji Validitas
Lampiran 8	Hasil Uji Validitas
Lampiran 9	Tabulasi Hasil Reliabilitas
Lampiran 10	Hasil Uji Reliabilitas
Lampiran 11	Tabulasi Kesukaran Tes
Lampiran 12	Hasil Kesukaran Tes
Lampiran 13	Tabulasi Daya Pembeda Soal
Lampiran 14	Hasil uji Daya Pembeda
Lampiran 15	Daftar nama Siswa
Lampiran 16	Perhitungan Standar Deviasi
Lampiran 17	Data Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol
Lampiran 18	Data Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen
Lampiran 19	Tabel Kisi-Kisi Instrumen
Lampiran 20	Perhitungan Uji Normalitas
Lampiran 21	Perhitungan Uji Homogonitas
Lampiran 23	Perhitungan Uji Hipotesis
Lampiran 24	Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen penting dalam pembangunan bangsa adalah pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan setiap individu yang terlibat dalam pendidikan itu dituntut berperan secara maksimal dan penuh tanggung jawab untuk mutu pendidikan.

Melalui pendidikan dapat dihasilkan generasi-generasi yang cerdas dan terampil sebagai salah satu modal untuk menuju perubahan ke arah yang lebih baik, terlebih dalam era persaingan global saat ini. Masalah pendidikan yang paling dirasakan saat ini adalah mengenai mutu pendidikan. Berbagai upaya perbaikan dalam pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pendidikan berasal dari kata didik dalam Bahasa Indonesia juga hasil dari translasi peng-Indonesia-an dari bahasa Yunani yaitu "*Pedagogie*". Etimologi kata *pedagogie* adalah "*pais*" yang artinya "anak" dan "*again*" yang terjemahannya adalah "*bimbing*". Jadi terjemahan bebas kata *Pedagogie* berarti "bimbingan yang diberikan kepada anak". Menurut etimologi yang lebih luas maka pendidikan adalah usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h.2

Tujuan pendidikan adalah untuk menolong, membuka jalan atau memudahkan terjadinya perubahan-perubahan dalam tingkah laku seperti yang diharapkan. Pendidikan membantu anak dalam pembentukan dirinya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Pendidikan sebagai hasil meliputi perubahan yang telah terjadi pada diri individu selama partisipasinya dalam proses pendidikan yang dialaminya.<sup>2</sup>

Dalam praktiknya pendidik memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Keberhasilan pembelajaran merupakan dambaan dari seorang guru. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan dari suatu pembelajaran dapat tercapai. Namun, tidaklah mudah bagi seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tanpa diimbangi dengan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Ranah yang menjadi peran penting dari suatu pendidikan adalah adanya peningkatan pada aspek kognitif, atau pengetahuan, afektif atau sikap dan psikomotorik atau kepribadian yang semakin optimal setelah siswa memperoleh pendidikan. Pada kenyataannya, pendidikan saat ini belum berkembang sesuai yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya kesadaran guru menjalankan tugasnya dalam mendidik dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Guru cenderung menerapkan metode ceramah dan pemberian tugas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses belajar, siswa belajar dari pengalamannya, mengontruksi pengetahuan kemudian memberikan makna pada pengetahuan itu. Dengan mengalami sendiri, menemukan sendiri, secara kelompok seperti bermain, siswa menjadi senang sehingga minat untuk belajar. Dalam belajar di perlukan suatu

---

<sup>2</sup> Rosdiana A. Bakar, (2009), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, h. 2

pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya, disinilah terjadi suatu perubahan kelakuan.<sup>3</sup>

Salah satu yang diajarkan di SD/MI yaitu mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi-materi ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah. Tujuan utama dari belajar IPS adalah mendukung kompetensi warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum di masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung.<sup>4</sup>

Hasil belajar yang baik dapat dilihat dari seberapa besar anak memahami pelajaran yang disampaikan dan seberapa besar ketertarikan anak terhadap pelajaran. Kemampuan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk siswa guna menjadi warga negara yang baik dan mampu berpartisipasi secara cerdas dan demokratis. Rendahnya hasil belajarpun akan terjadi dan salah satu imbas dari siswa terbiasa dengan belajar individu, karena kemampuan yang tidak sama dengan tidak dibarengi rasa saling membantu, diskusi dan belajar bersama.<sup>5</sup>

Hasil belajar siswa merupakan hal penting dalam pembelajaran IPS, karena salah satu tujuan dari pembelajaran IPS adalah tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Berdasarkan observasi awal yang pernah dilakukan, bahwa

---

<sup>3</sup> Hamdani (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, h.5

<sup>4</sup> Wahidmurni, (2017), *Metode Pembelajaran IPS*, Yogyakarta: Ruzz Media, h.18

<sup>5</sup> Irfan Hilman, (2017) *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol.11, No.02, h.144-145

salah satu penyebab hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial rendah dikarenakan banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran IPS yang diajarkan oleh guru serta kondisi belajar yang monoton sehingga anak mudah bosan dalam proses pembelajaran, apabila sering digunakan metode ceramah siswa akan kurang terangsang dalam hal belajar.

Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal latihan. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan standart ketuntasan belajar siswa. Hasil ulangan diperoleh siswa masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada tahun 2018-2019 yaitu 75, dari 36 siswa 8 siswa dibawah KKM, 20 siswa sesuai KKM, dan 8 siswa diatas KKM.

Melihat pemasalahan diatas, maka perlu inovasi pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar terutama pelajaran IPS. Hal yang utama adalah mengubah pola belajar individual ke pembelajaran kelompok. Salah satu pembelajaran yang relatif peka terhadap pembelajaran kelompok adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar yang terdiri dari sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Slavin (2008) mengartikan pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi suatu pelajaran.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> *Ibid*

Model pembelajaran kooperatif yang relevan mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Dengan tujuan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

Dalam pembelajaran ini, siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa.<sup>7</sup>

Penelitian yang telah dilakukan Murniati (2014) bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika dan Anam (2014) juga menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar Sejarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas X.

Inovasi pembelajaran ke arah yang lebih dinamis dengan tipe *Two Stay Two Stray*, sengaja ingin peneliti teliti untuk dapat melihat pengaruhnya dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar. Karena tipe pembelajaran ini banyak melatih siswa untuk belajar dalam kelompok., sharing dengan teman lain dan membantu kekurangan dari teman pasangannya. Selain dari itu, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti

---

<sup>7</sup> Ngalimun, (2017), *Strategi dan Model Pembelajaran*, Januari: Aswaja Pressindo, h. 238

mengajukan judul penelitian yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY (TSTS)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS
2. Proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya motivasi belajar siswa
5. Penggunaan metode yang tidak sesuai oleh guru yang digunakan dalam proses pembelajaran
6. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas maka pokok permasalahan yang harus diselesaikan dituangkan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 4 Kota Medan ?
2. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 4 Kota Medan ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan peneliti adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 4 Kota Medan ?
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 4 Kota Medan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mencoba menerapkan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini guna mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar, khususnya guru di kelas IV MIN 4 Kota Medan.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi dan dapat di jadikan pedoman dalam meningkatkan kualitas pengajaran khususnya di kelas IV MIN 4 Kota Medan.

3. Bagi Siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk meningkatkan latihan-latihan belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran khususnya di kelas IV MIN 4 Kota Medan.

4. Bagi Peneliti

Sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan mendatang dan menambah pengetahuan dalam bidang penelitian

#### 5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama dan lokasi yang berbeda.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda<sup>8</sup>

Mills berpendapat bahwa “model adalah bentuk dari representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model tersebut”. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajan dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Isjoni, (2016) *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, h. 49

<sup>9</sup> Agus Suprijono, (2015) *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 64

Model pembelajaran Cooperative menurut Anita Lie adalah “sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas terstruktur”. Cooperative Learning juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.<sup>10</sup> Tujuan penting dari pembelajaran Cooperative adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Dalam pembelajaran ini peserta didik tidak hanya mempelajari materi tetapi peserta didik harus mempelajari bagaimana bekerja sama dalam kelompok dan bertanggung jawab dalam dalam kelompoknya.<sup>11</sup>

#### **b. Model Pembelajaran *Two stay Two Stray (TS-TS)***

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Two stay Two Stray (TS-TS)***

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* adalah sebuah model pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar, karena siswa akan lebih banyak berperan sendiri. *Two Stay Two Stray (TS-TS)* merupakan salah satu dari pembelajaran kooperatif.<sup>12</sup>

Menurut Spancer Kagan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini tujuannya untuk memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain<sup>13</sup> Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat dikombinasikan dengan teknik kepala bernomor, dapat digunakan

---

<sup>10</sup>Isjoni, h.4

<sup>11</sup> Rusman, (2013), *Model-model pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,h.210

<sup>12</sup> Komang Sudarman, (2014) *Pengaruh Model Kooperatif Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1 h. 4

<sup>13</sup> Zainal Aqib, (2014) *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya, h. 35

untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur dan memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain.<sup>14</sup>

عَلَى اللَّهِ مَنْ لَقَدْ الْمُؤْمِنِينَ فِيهِمْ بَعَثَ إِذْ يَتْلُو أَنْفُسِهِمْ أَمْ مَنْ رَسُولٍ  
عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ قَبْلُ مِنْ كَانُوا وَإِ □ وَالْحِكْمَةَ الْكِتَابَ وَيُعَلِّمُهُمْ وَيُزَكِّيهِمْ  
مُبِينٍ ضَلَالٍ لَفِي

Artinya : *Sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al Kitab dan Al Hikmah. Dan sesungguhnya sebelum (kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata.*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu dengan kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah selesai mengerjakan tugasnya, mereka kembali kekelompoknya masing-masing tamu tersebut. dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada

---

<sup>14</sup> Miftahul, Huda, (2013) *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 140

semua kelompok. Jika mereka telah selesai mengerjakan tugasnya, mereka kembali kekelompoknya masing-masing.<sup>15</sup>

Menurut peneliti model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* sangat cocok digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada pokok bahasan Keragaman Ekonomi di Indonesia dikarenakan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kerjasama antar peserta didik untuk saling membantu, memecahkan masalah bersama-sama, serta mencari solusi atas permasalahan.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* diantaranya sebagai berikut:<sup>16</sup>

- a. Peserta didik bekerja sama dengan kelompok berempat sebagaimana biasa.
- b. Guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus peserta didik diskusikan jawabannya didalam masing-masing kelompok.
- c. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu kepada kelompok lain.
- d. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ketamu mereka.<sup>17</sup>
- e. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali kekelompoknya masing-masing.

---

<sup>15</sup> Agus Suprijono, h. 112-113

<sup>16</sup>Miftahul Huda, h. 140

<sup>17</sup>Zainal Aqib, h. 35-36

- f. Setelah kembali kekelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)***

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. Dapat digunakan dalam seluruh mata pelajaran.
- b. Dapat digunakan dalam semua tingkatan usia anak didik.
- c. Peserta didik lebih leluasa bertanya kepada temannya jika merasa kesulitan.
- d. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bekerja sama.
- e. Memberikan kesempatan semua kelompok untuk membagikan informasi hasil diskusi kepada kelompok lain.
- f. Peserta didik dapat bersama-sama dalam menghadapi suatu masalah, saling bertukar pendapat dan saling melengkapi.
- g. Meningkatkan kemampuan dalam bertukar informasi.

Setelah terdapat kelebihan, maka model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* juga memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- a. Memerlukan waktu yang relatif lama dalam proses pembelajaran.
- b. Guru tidak dapat mencari informasi sebelum memulai pembelajaran.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut peneliti perlu manajemen waktu agar waktu yang diperlukan untuk menyampaikan materi sesuai dengan jam yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

## 2. Hakikat Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuaninstruksional.<sup>18</sup>Ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil. Jika perilaku seseorang tidak terjadi perubahan setelah belajar, berarti sebenarnya proses belajar belum terjadi.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran gegne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol maupun merapkan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan

---

<sup>18</sup>Dimiyati, Mujiyono, (2011) *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 23.

mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri. Kemampuan ini meliputi kegunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu melakukan kemampuan serangkai gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. 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 prilaku.<sup>19</sup>

Pada umumnya hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik<sup>20</sup>Setiap mata ajar mengandung tiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata ajar praktek menekankan ranah psikomotorik, sedangkan mata ajar pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Kedua ranah tersebut mengandung ranah afektif. Ketika ranah tersebut menjadi obejek penelitian hasil belajar, berikut penjelasannya:

- a. Ranah Kognitif<sup>21</sup>

1. Mengingat

---

<sup>19</sup> *Ibid*, h. 5-6

<sup>20</sup> Nana Sudjana, (2009) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 22.

<sup>21</sup>*Ibid*, h. 23-27

Tujuan instruksional pada level ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (recall) informasi yang telah diterima sebelumnya, seperti fakta, terminology, rumus, strategi pemecahan masalah, dan sebagainya.

## 2. Pemahaman

Mengacu pada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat diatas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.

## 3. Aplikasi

Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

## 4. Analisis

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi kedalam komponen-komponen atau factor penyebab dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lain, sebagai struktur atau aturan dapat lebih dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari pada aspek pemahaman maupun penerapan.

## 5. Sintesis

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur dan bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan

kemampuan tingkat berfikir yang lebih tinggi dari pada kemampuan sebelumnya.<sup>22</sup>

## 6. Evaluasi

Mengacu kepada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berfikir yang tinggi.

### b. Ranah Afektif<sup>23</sup>

Evaluasi aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Evaluasi aspek afektif dalam hal ini digunakan untuk penilaian kecakapan hidup meliputi kesadaran diri, kecakapan berfikir rasional, kecakapan social, dan kecakapan akademis. Aspek ini belum ada patokan yang pasti dalam penilaiannya.

Sikap atau tingkah laku menunjukkan kemampuan siswa dalam proses pembelajarannya. Penilaian kognitif tidak terlepas dari aspek penilaian afektif. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

#### 1. *Receiving/Attending*

Semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.

#### 2. Responding atau Jawaban

Memberi reaksi terhadap suatu gejala secara terbuka, melakukan sesuatu sebagai respon terhadap suatu gejala itu. Hasil belajar pada tingkatan ini,

---

<sup>22</sup> Arikunto, (2013), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, h.133

<sup>23</sup> Nana Sudjana, h.28

yaitu menekankan diperolehnya respon, keinginan memberi respon atau kepuasan memberi respon. Hal ini mencakup tepatan reaksi, perasaan, kepuasan, dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

### 3. Valuing (Penilaian)

Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian dan penyesalan.

### 4. Organisasi

Organisasi yakni pengembangan dari nilai kedalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya. Kesiapan mengorganisasi nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.

### 5. Karakteristik Nilai

Karakter yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

#### c. Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam yakni:

#### 1. Persepsi

Kemampuan hasil belajar psikomotor yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala lain.

#### 2. Kesiapan

Kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan misalnya mendemonstrasikan penggunaan thermometer.

3. Gerakan Terbimbing

Kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.

4. Gerakan Terbiasa

Kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

5. Gerakan Kompleks

Kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.

6. Kreativitas

Kemampuan mencapai gerakan-gerakan yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi gerakan yang orisinal.

7. Untuk mencapai keberhasilan belajar ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan, namun jauh lebih baik jika dihubungkan. Penggabungan tiga aspek tersebut akan dapat diketahui keberhasilan yang diperoleh dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup>

### **3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Manusia sebagai makhluk sosial yang artinya yaitu manusia harus mampu untuk hidup berdampingan, berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, IPS memiliki peran

---

<sup>24</sup>*Ibid*, h. 30-32

penting, dengan adanya mata pelajaran IPS, siswa diharapkan tidak sekadar mampu menguasai teori-teori kehidupan di masyarakat, namun juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata di masyarakat sebagai makhluk sosial..

*National Council for the Social Studies* (NCSS) mendefinisikan *social studies* atau Ilmu Pendidikan Sosial sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah.<sup>25</sup>

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

#### **b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

---

<sup>25</sup> Wahidmurni, (2017), *Metodologi Pembelajaran IPS*, Depok: AR-Ruzz Media, h.17-18

2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi oleh ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang berkembang di masyarakat.
3. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat
4. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan
5. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tindak bersifat menghakimi

Disamping itu, juga bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap pelajaran berupa : penerimaan, jawaban, atau sambutan penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai dan menceritakan.<sup>26</sup>

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengenalkan kepada siswa tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya serta mengembangkan cara berpikir logis dan kritis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sosial.

#### **4. Materi Pembelajaran**

##### **Keragaman Ekonomi di Indonesia**

---

<sup>26</sup>Trianto, (2010), Model Pembelajaran Terpadu, Jakarta: PT Bumi Aksara, h.176-177

Aktivitas ekonomi terdiri atas tiga bagian, yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi. Aktivitas ekonomi penduduk Indonesia disesuaikan dengan kondisi wilayah Indonesia. Sebagai negara kepulauan, wilayah Indonesia meliputi wilayah daratan dan perairan. Wilayah Indonesia juga mengandung potensi alam melimpah. Namun, potensi alamnya belum mampu dimanfaatkan secara optimal bagi kemakmuran penduduk Indonesia. Sebagai generasi penerus bangsa, kamu hendaknya ikut berperan aktif dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak.

a. Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertanian

Wilayah Indonesia berada di antara lintang 6 LU – 11 LS. Posisi ini menyebabkan wilayah Indonesia beriklim tropis. Wilayah Indonesia mendapatkan banyak sinar matahari dan curah sepanjang tahun. Kondisi ini sangat mendukung aktivitas pertanian. Aktivitas pertanian juga didukung tingkat kesuburan tanah yang tinggi karena pengaruh banyaknya gunung api.

Dengan mencermati kondisi geografis Indonesia, aktivitas pertanian dibedakan menjadi pertanian lahan basah dan pertanian lahan kering. Pertanian lahan basah membutuhkan banyak air seperti sawah. Sedangkan pertanian lahan kering membutuhkan sedikit air seperti kebun.

b. Aktivitas Ekonomi di Bidang Peternakan

Di Indonesia banyak aktivitas peternakan dikelola masyarakat atau badan usaha. Aktivitas tersebut berupa peternakan unggas, peternakan hewan kecil dan peternakan hewan besar. Beragam aktivitas ini menyediakan hasil ternak melimpah. Jenis hewan yang dibudidayakan sebagai berikut:

1. Peternakan unggas, meliputi ayam, itik, burung, dan angsa
2. Peternakan hewan kecil, meliputi kelinci, kambing dan domba

3. Peternakan hewan besar, meliputi sapi, kerbau dan kuda

c. Aktivitas Ekonomi di Bidang Perikanan

Sekitar dua per tiga luas wilayah Indonesia berupa perairan. Fakta inilah yang menjadikan Indonesia berupa perairan. Fakta inilah yang membuat Indonesia menjadi negara maritim. Luasnya wilayah perairan menyimpan potensi kekayaan alam melimpah. Potensi ini dimanfaatkan masyarakat untuk mengembangkan aktivitas perikanan.

Aktivitas perikanan dikelompokkan menjadi perikanan tangkap dan perikanan budi daya. Aktivitas perikanan tangkap dilakukan oleh nelayan dengan cara menangkap ikan di laut. Dahulu nelayan mengandalkan angin untuk pergi melaut dan angin laut untuk kembali ke daratan. Kini nelayan sudah menggunakan penggerak kapal (motor) untuk menggerakkan perahu. Aktivitas perikanan budi daya dilakukan di darat atau perairan payau. Budi daya ikan darat dilakukan di kolam, sungai, sawah, waduk, atau danau. Contohnya budi daya ikan lele, mas nila, dan mujair. Budi daya ikan di perairan payau dilakukan di tambak di pesisir pantai

d. Aktivitas Ekonomi di Bidang Kehutanan

Dahulu hamparan hutan hijau Indonesia pernah dijuluki “karpas hijau”. Julukan ini karena hutan Indonesia tampak hijau dilihat dari udara. Hijanya hutan dipengaruhi oleh iklim tropis yang ada di Indonesia. Kawasan hutan Indonesia mengandung keragaman sumber daya hayati. Belum lagi potensi hasil hutan yang terdiri atas hasil hutan kayu dan hasil hutan nonkayu, misalnya kina, karet, damar, dan sagu. Potensi ini menjadikan Indonesia menjadi pengekspor kayu. Tidak hanya memberikan manfaat ekonomis,

hutan juga memiliki fungsi lain. Adapun fungsi lain yaitu sebagai penyimpan cadangan air tanah, penyeimbang iklim, serta tempat habitat flora dan fauna. Bahkan kawasan hutan, kelestarian hutan hendaknya selalu dijaga.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang terdahulu yang relevan dibidang pendidikan, yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Eka Ardi Wrisca Febriyanti dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil X Y Belajar Matematika Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Abang Tahun Pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan posstest only control group design. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V dengan jumlah 98 peserta didik. Sampel diambil secara random, data analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu Uji-T. Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar Matematika siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) berbantuan media konkret lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.<sup>27</sup>
2. Komang Hendrawan dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas III di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun

---

<sup>27</sup> Eka Ardi Wrisca Febriyanti, *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Abang Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014). Pdf, Rabu, 20 Februari 2019, jam 22.33 WIB.

Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu yang menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng sampel penelitian adalah siswa kelas III di SD Negeri 2 Paket Agung sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III di SD Negeri 1 Paket Agung sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif tipe pilihan ganda. Data yang didapatkan dari metode tes dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan uji-t inferensial.<sup>28</sup>

3. I Wayan Rediarta dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPA kelas V di SD Gugus 13 Kecamatan Buleleng. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD di Gugus 13 Kecamatan Buleleng. Sampel diambil dengan menggunakan teknik random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes yaitu tes hasil belajar IPA yang berupa tes objektif. Data yang dikumpulkan berupa skor hasil belajar IPA kemudian dianalisis

---

<sup>28</sup> Komang Hendrawan, *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas III di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017*. Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD (Vol: 5 NO: 2 Tahun: 2017). Rabu, 20 Februari 2019, jam 22.38 WIB

menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran TSTS dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di Gugus 13 Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014.<sup>29</sup>

4. Murniati. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Tamrin Yahya Rambah Hilir. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis tersebut menggunakan uji t, hasil perhitungannya diperoleh  $t_{hit} = 3,28$  dan  $t_{tabel} = 2,0057$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hit} > t_{tabel}$  pada taraf nyata 5%. Dengan demikian ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray terhadap hasil belajar matematika. Sehingga untuk jawaban dari rumusan masalah apakah dengan menerapkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Tamrin Yahya Rambah Hilir adalah berpengaruh. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Namun kedua penelitian ini

---

<sup>29</sup> I Wayan Rediarta. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas V di Gugus 13 Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014). Rabu, 20 Februari 2019, jam 22.40 WIB

memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas VII Mts sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas IV Sekolah Dasar<sup>30</sup>

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

---

<sup>30</sup> Murniati, Yusi. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Tamrin Yahya. Rambah Hilir*. <http://e-journal.upp.ac.id/index.php/mtkfkkip/article/view/263>. Rabu 20 Februari 2019 jam 22.46 WIB.

tersebut, maka model two stay two stray lebih efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas X SMK sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas IV Sekolah Dasar.<sup>31</sup>

### C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan diantara berbagai faktor yang telah diidentifikasi penting terhadap masalah penelitian.<sup>32</sup> Kerangka berfikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan aliran pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan. Pada bagian ini akan dijelaskan pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* adalah bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.<sup>33</sup> Model

---

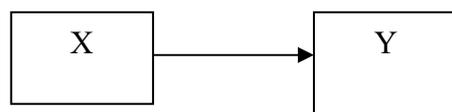
<sup>31</sup> Anam. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01. Kendal*. <http://lib.unnes.ac.id/20909/1/3101411118-S.pdf>. Rabu 20 Februari 2019. Pukul 22.48 WIB.

<sup>32</sup> Juliansyah Noor, (2011), *Metodologi Penelitian* Jakarta: Charisma Putra Utama, h.76

<sup>33</sup> Zainal Aqib, h. 35

Pembelajaran *Two Stay Two Stray* salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif. Karena dalam model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk melakukan sesuatu dengan melibatkan semua panca indra (melakukan sesuatu, mendengarkan, melihat, dan befikir). Sehingga dengan pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Maka peneliti mengharapkan peningkatan hasil belajar peserta didik dan peserta didik dapat memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga peserta didik dapat memahami materi Keragaman Ekonomi di Indonesia.

Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Keterangan:

X = Variabel Bebas ( Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*).

Y = Variabel Terikat ( Hasil Belajar Peserta Didik).

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Hipotesis juga penting perannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variable dalam permasalahan penelitian. Dari pendapatan diatas dapat diartikan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui

analisis.<sup>34</sup> Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan, hipotesis pada penelitian ini adalah:<sup>35</sup>

1.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas IV MIN 4 Kota Medan.
2.  $H_a$  : Ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas IV MIN 4 Kota Medan.

---

<sup>34</sup> Margono. (2009), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 25.

<sup>35</sup> Nana Syaodih, (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Remaja Rosdakarya, h. 281-282.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan test. Dengan rancangan *nonequivalent control group*. Menurut Sugiyono dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Keduanya kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol untuk melihat pengaruh utama variable bebas terhadap variable terikat.<sup>36</sup>

Desain dalam penelitian ini adalah *Pretest Postes Control Group* desain yang memiliki variabel bebas diklasifikasi menjadi 2 (dua) sisi, yaitu Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* ( $A_1$ ) dan model pembelajaran konvensional ( $A_2$ ), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Berikut rancangan atau design dalam penelitian ini.

Desain Penelitian

Pendekatan Pembelajaran	Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> ( $A_1$ )	Pembelajaran Konvensional ( $A_2$ )
Hasil Belajar		
Hasil Belajar IPS (B)	$A_1B$	$A_2B$

---

<sup>36</sup> Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. hal 79

Keterangan :

- 1) A<sub>1</sub>B : Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan dengan Model *Two Stay Two Stray*
- 2) A<sub>2</sub>B : Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IV B dan IV C. Untuk kelas eksperimen (IVB) diberi perlakuan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan untuk kelas kontrol (IVC) diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa yang diperoleh dari test setelah penerapan dua perlakuan tersebut.

## **B. Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Medan Barat yang beralamat Jalan Karya Setuju, Karang Berombak Kecamatan Medan Barat, Kota Medan. Penelitian dilakukan pada Semester Genap Tahun 2018/2019.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **a. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati. Populasi yang tidak pernah diketahui dengan pasti jumlahnya disebut "*populasi infinitif*" atau tidak terbatas

dan populasi yang jumlahnya diketahui dengan pasti disebut “populasi finitif” (tertentu/terbatas).<sup>37</sup>

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>38</sup>

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas IV MIN Medan Barat Kec. Medan Barat. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 109 siswa.

Populasi tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

#### **Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Populasi
1	IV A	37
2	IV B	36
3	IV C	36

#### **b. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh). Dalam penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel sedikitnya ada empat yang melandasinya, yaitu:

- a) Keterbatasan waktu, tenaga dan biaya
- b) Lebih cepat dan lebih mudah

---

<sup>37</sup> Syahrum, Salim, (2016), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, h. 113.

<sup>38</sup> Sugiyono, (2014), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, h. 80.

Memberi informasi yang lebih banyak dan lebih mendalam.<sup>39</sup>Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa jika jumlah subjek penelitian besar (lebih dari seratus), maka sampel dapat diambil antara 10 - 15% atau 20 – 25%.<sup>40</sup>Dalam penelitian ini jumlah populasi lebih dari seratus atau lebih tepatnya 109 siswa, maka peneliti mengambil sampel penelitian sebanyak 20% dari jumlah populasi, yaitu 22 siswa, 22 siswa di kelas IVB sebagai kelompok eksperimen dan 22 siswa kelas IVC sebagai kelompok kontrol. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili) keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar dapat diperoleh sampel yang cukup representative digunakan tehnik *cluster random sampling*. Pengambilan sampel dilakukan secara *random* agar semua siswa sebagai subjek peneliti memiliki kesempatan yang sama untuk dapat dipilih menjadi sampel penelitian.

Tehnik sampling dengan menggunakan tehnik *cluster random sampling* digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Maka sampel yang diteliti ada dua kelas yaitu kelas IVB yang menjadi kelas eksperimen dan diberikan tindakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan IVC yang menjadi kelas control (pembanding) pada penelitian ini yang diberikan menggunakan model pembelajaran konvensional.

#### **D. Definisi Operasional Penelitian**

Untuk menghindari persepsi terhadap penggunaan istilah dalam penggunaan ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

---

<sup>39</sup>Syahrum, Salim, (2016), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*,.....,.....hal. 114

<sup>40</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 134

1. 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 tujuan saling membantu memecahkan masalah serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi.
2. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perubahan yang dialami oleh siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif (pengetahuan).

#### **E. Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>41</sup>

Dalam penelitian kuantitatif, instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu, instrument yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrument tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrument dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi dan

---

<sup>41</sup>Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D....*, hal. 224

kuesioner. Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik serta instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan, serta hasil belajar siswa yang berupa letak geografis madrasah, sarana dan prasarana madrasah, tenaga pendidik disekolah, RPP guru dengan Kompetensi Dasar yang digunakan pada kelas kontrol data siswa madrasah

b) Tes

Tes pengumpulan data yang tepat untuk digunakan peneliti dalam menilai hasil belajar kognitif IPS siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan adalah dengan tes. Pada dasarnya, tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku, atau kinerja (*performance*) seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subjek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif.

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan dari segi kognitif yakni lembar tes berbentuk soal pilihan berganda atau *multiple choice* Pilihan Berganda sebanyak 20 soal . Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa baik dikelas eksperimen (mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*) maupun dikelas kontrol (model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru) bentuk test yang diberikan berupa pre test dan post test.

Dalam penelitian ini menggunakan ranah kognitif Taksonomi Bloom dengan menggunakan tes hasil belajar siswa dengan ketentuan C1-C4. Menurut Asrul, dkk tingkat ranah kognitif C1-C4 adalah sebagai berikut :

1. Tingkat pengetahuan (C1) adalah kemampuan mengingat kembali. Kata-kata yang biasa digunakan ialah : mengenal, mendeskripsikan, menamakan, memasang, membuat daftar, memilih dan yang sejenis.
2. Tingkat pemahaman (C2) adalah kemampuan menggunakan informasi dalam situasi yang tepat. Kata-kata operasional yang biasa digunakan ialah mengklasifikasi, menjelaskan, mengikhtisarkan, membedakan dan yang sejenis.
3. Tingkat penerapan (C3) adalah kemampuan mengaplikasikan atas pengetahuan dan pemahaman yang telah dimiliki sebagai hasil dari proses pembelajaran. Kata-kata operasional yang biasa digunakan ialah mendemonstrasikan, menghitung, menyelesaikan, mengoperasikan, menghubungkan, menyusun dan yang sejenis.
4. Tingkat analisis (C4) adalah mengenal kembali unsur-unsur, hubungan-hubungan, dan susunan informasi atau masalah. Kata-kata operasional yang digunakan ialah menemukan perbedaan, memisahkan, membuat diagram, membuat estimasi, menjabarkan ke dalam bagian-bagian, menyusun urutan dan yang sejenis.

Adapun kisi-kisi untuk mengetes hasil belajar siswa pada materi keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	1) Memahami keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia dengan tepat.	C1	3,4,5,8,15	5
			C2	1,2,6,7,9	5
2.	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi. Budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa dan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam dilingkungannya	1) Menyebutkan keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia dengan tepat	C1	10,11,16,17,18, 20	6
			C2	12,13,14,19	4

Keterangan :

C1 : Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

Untuk mengetahui keabsahan tes, maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu divalidkan kepada ahlinya. Para ahli yang dimaksud adalah orang yang memiliki kompetensi untuk memberikan penilaian. Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Bapak Ismail M.Si dosen FIS di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut :

#### a) Validitas Tes

Validitas adalah istilah yang menggambarkan kemampuan sebuah instrument untuk mengukur apa yang ingin diukur. Misalnya peneliti ingin mengukur suhu badan, instrument penelitian yang valid untuk itu adalah alat pengukur suhu dan bukannya alat ukur berat badan.<sup>42</sup>

Perhitungan validitas butir tes menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* angka kasar dan kemudian dilanjutkan dengan pengujian Guilfort. Rumus *Korelasi Product Moment*, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum x^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$ : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X : Jumlah peserta yang menjawab benar dari setiap butir soal

Y : Jumlah skor yang menjawab benar dari semua butir soal

$\sum X$ : Jumlah seluruh peserta yang menjawab benar dari setiap butir soal

---

<sup>42</sup> Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 133

$\Sigma Y$ : Jumlah seluruh skor yang menjawab benar dari semua butir soal

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

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

$\Sigma XY$ : Jumlah skor total item

$N$  : Jumlah peserta tes

Untuk mengetahui interpretasi mengenai besarnya korelasinya adalah sebagai berikut:

Antara 0,800 - 1,000 : sangat tinggi

Antara 0,600 - 0,790 : tinggi

Antara 0,400 - 0,590 : cukup

Antara 0,200 - 0,390 : rendah

Antara 0,000 - 0,190 : sangat rendah (tidak valid)

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$  diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan formula guilfort yakni setiap item dikatakan valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$ .

Siswa kelas IV inti MIN Medan Barat yang berjumlah 35 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **b) Reliabilitas Tes**

Instrument penelitian harus memenuhi syarat berikutnya, yaitu realibilitas. Jika sebuah instrument penelitian dapat mengukur sebuah variable pada suatu saat dan kelak juga dapat digunakan di waktu lainnya untuk mengukur variable yang sama, itu disebut sebagai reabilitas. Jadi reabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk tetap konsisten meskipun ada perubahan

waktu.<sup>43</sup> Untuk menguji reliabilitas tes berbentuk uraian, digunakan rumus alpha yang dikemukakan oleh Arikunto yaitu:

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

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$  : Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sum \sigma_t^2$  : Varians total

$n$  : Jumlah soal

$N$  : Jumlah responden

Dengan kriteria reliabilitas tes:

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:<sup>44</sup>

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

<sup>43</sup>Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif.....*, hal. 134

<sup>44</sup> Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis, hal. 100.

Keterangan :

$S^2$  = Varians total yaitu varians skor total

$\sum X$  = Jumlah skor total (seluruh item)

### c) Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.<sup>45</sup> Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:<sup>46</sup>

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Terlalu Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
0,70 – 1,00	Mudah

### d) Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50 % skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:

---

<sup>45</sup>Suharsimi Arikunto, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 222

<sup>46</sup>*Ibid*, hal. 223

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D= Daya Pembeda soal atau Indeks diskriminasi

B<sub>A</sub>= Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B<sub>B</sub>= Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J<sub>A</sub>= Banyaknya peserta kelompok atas

J<sub>B</sub>= Banyaknya peserta kelompok bawah

P<sub>A</sub>= Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

P<sub>B</sub>= Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel Indeks Daya Pembeda Soal

NO	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0- 0,19	Jelek
2	0,20- 0.39	Cukup
3	0.40- 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

## F. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median,

mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebarandata melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.<sup>47</sup>

1. Menghitung rata-rata (*mean*) skor dengan rumus: <sup>48</sup>

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Mean (rata-rata)

$X_i$  = Nilai  $X$  ke  $i$  sampai ke  $n$

$n$  = Jumlah Individu

2. Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku)

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:<sup>49</sup>

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$  = tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$  = semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan.

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.<sup>50</sup> Analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis *Liliefors*,

---

<sup>47</sup> Sugiyono, hal. 207-208.

<sup>48</sup> Indra Jaya. (2013). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 83.

<sup>49</sup> Suharsimi Arikunto, (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 289

<sup>50</sup> Sugiyono, hal. 209.

sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

### 1) Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Mencari bilangan baku

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_{1-x}}{SD}$$

Keterangan :

x = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

b) Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian hitung peluang  $F_{(z_i)} = P(Z \leq Z_i)$

c) Menghitung Proporsi  $F_{(z_i)}$  yaitu:

$$S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

d) Menghitung selisih  $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$ , kemudian harga mutlaknya

e) Bandingkan  $L_0$  dengan  $L$  tabel. Ambillah harga paling besar disebut  $L_0$  untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan  $L_0$  dengan  $L$  yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:

(1) Jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  maka data berasal dari popluasi berdistribusi normal.

(2) Jika  $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$  maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Simpangan baku terbesar

$S_2^2$  = Simpangan baku terkecil

Nilai  $F_{hitung}$  selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak berarti varians homogen. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau varians tidak homogen.<sup>51</sup>

## 3) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan rumus:

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

---

<sup>51</sup>Sugiyono, hal. 261.

Keterangan:

- T = Distribusi T  
 $\bar{X}_1$  = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen  
 $\bar{X}_2$  = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol  
 $n_1$  = Jumlah siswa kelas eksperimen  
 $n_2$  = Jumlah siswa kelas kontrol  
 $S_1^2$  = Varians kelas eksperimen  
 $S_2^2$  = Varians kelas kontrol  
 $S^2$  = Varians dua kelas  
S = Standart deviasi gabungan dari kedua kelas sampel.

Harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan kriteria pengujian pada signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 yaitu:

- a. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS kelas IV MIN Medan Barat.
- b. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS kelas IV MIN Medan Barat

## G. Prosedur Penelitian

### 1. Tahap Awal ( Perencanaan)

Pada tahap awal (perencanaan) hal-hal yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu :

- a) Membuat jadwal penelitian
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c) Menyiapkan instrument tes.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan hal-hal yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu :

- a) Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi di Indonesia
- c) Menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol pada pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi di Indonesia.
- d) Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 3. Tahap Akhir

- a) Menganalisis data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian berlangsung.
- b) Menyimpulkan hasil penelitian

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri atas dua kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 109 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas IV-B sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 dan kelas IV-C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 23 orang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 09 April 2018 sebagai observasi awal dan meminta izin untuk melaksanakan penelitian di Min 4 Kota Medan. Pada tanggal 16 April 2019 memberikan surat izin penelitian di MIN 4 Kota Medan. Pada tanggal 9 Februari s.d 20 April 2019 pelaksanaan penelitian sebanyak empat kali pertemuan. Dengan rincian dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan dua kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) dengan materi pembelajaran IPS yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Keragaman Ekonomi di Indonesia.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan tes validasi soal tes kepada dosen ahli untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

## 2. Deskripsi Data Instrumen Tes

Uji instrumen tes yang dilakukan pada kelas V-A. Validatornya adalah Bapak Ismail M.Pd. Dari hasil perhitungan validasi tes **lampiran 7** dengan rumus *Korelasi Product Moment*. Ternyata dari 25 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 20 soal valid dan 5 soal tidak valid.

Hasil perhitungan reliabilitas diketahui bahwa instrumen intstrumen soal dinyatakan *reliabilitas* dan dapat dilihat pada **lampiran 8**, dengan menggunakan rumus  $K-R$  (*Korelasi/Jumlah Keseluruhan*) 25 diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel.

Langkah selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal **lampiran 9** maka soal nomor 6 soal dinyatakan dengan kriteria mudah dan no 7 dinyatakan kriteria sukar.

Langkah terakhir adalah menghitung daya pembeda soal **lampiran 10** terdapat 20 soal kriteria baik, 1 soal kriteria cukup dan 4 soal kriteria jelek. Soal tersebut kriteria baik apabila indeks daya bedanya 0,40-0,69, sedangkan jika kriteria soal tersebut cukup indeks daya bedanya 0,20-0,39 dan kriteria soal tersebut jelek indeks bedanya 0,00-0,19.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas. Tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka dapat diperoleh 20 soal yang valid dan realiable yang diujikan pada tes hasil belajar IPS siswa. Lihat tabel 4.1 berikut :

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran  
dan Daya Pembeda Soal**

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keputusan
1	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
2	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
3	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
4	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
5	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
6	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
7	TIDAK VALID	Tidak Reliabel	Sukar	Cukup	Tolak
8	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
9	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
10	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
11	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
12	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
13	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
14	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
15	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
16	TIDAK VALID	Tidak Reliabel	Mudah	Cukup	Tolak
17	TIDAK VALID	Tidak Reliabel	Sedang	Cukup	Tolak
18	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
19	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
20	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
21	TIDAK VALID	Tidak Reliabel	Sedang	Cukup	Tolak
22	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
23	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
24	TIDAK VALID	Tidak Reliabel	Sedang	Cukup	Tolak

25	VALID	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
----	-------	----------	--------	------	--------

### 3. Deksripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksprimen

Sebelum diberi perlakuan (*treatment*), siswa terlebih dahulu diberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 20 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan dengan diajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada pertemuan terakhir siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor pre- test pada kelas eskperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 90 sebanyak 2 Orang siswa dan nilai terendah 65 dengan satu orang siswa dan rata-rata perhitungan pre-test kelas eksperimen adalah 78,47. Skor pre-test disajikan pada tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2 Perhitungan Pre-Test Kelas Eksprimen**

No	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
1	65	1	78,4783
2	70	3	
3	75	6	
4	80	7	
5	85	4	
6	90	2	
	$\Sigma$	23	

Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut

**Tabel 4.3 Ringkasan Nilai Kelas Eksprimen**

<b>Statistik</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>
Jumlah Siswa	23	23
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1802	2035
Rata-Rata	78,47	88,47
Standar Deviasi	6,47	6,11
Varians	41,8972	37,3518
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	65	75

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen 78,4783 dengan standar deviasi 6,47 dan setelah diberikan perlakuan dengan diajarkan model *Two Stay Two Stray* diperoleh rata-rata 88,47 dengan standar deviasi 6,11. Tabel diatas juga menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas pre test dan post tes kelas eksperimen 23 siswa, jumlah soal pre test dan post test kelas eksperimen 20 soal, jumlah nilai pre test kelas ekperimen 1802 dan jumlah nilai post test kelas eksperimen 2035, varians pre test kelas eksperimen 41,8971 sedangkan varians post test kelas eksperimen 37,3518, nilai maksimum pre test kelas eksperimen 90 sedangkan nilai maksimum post testnya 100, dan nilai minimum pre test kelas eksperimen 65 sedangkan nilai minimum post testnya 75.

#### 4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan 20 soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*. Pada pertemuan terakhir siswa diberikan soal post-tes sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100 untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor pre- test pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 90 sebanyak 1 orang siswa dan nilai terendah 65 dengan jumlah 2 orang siswa dengan rata-rata 76,30. Skor pre-test disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Perhitungan Pre-Test Kelas Kontrol**

No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	65	2	76,3043
2	70	5	
3	75	6	
4	80	6	
5	85	3	
6	90	1	
	$\Sigma$	23	

**Tabel 4.5 Ringkasan Nilai Kelas Kontrol**

Statistik	Pre-Test	Post-Test

Jumlah Siswa	23	23
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1755	1975
Rata-Rata	76,30	85,86
Standar Deviasi	6,60	6,68
Varians	43,6759	44,664
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	65	75

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas kontrol rata ratanya 76,30 dengan standar deviasi 6,60 dan setelah diberikan perlakuan model pembelajaran Two Stay Two Stray diperoleh rata-rata 85,86 dengan standar deviasi 6,68. Tabel diatas juga menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas pre test dan post tes kelas eksperimen 23 siswa, jumlah soal pre test dan post test kelas eksperimen 20 soal, jumlah nilai pre test kelas kontrol 1755 dan jumlah nilai post test kelas kontrol 1975, varians pre test kelas kontrol 43,6759 sedangkan varians post test kelas kontrol 44,664, nilai maksimum pre test kelas kontrol 90 sedangkan nilai maksimum post testnya 100, dan nilai minimum pre test kelas eksperimen 65 sedangkan nilai minimum post testnya 75.

## **B. Uji Persyaratan Analisis Data**

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji  $t$  terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan analisis data yang meliputi:

### **1. Uji Normalitas**

Pengujian normalitas dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Salah satu teknik uji normalitas adalah teknik *liliefors*, yaitu suatu teknik uji analisis data sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar siswa Ilmu Pengetahuan (IPS) kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada **lampiran 15** untuk data nilai pre-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada hasil belajar siswa diperoleh nilai  $L_{hitung}$  sebesar 0,0788 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,184744. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0788 < 0,184744$ . Hasil perhitungan uji normalitas pada **lampiran 15** untuk data nilai post-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai  $L_{hitung}$  diperoleh sebesar -0,1839 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,184744. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = -0,1839 < 0,184744$ . Dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebaran normal.

Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar siswa IPS pada **lampiran 15** untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model pembelajaran *konvensional* diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar -0,6323 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,18474. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = -0,6323 < 0,18474$ . Hasil perhitungan yang ada pada lampiran 15 untuk data nilai post-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model pembelajaran *konvensional* pada hasil belajar siswa IPS diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar 0,95818 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,184744. Karena  $L_{hitung} <$

$L_{\text{tabel}} = 0,95818 < 0,184744$ . Dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *konvensional* memiliki sebaran normal. Lihat tabel 4.6

**Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Hasil	N	L <sub>hitung</sub>	L <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	23	0,0788	0,18474	Berdistribusi normal
	Post-test	23	-0,1839	0,149761	Berdistribusi normal
Kontrol	Pre-test	23	-0,6323	0,18474	Berdistribusi normal
	Post-test	23	0,95818	0,184744	Berdistribusi normal

## 2. Uji Homogonitas

Uji homogonitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varians yang sama. Untuk mengetahui homogonitas varians dari dua kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar IPS siswa. Uji homogonitas pada hasil belajar siswa dapat dilihat pada **lampiran 16**.

**Tabel 4.7 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test**

Kelompok	Kelas	Dk	SD <sup>2</sup>	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Keputusan
----------	-------	----	-----------------	---------------------	--------------------	-----------

Pre-test	Eksperimen	44	6,47281	1,042	2,78	Homogen
	Kontrol	44	6,60877			
Post-test	Eksperimen	44	6,11161	1,1957	2,78	Homogen
	Kontrol	44	6,68312			

### 3. Uji Hipotesis Data

Pengujian hipotesis dilakukan pada post-test dengan menggunakan uji.

$H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Adapun hasil pengujian data post-test kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Uji  $t$  Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa**

Kelompok	N	Rata-Rata	Dk	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas dengan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	23	88,478	44	3,50	1,68	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan.
Kelas tanpa model pembelajaran	23	85,870	44			

<i>Two</i>	<i>Stay</i>						
<i>Two</i>	<i>Stray</i>						

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data post-test diperoleh  $t_{hitung} = .$  kriteria pengujiannya adalah  $H_0$  ditolak jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah  $5\% = 0,05$  dan  $dk = n_1+n_2-2 = 23+23 = 46$ . Sesuai dengan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji  $t$  sebagai berikut:

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

$$t = \frac{|85,870 - 88,478|}{\sqrt{\frac{(23 - 1)6,683 + (23 - 1)6,112}{23 + 23 - 2} \left(\frac{1}{23} + \frac{1}{23}\right)}}$$

$$t = \frac{|2,608|}{\sqrt{\frac{(22)6,683 + (22)6,112}{44} (0,043 + 0,043)}}$$

$$t = \frac{|2,608|}{\sqrt{\frac{147,026 + 134,464}{44} (0,086)}}$$

$$t = \frac{|2,608|}{\sqrt{\frac{281,490}{44} (0,086)}}$$

$$t = \frac{|2,608|}{\sqrt{6,397(0,086)}}$$

$$t = \frac{|2,608|}{\sqrt{0,550185}}$$

$$t = \frac{|2,608|}{0,7417}$$

$$t = 3,50$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga  $t_{tabel}$  1,68. Dari hasil perhitungan harga  $t$ , diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,50 > 1,68$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak pada taraf  $\alpha = 0,05$  yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas IV MIN 4 Kota Medan”.

### C. Pembahasan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIN 4 Kota Medan ini yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen kelas IV B dan kelas kontrol Kelas IV C. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 78,4 dan untuk kelas kontrol adalah 76,3. Berdasarkan uji homogenitas yang diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama. Karena hasil uji homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu,  $F_{hitung}$  1,042 dan  $F_{tabel}$  2,78 maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi yang sama, yaitu materi Keragaman Ekonomi di Indonesia. Siswa yang ada pada kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

Penerapan yang dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan model Two Stay Two Stray. Model ini merupakan model pembelajaran yang diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan

jawabannya. Setelah diskusi, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu dengan kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah selesai mengerjakan tugasnya, mereka kembali kekelompoknya masing-masing tamu tersebut. dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah selesai mengerjakan tugasnya, mereka kembali kekelompoknya masing-masing. Setelah diberi penerapan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dan hanya menggunakan pembelajaran konvensional terdapat nilai-nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 88,4. sedangkan pada kelas kontrol adalah 85,8. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan melalui pos-test yang dibeikan sama atau homogen.

Karena uji homogenitas untuk kelompok sampel post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, yaitu,  $F_{hitung} 1,1957$  dan  $F_{tabel} 2,78$  maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikan signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38$ , berdasarkan tabel distribusi t didapat bahwa  $t_{tabel} = 1,68$ . Selanjutnya dengan membandingkan harga hitung dengan harga tabel diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu atau  $3,50 > 1,68$ . Dapat disimpulkan berarti  $H_a$  diterima atau  $H_0$  ditolak yang berarti rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model

pembelajaran *konvensional* di MIN 4 Kota Medan. Dengan demikian, Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan hasil IPS siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* pada taraf signifikan 0,05.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh karena sebelum diterapkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* siswa belum memerhatikan penjelasan guru saat menjelaskan. Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru tidak melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga berdampak nilai hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sedangkan setelah penerapan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, karena guru melibatkan siswa dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa sebab ada ketua dikelompok yang diberi tugas kepada teman-temannya. 2) Melatih siswa untuk belajar mandiri karena masing-masing siswa diberikan tugas untuk membuat satu pertanyaan lalu pertanyaan itu akan dijawab oleh temannya atau sebaliknya. 3) Menumbuhkan kreativitas belajar siswa karena membuat pertanyaan ataupun menjawab soal temannya yang jatuh pada dirinya. 4) Suasana pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain. 5) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS MIN 4 Kota Medan.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Juliana Fitri Amsa dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reaksi Oksidasi dan Reduksi di SMA Bina Bangsa Aceh Besar (2017) hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan nilai rata-rata siswa memenuhi kriteria sedang. Berdasarkan nilai uji t diperoleh hasil 8.251 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dari Tabel distribusi  $t_{(0,95)(4)}$  diperoleh 2.13, karena  $8.251 > 2.13$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, sehingga dapat dikatakan siswa dapat memahami materi yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS siswa, dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas IV-B. Sampel yang diteliti sebanyak 23 siswa Kelas IV-B dan 23 siswa kelas IV-C MIN 4 Kota Medan. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada proses pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran model pembelajaran *Two Stay Two Stray* siswa dibentuk diskusi kelompok. Masing masing kelompok membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di MIN 4 Kota Medan memiliki dampak positif yang dirasakan oleh siswa, karena siswa menjadi lebih aktif dan efisien dalam belajar. Siswa juga semangat mengikuti pembelajaran saat model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diterapkan di MIN 4 Kota Medan khususnya pda kelas IV-B dan kela IV-C. Wali kelas IV-B dan IV-C pun merasa senang karena perlakuan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-B dan IV-C. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga membantu guru untuk menjadikan model pembelajaran ini sebagai pemicu aktifnya siswa dalam belajar. Penerapan model *Two Stay Two Stray* bukan hanya dapat

diterapkan pada mata pelajaran IPS saja, melainkan dapat digunakan untuk mata pelajaran yang lain juga.

2. Hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yaitu kelas IV- B memperoleh rata-rata nilai 88,4 dan standar deviasi 6,111. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IV-C di model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang menggunakan pembelajaran *konvensional* memperoleh rata-rata tes akhir (*post-test*) sebesar 85,8 dan standar deviasi 6,683. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*. Berdasarkan uji t statistik pada data post-tes model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,50 > 1,68$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak pada taraf  $\alpha = 0,05$  yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan”.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, agar bersama-sama bekerja, membangun sinergi untuk terus menginovasi model pembelajaran yang lebih baik. Sekolah disarankan agar menerapkan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing*.

2. Bagi guru, dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa dan menerapkan model pembelajaran yang kreatif sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa lebih bersemangat belajar dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
3. Bagi peneliti lain, peneliti dapat melakukan pada materi yang lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Anam, (2014) *Pengaruh Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) terhadap Pengaruh Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01. Kendal*. <http://lib.unnes.ac.id/20909/1/3101411118-S.pdf>. Rabu 20 Februari 2019. Pukul 22.48 WIB.
- Arikunto, (2013), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013. Cipta, 2006.
- Dimiyati, Mujiyono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Eka Ardi Wrisca Febriyanti, *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Abang Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014). Pdf, Rabu, 20 Februari 2019, jam 22.33 WIB
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01. Kendal*. <http://lib.unnes.ac.id/20909/1/3101411118-S.pdf>. Rabu 20 Februari 2019. Pukul 22.48 WIB.
- I Wayan Rediarta. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas V di Gugus 13 Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014). Rabu, 20 Februari 2019, jam 22.40 WIB.
- Indra Jaya, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis, 2013.
- Irfan Hilman, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.11, No.02, 2017.
- Isjoni, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* Jakarta: Charisma Putra Utama, 2011.
- Komang Sudarman, *Pengaruh Model Kooperatif Two Stay Two Stray* 2014.

- Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, 2012.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Miftahul, Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Murniati, Yusi. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Tamrin Yahya. Rambah Hilir.* <http://e-journal.upp.ac.id/index.php/mtkfkkip/article/view/263>. Rabu 20 Februari 2019 jam 22.46 WIB.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Nana Syaodih, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Januari: Aswaja Pressindo, 2017.
- Rosdiana A. Bakar, *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2009.
- Rusman, *Model-model pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Syahrur, Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2016. *Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1*
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Wahidmurni, *Metode Pembelajaran IPS*, Yogyakarta: Ruzz Media, 2017.
- Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya, 2014.