**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK**

**KELAS V DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi**

**Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI**

**dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh

**NUR HELYNA**

**NPM. 1411100096**

**Jurusan: PGMI**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1439 H/2018 M**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK**

**KELAS V DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat**

**Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh

**NUR HELYNA**

**NPM. 1411100096**

**Jurusan: PGMI**

**Pembimbing I: Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum**

**Pembimbing II: Hasan Sastra Negara, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSTAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1440 H/2019 M**

**ABSTRAK**

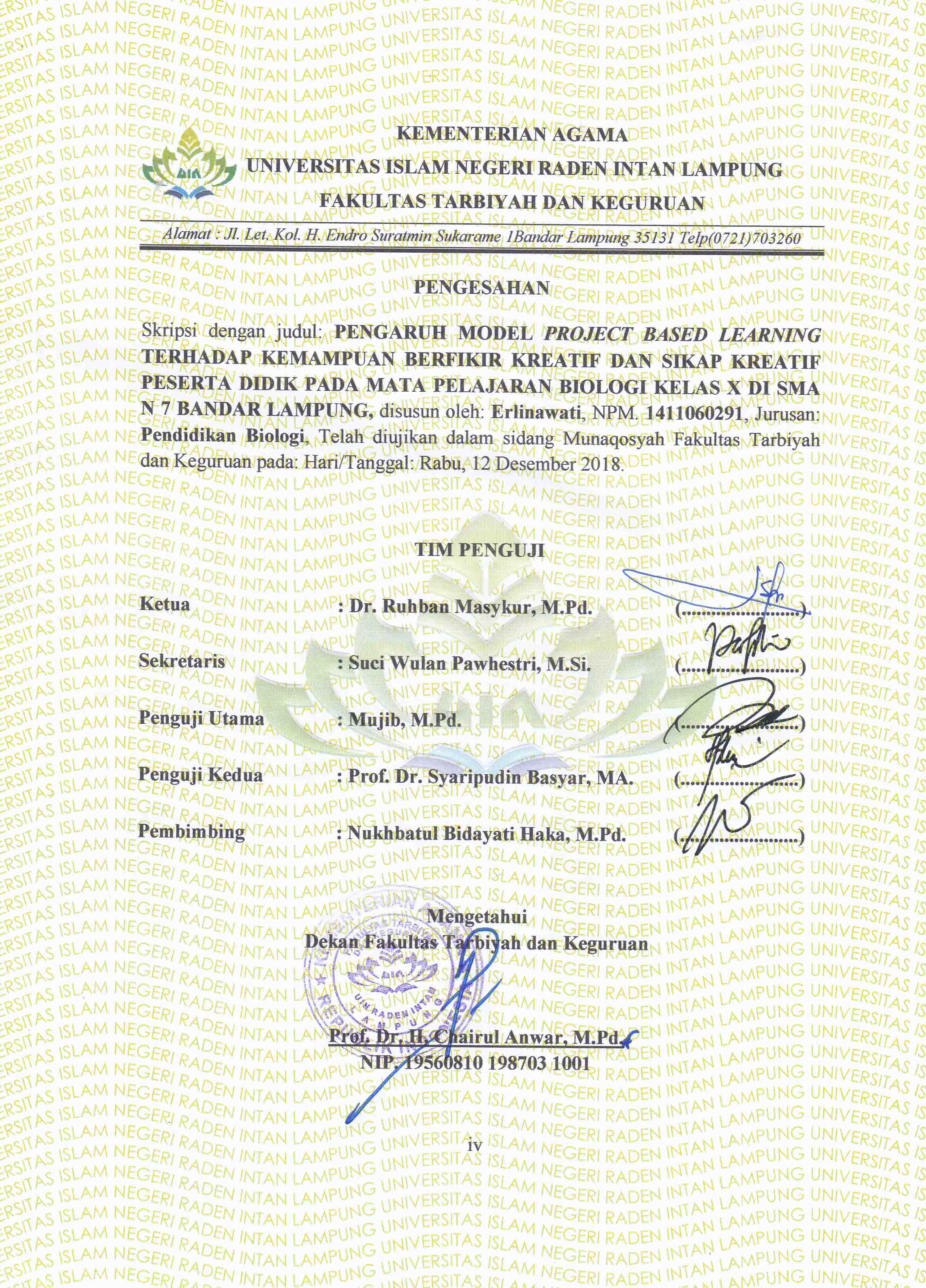
Pembelajaran IPS dikelas masih cenderung fokus pada pendidik dan penyampaian materi cenderung hanya menyampakan konsep-konsep yang ada dibuku. Akhirnya hasil belajar peserta didik tidak optimal. Penyebab hal ini adalah sebagian peserta didik yang kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS dan menganggap IPS adalah pembelajaran menghafal, Peserta didik hanya diajak membayangkan tanpa ada contoh atau bukti nyata terkait materi. Pembelajaran IPS harus menerapkan model pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan. agar peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah efektif penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis *Quasy Eksperimental Design*, Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung, dengan jumlah populasi 100 peserta didik. Sampel penelitian yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, kelas V B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *Lilifors* dan uji homogenitas dengan uji *Fisher*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-t *independent*.

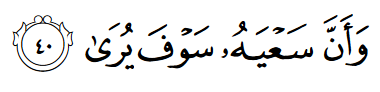
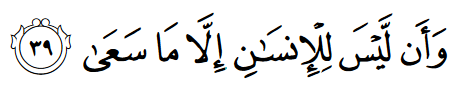
Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis secara manual dengan thitung=>= 1,645, sehingga thitung >makaH0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut bahwa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* hasil belajar lebih efektif dibanding dengan meggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V MIN 2 Bandar Lampung, peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray,* memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajara konvensional*.*

**Kata Kunci**: *Two Stay Two Stray*, Hasil Belajar.

****

****

**MOTTO**



“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usahanya itu kelak

akan diperlihatkan (kepadanya).”

(*QS. An Najm (62) :* 39 – 40).

**PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda tercinta Ahmad Nur dan Ibunda Warsiyati terima kasih atas curahan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta nasihat dan do’a yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Kakakku Riky Ervy Antasari S.Pd, Aghis Apriza S.Pd, dan kekasihku Agung Prasetya Putra Str.Kep. Yang telah mendukung dan mendo’akan, semoga kita bisa membuat orang tua kita tersenyum bahagia.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung dimana tempat penulis menuntut ilmu terapan dan ilmu kehidupan.

**RIWAYAT HIDUP**

Nur Helyna, dilahirkan di desa Panjerejo, Kec. Gadingrejo, Kab. Pringsewu pada tanggal 23 Mei 1996, anak kedua dari pasangan (Ahmad Nur) dan (Warsiyati). Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Panjerejo dan selesai pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 1 Pringsewu selesai pada tahun 2011, Sekolah Menengah Atas PGRI 2 Pringsewu Selesai dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 Tahun Akademik 2014/2015.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**Bandar Lampung, 04 Desember 2018**

**Yang membuat,**

**Nur Helyna**

**KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahhirobbil’alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat, hidayah serta inayah-nya kepada seluruh alam semesta. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Rasullullah S.A.W.

Atas berkat rahmat dan petunjuk dari Allah jualah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof .Dr. Hi. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dra. Nur Hasanah Leni, M.Hum selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Agus Tami, S.Ag selaku Kepala Sekolah MIN 2 Bandar Lampung serta Bapak/Ibu Dewan Guru dan Karyawan MIN 2 Bandar Lampung.
8. Teman-teman jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2014 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada pada diri penulis. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi penulis khusunya dan pembaca pada umumnya Aamiin.

Bandar Lampung, Oktober 2018

**Nur Helyna**

**NPM. 1411100096**

**DAFTAR ISI**

**HALAMAN JUDUL** ii

**ABSTRAK** iii

**SURAT PERNYATAAN** iv

**PERSETUJUAN PEMBIMBING** v

**MOTTO** vi

**PERSEMBAHAN** vi

**RIWAYAT HIDUP** vii

**KATA PENGANTAR** viii

**DAFTAR ISI i**x

**DAFTAR TABEL** x

**DAFTAR GAMBAR** xi

**DAFTAR LAMPIRAN** xii

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Penegaasan Judul 1
2. AlasanMemilih Judul..................................................................................... 3
3. Latar Belakang Masalah.............................................................................. 3
4. Rumusan Masalah 10
5. Tujuan Dan Manfaat Penelitian 12

**BAB II LANDASAN TEORI**

1. Kajian Teori 14
2. Efektivitas 14
3. Model Pembelajaran 15
4. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (*TSTS*) 16
5. Metode Ceramah 18
6. Hasil Belajar 19
7. Pembelajaran IPS/MI 22
8. Materi Kelas V IPS SD/MI 25
9. Tinjauan Pustaka 27
10. Kerangka Berfikir 27
11. Hipotesis 32

**BAB III METODE PENELITIAN**

1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 53
2. Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel Penelitian 54
3. Populasi 54
4. Sampel dan Teknik Sampling 55
5. Definisi Operasional Penelitian 55
6. Tempat dan Waktu Penelitian 55
7. Variabel Penelitian 56
8. Metode Pengumpulan Data 57
9. Observasi 57
10. Wawancara 57
11. Test 58
12. Instrumen Penelitian 68
13. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen 60
14. Uji Validitas 60
15. Uji Realibilitas 61
16. Uji Tngkat Kesukaran 62
17. Daya Pembeda 63
18. Metode Analisis Data 64
19. Uji Normalitas 64
20. Uji Homogenitas 65
21. Uji Normalitas (N Gain) 65
22. Uji Hipotess 66

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Penelitian 68
2. Deskripsi Data 68
3. Hasil Uji Coba Tes
4. Pembahasan 78

**BAB V PENUTUP**

1. Simpulan 83
2. Saran 83

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Profil Sekolah MI Ismaria Al-Quraniyyah Bandar Lampung 64

Lampiran 2 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol 74

Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba 75

Lampiran 4 Soal Uji Validitas Dan Kunci Jawaban 76

Lampiran 5 Uji Validitas 81

Lampiran 6 Uji Reliabilitas 84

Lampiran 7 Uji Tingkat Kesukaran 87

Lampiran 8 Uji Daya Pembeda 88

Lampiran 9 Uji Normalitas 90

Lampiran 11 Uji Homogenitas 96

Lampiran 12 N-Again 99

Lampiran 13 Uji T 102

Lampiran 14 Silabus 104

Lampiran 15 RPP Kelas Eksperimen 106

Lampiran 16 RPP Kelas Kontrol 115

Lampiran 17 Soal Pretest dan Poatest 122

Lampiran 28 Dokumentasi 126

Lampiran 19 Wawancara 130

Lampiran 20 Surat Permohonan Penelitian 132

Lampiran 21 Surat Balasan Penelitian 133

Lampiran 22 Lembar Pengesahan Proposal 134

**DAFTAR TABEL**

Tabel Halaman

1. Nilai Hasil Ulangan Harian Peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung 9

2. Kurikulum IPS SD/MI Kelas V Semester 1 24

3. Penelitian Quasi Eksperimen 53

4. Distribusi Peserta Didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung 54

5. Kisi-Kisi Instrumen Soal 59

6. Interprestasi Kesukaran Butir Soal 62

7. Klasifkasi Daya Pembeda 63

8. Rekapitulasi Nilai Postest Hasl Belajar Kelas Eksperimen 66

9. Rekaptulasi Nilai Postest Hasil Belajar Kelas Kontrol 68

10. Hasil Uji Vailiditas Soal 69

11. Tingkat Kesukaran 70

12. Hasil Uji Daya Pembeda 72

13. Kesimpulan Soal 73

14. Hasil Uji Normalitas 74

15. Hasil Uji Homogenitas 76

16. Kesimpulan Uji Coba Instrumen 76

17. Hasil Uji Normalize N Gain Kelas Eksperimen Dan Kontrol 57

18. Uji T 78

**DAFTAR GAMBAR**

Halaman

1. Hubungan Variabel 31

2. Dokumentasi Penelitian 154

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Penegasan Judul**

Agar tidak terjadi kerancauan dan kesalah pahaman, maka terlebih dahulu akan dijelaskan masing-masing kata yang terdapat dalam judul Skripsi ini.

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif, yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil. Menurut E. Mulyasa, efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.[[1]](#footnote-1) Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa efektivitas merupakan suatu kegiatan yang direncanakan mempunyai efek (akibat, pengaruh), dan dapat membawa hasil yang di lakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan.

1. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan metode dua tinggal dua tamu. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (*TSTS*) dikembangkan oleh Spencer Kagen. Model ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model *TSTS* merupakan sistem pembelajaran kelompok yang bertujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu samalain untuk berprestasi. Model ini juga melath peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik.[[2]](#footnote-2)

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Kata hasil dalam bahasa Indonesia mengundang makna perolehan dari suatu usaha yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan dengan nilai atau raport sesuai dengan pendapat Suryadbrata yang menyatakan bahwa nilai raport merupakan rumusan terakhir dari guru mengenai kemajuan atau hasil belajar peserta didik dalam masa tertentu.

1. IPS

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris *Social Studies.* Studi sosial dalam arti luas, yaitu persiapan kaum muda agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam masyarakat.[[3]](#footnote-3)

1. MIN 2 Bandar Lampung

MIN 2 Bandar Lampung adalah salah satu sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berdomisili atau berada di lokasi jalan Drs. Warsito No. 50 Kuang Kecamatan Teluk Betung Utara Kota Bandar Lampung.

Dari seluruh penegasan kata yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksut dengan skripsi ini yaitu suatu penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

1. **Alasan Memilih Judul**

Ada beberapa alasan penulis memilih judul Efektifitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

1. Penulis tertarik mengetahui perencanaan, pelaksanaan, efek penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS di MIN 2 Bandar Lampung.
2. Penerapan pembelajaran IPS masing-masing sekolah memiliki ciri dan kekhasan tersendiri, karena itu penulis tertarik untuk mengetahui seperti apa pelaksanaan pembelajaran IPS di MIN 2 Bandar Lampung, terutama langkah-langkah pembelajarannya serta hasil belajarnya bagi peserta didik.
3. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kunci majunya suatu bangsa. Bangsa yang maju dan cerdas sangat membutuhkan pengetahuan dan keterampilan. Demikian pula untuk menjawab segala tantangan hidup, perubahan yang cepat, tuntutan di masyarakat, dan kemajuan teknologi dapat tercapai melalui pendidikan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan di setiap negara, sebab dengan adanya pendidikan sumber daya manusia dapat berkembang menuju ke arah yang lebih baik.[[4]](#footnote-4) Pendidikan merupakan cerminan dari kualitas suatu bangsa. Suatu negara dikatakan berkembang maju atau tidak , salah satunya dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada dalam suatu negara tersebut. Untuk menciptakan mutu pendidikan yang baik memerlukan proses pendidikan, Dalam kegiatan proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting,[[5]](#footnote-5) berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Hal lain yang terkait dengan belajar ialah pengalaman, tentunya pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain dan lingkungannya.[[6]](#footnote-6)

Tujuan pendidikan nasional diterapkan dalam sebuah rangkaian antara dua arus budaya dunia yang disebutkan di atas. Hal ini tercermin dalam rumusan tujuan pendidikan nasional yang telah kita kenal yaitu:

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[[7]](#footnote-7)

Islam mengajarkan bahwa pendidik pertama dan utama adalah orang tua sendiri yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak kandungnya (peserta didik). Firman Allah Swt.

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا… ٦

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka… (Q. S. At-Tahrim: 6).”*

Mengingat keterbatasan orang tua dalam memberikan pendidikan di rumah karena harus mencari nafkah untuk memenuhi seluruh kebutuhan keluarga, maka orang tua kemudian menyerahkan anaknya kepada pendidik di sekolah untuk mendidik. Secara umum, tugas pendidik adalah mendidik. Dalam operasionalisasinya, mendidik merupakan rangkaian proses mengajar, memberikan dorongan, memuji, menghukum, memberi contoh, membiasakan dan lain sebagainya.

konteks pendidikan saat ini, pendidik merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan, pendidik juga bertanggung jawab untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik agar pemperoleh pengalaman belajar yang nyata atau bisa disebut sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar penddik/pengajar untuk membantu peserta didik atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memenipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.[[8]](#footnote-8) Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Dalam kegiatan pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. *Pertama*, dari segi proses, pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, selain itu menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan percaya terhadap diri sendiri. *Kedua,* segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada pendidik, karena pendidik merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk hal tersebut. Pendidik merupakan komponen yang dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan. Hal ini karena pendidik merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta sebagai subjek dan objek belajar. Menurut Kunandar, pendidik merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan mutu pendidikan. Kegiatan yang dilakukan pendidik merupakan segala upaya yang sengaja dalam rangka memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk terjadinya proses belajar.[[9]](#footnote-9) Peran pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik, peserta didik harus membangun sendiri pengetahuannya, pendidik dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberikan kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses dan hasil belajar. Proses pembelajaran harus dengan sengaja, diorganisasikan dengan baik agar dapat menumbuhkan proses belajar yang baik untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu interaksi yaitu proses pembelajaran akan berhasil apabila proses pembelajaran yang terjadi berjalan dengan baik dan lancar pada seluruh mata pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kecenderungan pada ranah afektif, karena tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, melainkan juga berupaya untuk membina dan mengembangkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan sosial serta kepedulian sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menurut Sapriya yaitu pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge),* keterampilan *(skill),* sikap dan nilai *(attitudes ans values)* yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambl keputusan, dan berpartispasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.[[10]](#footnote-10)

Berdasarkan hasil pra penelitian pada tanggal 14 Maret 2018 di MIN 2 Bandar Lampung proses belajar mengajar di MIN 2 Bandar Lampung masih berpusat pada guru atau pendidik (*teacher Centered)*. Pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional, tanya jawab dan diskusi untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas. Keterbatasan pengetahuan pendidik tentang berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran juga menjadi salah satu sebab sulit terciptanya pembelajaran yang menarik, kreatif, aktif dan inovatif. Pada mata pelajaran IPS pendidik masih menggunakan metode pembelajaran dengan metode konvensional. Menurut penulis kekuatan/kelebihan metode konvensional adalah metode pembelajaran yang banyak dilakukan oleh pendidik karena sampai saat ini metode tersebut dianggap efektif dan efesien. Djamarah mengemukakan bahwa metode konvensional adalah pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.[[11]](#footnote-11) Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya.

Selanjutnya dari observasi yang peneliti berikan di dalam kelas pada peserta didik MIN 2 Bandar Lampung kelas V Al-Alim berjumlah 34 peserta didik dan V Al-Muizzu 33 peserta didik diperoleh jawaban bahwa sebagian dari peserta didik berminat dengan pelajaran IPS, dikarenakan pelajaran IPS menyenangkan dan dapat di mengerti, namun ada pula dari peserta didik menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran menghafal dan sulit di mengerti. Saat proses pembelajaran pendidik lah menjadi pusat pembelajaran, sebagian peserta didik kurang berani menyampaikan pertanyaan dan pendapat. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik lebih sering melakukan aktifitas di luar pembelajaran seperti berbicara dengan teman, mengantuk, tidak memperhatikan ketika pendidik menjelaskan pelajaran. Serta dar hasil pra penelitian diperoleh data hasil belajar kelas V sebagai berikut:

**Tabel 1**

**Nilai IPS Semester Genap Peserta didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | **Jumlah Peserta Didik** | **KKM** | **Tuntas** | **Belum Tuntas** | **Prestasi Nilai Peserta Didik Yang Tuntas** |
| **V Al-Alim** | **34** | **70** | **14** | **20** | **37,5 %** |
| **V Al-Muizzu** | **33** | **70** | **10** | **23** | **30%** |
| **V Al-Ghaffar** | **33** | **70** | **12** | **21** | **27,03%** |
| **Jumlah** | **100** |  | **36** | **64** | **32%** |

Sumber: Dokumentasi Nilai Hasil Belajar IPS Kelas V MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan tabel di atas yang dilakukan oleh peneliti di MIN 2 Bandar Lampung dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih rendah dan proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik. Hasil penelusuran dokumentasi sekolah diperoleh data peserta didik dengan jumlah peserta didik 100 sebesar 32 %.

Memahami permasalahan di atas, dikarenakan pendidik sudah menggunakan metode ceramah saat pembelajaran IPS, maka upaya lain peneliti ingin mencoba menggunakan model pembelajaran lain yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang baru yang diharapkan.

Berdasarkan hal tersebut, untuk memberi inovasi baru dan menunjukan model pembelajaran lain untuk dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung, maka peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model *Two Stay Two Stray* atau biasa disebut dengan metode “Dua Tinggal Dua Tamu” merupakan salah satu bagian dari metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang. Mereka diberikan tugas untuk membahas materi pelajaran bersama teman sekelompoknya untuk selanjutnya mereka akan bertukar 2 anggota ke kelompok lain. Tujuannya ialah untuk saling berbagi hasil diskusi dan kerja kelompok yang kemudian mendiskusikan kembali dengan anggota kelompok asal. Dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini peserta didik tidak hanya belajar dan menerima apa yang diajarkan oleh pendidik, melainkan dapat belajar dari pendidik lainnya. Pendidik mempunyai kesempatan untuk membelajarkan peserta didik pada kelompok lain, sehingga akan lebih banyak lagi ilmu yang didapat dan diinformasikan oleh peserta didik pada peserta didik lainnya.

Dengan demikian diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mampu membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, efektif, partisipatif, kondusif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi secara aktif dalam membahas materi, saling menggali dan kemudian berbagi informasi yang mereka dapatkan. Hal ini dapat memupuk minat dan perhatian peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS, yang pada akhirnya dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Belum diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung, maka dari itu model ini dipilih menjadi kajian utama dalam penelitian ini. Peneliti berminat untuk melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalahdalam penelitian ini ialah “Apakah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.”?

1. **Tujuan Dan Manfaat Penelitian**
2. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalahuntuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Bagi Peserta didik

Mendapat cara belajar yang diharapkan dapat memberikan hasil belajar lebih maksimal dan menjadi lebih aktif dalam belajar baik individu maupun kelompok.

1. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman langsung bagi pendidik dalam mengenal model pembelajaran baru yaitu model Two Stay Two Stray.

1. Bagi sekolah

Hasil pebelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi menjadikan model pembelajaran Two Stay Two Stray bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran IPS

1. Bagi peneliti
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan memberikan informasi baru mengenai model pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar IPS, sehingga dapat dijadikan pengalaman sekaligus bekal saat melaksanakan profesi sebagai seorang pendidik yang akan dating.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian yang sejenis pada konsep materi yang lain.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Kajian Teori**
2. **Efektivitas**

Efektivitas berasal dari kata efektif, yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil. Menurut E. Mulyasa, efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.[[12]](#footnote-12) Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa efektivitas merupakan suatu kegiatan yang direncanakan mempunyai efek (akibat, pengaruh), dan dapat membawa hasil yang di lakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektiitas adalah suatu keadaan yang menunjukan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika ketika memenuh kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan intruksional, maka efektifitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas Efektivitas yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang direncanakan mempunyai efek (akibat, pengaruh), dan dapat membawa hasil yang dilakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan. Hasil pembelajaran dikatakan efektif jika hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih baik dari pebelajaran sebelumnya, dan rata-rata hasil belajar peserta didik lebih dari KKM.

1. **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksut disini termasuk penggunaan media pembelajaran secara umum, seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lan-lain.[[13]](#footnote-13) Menurut Soekamto dalam Hamnuri bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang akan diberikan untuk mencapai tujuan tertentu.[[14]](#footnote-14)

Dari dua pendapat mengenai model pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tercapai suatu tujuan pembelajaran.

1. **Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)***
2. **Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan metode dua tinggal dua tamu. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (*TSTS*) dikembangkan oleh Spencer Kagen. Model ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model *TSTS* merupakan sistem pembelajaran kelompok yang bertujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik.[[15]](#footnote-15)

Seperti halnya yang disebutkan dalam Alquran bahwa dianjurkan untuk bekerja sama dan saling tolong menolong, Q. S. Al-Maidah ayat 2:

عَلَى ٱلۡبِرِّ وَٱلتَّقۡوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡإِثۡمِ وَٱلۡعُدۡوَٰنِۚ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَۖ إِنَّ ٱللَّهَ شَدِيدُ ٱلۡعِقَابِ

Artinya*:”Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa (Q. S. Al-Maidah/2: 2)”.*

Model pembelajaran ini akan berhasil jika komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin. Pembelajaran ini melibatkan seluruh pihak baik pendidik maupun peserta didiknya. Sesungguhnya model pembelajaran ini bisa digunakan jika pendidik bisa lebih memahami situasi peserta didik dan kondisinya.

1. **Adapun langkah-langkah model pembelajaran ini adalah:**
2. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat peserta didik. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 peserta didik berkemampuan tinggi, 2 peserta didik berkemampuan sedang, dan 1 peserta didik berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran *TSTS* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
3. pendidik memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompok masing-masing.
4. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
5. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
6. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
7. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
8. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
9. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.[[16]](#footnote-16)
10. **Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan.**

Adapun kelebihan dari model *TSTS* adalah sebagai berikut:

1. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
2. Kecenderungan belajar peserta didik menjadi lebih bermakna.
3. Lebih berorientasi pada keaktifan.
4. Diharapkan pendidik akan berani mengungkapkan pendapatnya.
5. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri peserta didik.
6. Kemampuan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan.
7. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Selanjutnya kekurangan dari model *TSTS* adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. peserta didik cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
3. Bagi pendidik, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana tan tenaga).
4. Pendidik cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.[[17]](#footnote-17)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara setiap kelompok mengerjakan tugas yang dibebankan kepada kelompok oleh pendidik dan kelompok lain wajib mengetahui hasil kerja kelompok yang telah selesai dikerjakan. Dari hal tersebut diharapkan para peserta didik dapat saling berbagi informasi dan mengemukakan pendapatnya masing-masing, sehingga selain saling membelajarkan antar peserta didik, hal tersebut juga berdampak terhadap motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar menjadi lebih menarik dari metode yang lain.

1. **Model Pembelajaran Konvensional**
2. **Hakikat Model Pembelajaran Konvensional**

Model pembelajaran Konvensional merupakan model yang digunakan pendidik dalam embelajaran sehari-har dengan menggunakan model bersifat umum, bahkan tanpa menyesuaikan model yang tepat berdasarkan sifat dan karakteristik dari materi pembelajaran yang dipelajari. Trianto mengatakan pada pembelajaran konvensional suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga peserta didik menjadi pasif, peserta didik tidak dajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berfikir, dan memotivasi diri.

Lebih lanjut Wortham mengatakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki karakteristik tertentu yaitu: tidak konsektual, tidak menantang, pasif, dan bahan pembelajarannya tidak didiskusikan dengan pembelajar.

1. **Ciri–Ciri Khusus Model Pembelajaran Konvensional**
2. Pembelajaran berusat pada pendidik
3. Terjadi *passive learning*
4. Interaksi diantara peserta didik kurang
5. Tidak ada kelompok-kelompok kooperatif
6. **Kelemahan Model Pembelajaran Konvensional**
7. Pembelajaran kehilangan sumber daya yang terdapat dalam dirinya untuk membuat keterpaduan antara konsep satu dengan yang lain.
8. Terjadi konsep keterampilan,sikap yang tumpang tindih dan tidak jelas antara bidang studi dan bidang lainnya
9. Pengalihan pembelajaran terhadap situasi baru sangat jarang terjadi
10. **Keunggulan Model Pembelajaran Konvensional**
11. Berbagi informasi yang tidak mudah ditemukan ditempat lain
12. Menyampaikan informasi dengan cepat
13. Membangkitkan minat akan informasi.[[18]](#footnote-18)
14. **Hasil Belajar**
15. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Kata hasil dalam bahasa Indonesia mengundang makna perolehan dari suatu usaha yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan dengan nilai atau raport sesuai dengan pendapat Suryadbrata yang menyatakan bahwa nilai raport merupakan rumusan terakhir dari guru mengenai kemajuan atau hasil belajar peserta didik dalam masa tertentu.[[19]](#footnote-19)

1. **Domain Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Menurut tujuan pendidikan Bloom dibagi menjad tiga doman atau ranah kemampuan inteektual (*intelektual behaviors*), yaitu kogfitif, afektif, dan psikomotorik.[[20]](#footnote-20)

1). Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan (C 1), pemahaman (C 2), aplikasi (C 3), analisis (C 4), sintesis (C 5) dan evaluasi (C 6).

2). Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

3). Ranah psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan/ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.[[21]](#footnote-21)

Ketiga ranah tersebut menjadi penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi pengajaran. Menurut Bloom menjelaskan, ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson terdiri dari enam aspek/kategori proses kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hierarki ranah kognitif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Mengingat (*remembering*) mengingat adalah kemampuan paling rendah dalam ranah kognitif, yang didefinisikan sebagai pemanggilan ulang informasi (*recalling information*). Contoh kata kerja yang digunakan adalah sebutkan (*cite*), pilihlah (*choose*), tunjukkan (*show*), jodohkan (*match*), dan sebagainya.

b. Memahami (*understanding*) pemahaman selalu berhubungan dengan menjelaskan ide atau konsep. Pada tingkat ini, siswa dapat memahami maksud dari informasi dengan cara menafsirkan dan mengartikan apa yang telah dipelajarinya. Kata kerja yang dgunakan seperti hubungkan (*associate*), deskripsikan (*describe*), jelaskan (*explain*), definisikan (*define*), diskusikan (*discuss*), dan sebagainya.

c. Mengaplikasikan / Menerapkan (*applying*) penerapan mengacu pada kemampuan menggunakan materi pembelajaran dalam situasi yang baru dan nyata yang meliputi aplikasi suatu peraturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Dicirikan dengan kata kerja sesuaikan (*adapt*), aplikasikan (*apply*), peragakan (*demonstrate*), berikan gagasan (*construct*), gambarkan (*illustrate*), dan sebagainya.

d. Menganalisis (*analyzing*) *Analyzing*, *evaluating*, dan *creating* tergolong dalam kemampuan berpikir kritis. Menganalisis didefinisikan dengan kemampuan siswa memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya yang menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya, yang 33 ditunjukkan dengan kata kerja analisis (*analyze*), susun (*arrange*), bandingkan (*compare*), hubungkan (*relate*), dan sebagainya.

e. Mencipta (*creating*) Penciptaan selalu berhubungan dengan kemampuan menciptakan ide baru atau sudut pandang. Siswa diharapkan mampu untuk mencipta ide dan informasi baru menggunakan apa yang telah dipelajari sebelumnya, yang ditunjukkan dengan kata kerja seperti lakukan (*act*), kumpulkan *(assemble*), kombinasikan (*combine*), susun (*compile*), kembangkan (*develop*), dan sebagainya.[[22]](#footnote-22)

1. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam menurut Syah, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar dari diri siswa), yakni kondisi dilingkungan sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

hasil belajar merupakan hasil belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran dengan waktu tertentu. Setiap proses belajar mengajar, keberhasilannya diukur dari sejauh mana hasil belajar yang dicapai peserta didik dan diukur dari segi prosesnya.

1. **Pembelajaran IPS SD/MI**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.[[23]](#footnote-23)

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas tentang hubungan manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu mahapeserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadi semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.[[24]](#footnote-24)

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan social. Ilmu social adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks social dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Pengajaran tentang kehidupan manusia di masyarakat harus dimulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sebelum SD.[[25]](#footnote-25)

1. **Tujuan Pendidikan IPS di SD**

Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya adalah mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitud and valus*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut Soemantri, tujuan pendidikan IPS di SD, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajara IPS adalah untuk mendidik para peserta didik menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial, sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
2. Pembelajaran IPS adalah untuk menumbuhkan warga Negara yang baik. Sifat warga Negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada peserta didik apabila guru mendidik mereka dengan jalan menemptkannya dalam konteks kebudayaannya dari pada memutuskan perhatian pada disilpin ilmu social yang terpisah-pisah.
3. Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para peserta didik yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
4. Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran (*closed areas*) agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antar personal.[[26]](#footnote-26)

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan IPS di SD adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir, berkomunikasi dan membuat keputusan dengan baik untuk kepentingan publik dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat.

1. **Karakteristik Pembelajaran IPS di SD**

Karakteristik pembelajaran IPS yang dilihat dari aspek tujuan yang cenderung mengarah kepada pemberdayaan intelektual peserta didk, maka dalam pelaksanaanya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, di mana salah satunya adalah komponen-komponen yang dimiliki pada pendekatan kontekstual tersebut, yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan penilaian sebenarnya.[[27]](#footnote-27) Karakteristik mata pelajaran IPS di SD meliputi:

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.[[28]](#footnote-28)

Berdasrkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD**

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum KTSP 2006  meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Keberlanjutan dan perubahan
3. Sistem Sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Berdasarkan uraian diatas ruang lingkup mata pelajaran IPS disesuaikan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat, yang disesuaikan dengan tingkat pembelajaran di SD/MI. Ruang lingkup tersebut mengajarkan peserta didik sebagai manusia yang bisa mempersiapkan diri dalam menghadapi masalah sosial yang akan timbul di lingkungan masyarakat

1. **Materi Kelas V IPS SD/MI**
2. **Materi Kenampakan Alam**

Keragaman kenampakan alam wilayah Indonesia merupakan pencerminan dari keragaman kenampakan alam wilayah provinsi. Adapun kenampakan alam di Indonesia yang dapat dilihat pada peta adalah kenampakan alam daratan dan perairan. Alam daratan berupa pegunungan, gunung, dataran rendah, dan tanjung. Kenampakan alam perairan berupa sungai, danau, laut dan selat.[[29]](#footnote-29)

1. **Persebaran Flora dan Fauna di Wilayah Indonesia**

Flora di Indonesia menurut penyelidikan para ahli, di Indonesia terdapat kurang lebih 4. 500 jenis pohon, 1. 500 jenis tumbuhan paku dan 5. 000 jenis tumbuhan anggrek dari jumlah 375. 000 jenis yang ada di dunia. Flora di Indonesia dikelompokkan menjadi empat, yaitu: hutan tropis, hutan musim, hutan sabana, dan hutan lumut.

Sama halnya dengan flora di Indonesia, fauna di Indonesia juga sangat beragam. Ahli flora dan fauna Alfred Weber dan Wallace membagi wilayah fauna menjadi tiga bagian, yaitu: fauna Asiatis, fauna peralihan, dan fauna Australis.

1. **Cuaca dan Iklim di Indonesia**

Cuaca adalah rata-rata keadaan udara suatu tempat dalam rentang waktu yang relatif singkat, sedangkan iklim adalah keadaan rata-rata cuaca dari suatu daerah yang luas dan diperhitungkan dalam rentang waktu yang lama. Angin adalah udara yang bergerak. Angin bergerak dari daerah yang bertekanan tinggi menuju ke daerah yang bertekanan rendah. Jenis angin yang ada di 12 Indonesia adalah angin musim, angin lokal, dan angin fohn.

1. **Dampak Perubahan Cuaca dan Iklim**

Pengaruh atau dampak cuaca dan iklim terhadap kehidupan ditentukan oleh tingkat budaya seseorang. Pengaruh ini menentukan berbagai hal, antara lain sebagai berikut:

1) Pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

2) Cara berpakaian.

3) Pemilihan bentuk rumah.

4) Penyesuaian pada lingkungannya.

5) Cara beraktivitas atau memilih pekerjaan.

1. **Materi Kenampakan Buatan**

1) Bendungan (Waduk).

2) Perkebunan.

3) Kawasan Industri.

4) Bandar Udara dan Pelabuhan Laut.

1. **Keuntungan dan Kerugian Kenampakan Alam Buatan**

Keuntungan yang diperoleh dari bendungan misalnya dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Hasil panen meningkat apabila sistem irigasinya baik. Kesempatan memperoleh pekerjaan bagi masyarakat juga terbuka luas. Kerugian yang dialami oleh masyarakat dari pembangunan kenampakan buatan adalah rusaknya lingkungan. Pembuatan jalan, bandara, dan sebagainya, terkadang harus mengorbankan lingkungan alam seperti penebangan pohon yang sudah ada sehingga lahan menjadi tandus.

1. **Pembagian Waktu di Indonesia**

Di Indonesia terdapat tiga daerah waktu, yaitu Waktu Indonesia Barat (WIB.), Waktu Indonesia Tengah (WITA.), dan Waktu Indonesia Timur (WIT.).

Tiga daerah waktu untuk wilayah Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Wilayah Waktu Indonesia Barat (WIB.), ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 105o Bujur Timur (BT.), yang meliputi seluruh Sumatera, Jawa, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Tengah.
2. Wilayah Waktu Indonesia Tengah (WITA.), ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 120o Bujur Timur (BT.), yang meliputi wilayah Sulawesi, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur.
3. Wilayah Waktu Indonesia Timur (WIT.), ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 135o Bujur Timur (BT.), yang meliputi Maluku, Maluku Utara, dan Papua.
4. **Tinjauan Pustaka**

Peneliti terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap hasil belajar yaitu:

1. Muhammad Chairul Anam, judul penelitiannya yaitu pengaruh penerapan metode pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar materi pelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas X SMK NU 1 Kendai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Two Stay Two Stray. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan desain quasi eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Two Stay Two Stray dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.[[30]](#footnote-30)
2. Annisa Pradini, judul penelitiannya yaitu peningkatan aktivitas hasil belajar IPS melalui Two Stay Two Stray dengan media grafis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode cooperative learning tipe two stay two stray dengan media grafis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes yang menggunakan lembar observasi dan soal-soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motedecooperative learning tipe Two Stay Two Straydengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas danhasil belajar siswa.
3. Inta Rafika Hudi, judul penelitiannya yaitu penerapan motede pembelajaran kooperatif Two Stay Two Strayuntuk meningktkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015 dengan menerapkan motede pembelajaran kooperatif tipeTwo Stay Two Stray. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Salatiga tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 37 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pedukung dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan motede pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Straydapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Salatiga.[[31]](#footnote-31)

Dari beberapa kajian di atas dapat diketahui bahwasanya tidak ada kesamaan secara utuh terhadap obyek penelitian yang akan dilaksanakan. Dikarenakan dalam penelitian ini peneliti menguji cobakan metode *Two Stay Two Sray*, untuk mengetahui seberapa besar keefektifan model tersebut terhadap hasil belajar IPS yang lebih baik.

1. **Kerangka Berfikir**

Berdasarkan latar belakang masalah serta mengacu pada kajian teori yang telah peneliti kemukakan dapat disusun suatu kerangka pikir guna menghasilkan hipotesis. Menurut Uma Sekaran kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.[[32]](#footnote-32) Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.

Variabel independen atau variabel bebasnya adalah model pembelajaran (X) yang terdiri dari dua sub variabel bebas yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stay* () dan model pembelajaran konvensional (Metode Ceramah) (). Sebagai variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y).

Seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah, pada mata IPS kelas V MIN 2 Bandar Lampung masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, metode pembelajaran tersebut banyak dilakukan oleh pendidik karena dianggap efektif. Perlu menunjukan dan menerapkan proses pembelajaran yang baru agar menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih aktif dalam belajar sehingga berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Untuk memberi solusi dan inovasi baru pada masalah tersebut, maka peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang akan diterapkan pada mata pelajaran IPS pada penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik dan mengatasi berbagai masalah di atas. Pada mata pelajaran IPS, sehingga dengan demikian dapat diasumsikan bahwa dengan metode ini dapat mengatasi berbagai masalah tersebut.

Pada mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dianggap mudah oleh sebagian besar peserta didik, apabila dalam penyampaian materi oleh pendidik dan penerimaan materi yang diterima peserta didik berjalan dengan lancar, namun keadaan akan berbeda bila peserta didik terlalu menganggap mudah pada mata pelajaran IPS tersebut. Untuk itu agar pelaksanaan pembelajaran IPS dapat berjalan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan, maka perlu diciptakan proses belajar yang efektif. Salah satu solusi untuk menciptakan proses belajar yang efektif yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menjadikan peserta didik aktif saat pelajaran berlangsung. Metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini di dalam penerapannya akan menjadikan kelas yang aktif antara peserta didik.

Dari pemaparan di atas peneliti merasa perlu meneliti apakah terdapat keefektifan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan hasil belajar IPS. Di bawah ini merupakan gambaran kerangka berpikir jika disajikan dalam bentuk gambar berikut:

X

Y

**Gambar I**

**Efektivitas Variabel X dengan Y**

Keterangan:

X = Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Y = Hasil Belajar.

= Efektifitas dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray.*

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa X adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* sebagai variabel bebas, dan Y adalah hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat.

1. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitiaN, di mana rumusan masalah penelitian tela dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teorits terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.[[33]](#footnote-33)

: Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

*H1*: Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, karena peneliti akan menguji dampak dari suatu *treathment* atau intervensi terhadap hasil penelitian. Bentuk desain penelitian menggunakan *quasi eksperimental design* yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.[[34]](#footnote-34) Adapun desain pola eksperimen adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**

**Desain Penelitian Quasi Eksperimen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kelompok** | **Tes awal**  ***(pretest)*** | **Perlakuan** | **Tes Akhir**  ***(posttest)*** |
| Eksperimen |  |  |  |
| Kontrol |  |  |  |

Keterangan:

: Pembelajaran dengan model pembelajaran  *Two Stay Two Stray.*

: Pembelajaran dengan model *Konvensional.*

: Hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Two Stay Two Stray.*

: Hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Konvensional.*

: Hasil belajar peserta didik sebelum di beri perlakuan.

: Hasil belajar peserta didik sebelum di beri perlakuan.

1. **Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel Penelitian**
2. **Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudan ditarik kesimpulannya.[[35]](#footnote-35) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung yang berjumlah sebanyak 100 peserta didik dengan distribusi kelas sebagai berikut:

**Tabel 4**

**Distribusi Peserta didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kelas | Jumlah Peserta Didik |
|
| 1. | V Al-Alim | 34 |
| 2. | V Al-Muizzu | 33 |
| 3. | V Al-Ghaffar | 33 |
| Jumlah | | 100 |

*Sumber : Tata Usaha MIN 2 Bandar Lampung*

1. **Sampel dan Teknik Sampling**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[[36]](#footnote-36) Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *claster Randem Sampling*.[[37]](#footnote-37) untuk mendapatkan kelas yang akan digunakan dalam penelitian digunakan *Cluster Random Sampling*, dengan cara dikocok secara acak dari ketiga kelas tersebut, dan dipilih 2 kelas dari 3 kelas yang ada, kelas yang terpilih dari hasil tersebut untuk digunakan dalam penelitian sebagai kelas eksperimen dan kontrol, dari hasil *Cluster Random Sampling,* kelas yang terpilih yaitu:

1. Kelas V Al-Alim dengan jumlah 34 peserta didik, sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Two Stay Two Stray.*
2. Kelas V Al-Muizzu dengan jumlah 33 peserta didik, sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Konvensional.*
3. **Definisi Operasional Penelitian**
4. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Bandar Lampung pada seluruh peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS semester I tahun pelajaran 2018/2019.

1. Variabel Peneltian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.[[38]](#footnote-38) Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu:

1). Variabel Bebas *(Independent)*

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, prediktor, antecdent.* Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat).[[39]](#footnote-39) Variabel bebas (X) dalam penilitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray.*

2). Variabel Terikat *(Dependen)*

Variabel ini sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.[[40]](#footnote-40) Variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif bidang pengetahuan (C 1), bidang pemahaman (C 2), bidang aplikasi (C 3), bidang analisis ( C 4) dalam pelajaran IPS kelas V.

1. **Metode Pengumpulan Data**
2. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan penulis untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati bagaimana pelaksanaan proses belajar mengajar dalam pembelajaran IPS di kelas V MIN 2 Bandar Lampung, sehingga diketahui bagaimana efektifitas metode pembelajaran IPS selama ini yang digunakan. Hasil temuan data tersebut peneliti jadikan sebagai bahan pengumpulan data awal.

1. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpul data melalui tanya jawab secara berhadap-hadapan untuk berkonsultasi tentang suatu masalah atau informasi. Wawancara merupakan tindakan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik ini digunakan untuk mewawancarai pendidik kelas V MIN 2 Bandar lampung. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pendapat pendidik terkait kegiatan observasi yang peneliti lakukan terkait penggunaan metode pembelajaran IPS yang selama ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pendidik.

1. Test

Test digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik IPS terhadap materi yang telah dipelajari. Test yang akan diberikan kepada peserta didik berbentuk pilihan ganda. Dalam penelitian ini test dilakukan adalah test awal (pretest) dan test akhir (postest) dengan soal yang sama berupa soal pilihan ganda.

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian berkaitan dengan kualitas pengumpulan data tentang ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian dignakan untuk mengukur nilai variabel yang diteiti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.[[41]](#footnote-41) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes sebanyak 40 soal bentuk pilihan ganda, dengan 4 alternatif jawaban (a, b, c, d) pada ranah kognitif yakni, Pengetahuan (C 1), Penerapan (C 2),aplikasi (C 3), dan analisi (C 4). Skor yang digunakan satu (1) untuk setiap butir soal yang dijawab dengan benar dan nol (0) untuk setiap butir soal yang hasil jawabannya salah. Tes diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol, baik pada saat *pretest* maupun *posttest* dengan soal yang sama. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen soal:

**Tabel 5**

**Kisi-kisi Instrumen Soal**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetensi Dasar | Indikator | Aspek Kognitif | | | Jumlah Soal |
| C1 C2 | C3 | C4 |
| * 1. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya. | Peserta didik dapat menjelaskan keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia | 1, 2, 5, 6, 7,11, 13, 14, 17, 19, 20, 22, 25, 27, 32, 35, 37, 38, 39, 40. |  |  | 20 |
| Peserta didik dapat membedakan antara kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia. |  | 3, 8, 28, |  | 3 |
| Menunjukkan kenampakan alam dan pembagian wilayah waktu di Indonesia. |  |  | 4, 10, 21, 31, 36 | 5 |
| Menyebutkan keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia. | 9, 12, 16, 15, 18, 23, 24, 26, 29, 30, 33, 34 |  |  | 12 |

Keterangan:

C1 : Pengetahuan, C3 : Pemahaman, C3 :Penerapan

C4 : Analisis

1. **Validitas dan Reliabilitas Instrumen**
2. **Uji Validitas**

Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrument dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur.[[42]](#footnote-42) Uji validitas dalam penelitian dalam penelitian ini akan di uji cobakan kepada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung, Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus *product moment* rxy yang rumus lengkapnya adalah sebagi berikut:

rxy =

Keterangan:

r xy : angka indeks korelasi “t” product moment

N : *number of cases* (hanya subyek yang dikenai tes)

ΣXY: jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y

ΣX : jumlah skor X

ΣY : jumlah skor Y

Harga rhitung yang diperoleh dibandingkan dengan rtabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika harga rhitung > rtabel maka item soal yang diujikan memiliki kriteria valid.[[43]](#footnote-43)

1. **Uji Reliabilitas**

Reabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.[[44]](#footnote-44) Jadi reliabilitas merujuk pada konsistensi instrumen yang tidak akan berubah dari waktu ke waktu. Formula yang dipergunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah rumus K–20*,* yaitu:

r11 =

Keterangan:

r11 = Koefisien reliabilitas.

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (q = 1 – p).

Σpq = Jumlah hasil perkalian antara p dan q.

k = Banyaknya item.

Vt  = Varians total .[[45]](#footnote-45)

1. **Uji Tingkat Kesukaran**

Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran itu adalah sedang atau cukup.[[46]](#footnote-46) Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks kesukaran adalah:

P =

Keterangan:

P = Angka indeks kesukaran.

B = Banyaknya peserta didik yang dapat menjawab soal dengan betul.

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar.

Penafsiran kriteria atas tingkat kesukaran butir tes yang umum di gunakan yaitu sebagai berikut:[[47]](#footnote-47)

**Tabel 6**

**Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Besar Indeks Kesukaran Item** | **Interpretasi** |
| 0, 00 – 0, 30 | Sukar |
| 0, 31 – 0, 70 | Sedang |
| 0, 70 – 100 | Mudah |

1. **Daya Pembeda**

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Menghitung daya pembeda setiap butir soal yaitu sebagai berikut:

DP= = PA – PB

Keterangan:

DP = Indeks diskriminasi satu butir soal.

BA = Banyaknya kelas atas yang menjawab soal dengan benar.

BB = Banyaknya kelas bawah yang menjawab soal benar.

JA = Jumlah kelas atas.

JB = Jumlah kelas bawah.

Daya pembeda yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut: [[48]](#footnote-48)

**Tabel 7**

**Klasifikasi Daya Pembeda**

|  |  |
| --- | --- |
| **Daya Pembeda** | **Klasifikasi** |
| 0, 00 - 0, 20 | Jelek *(poor)* |
| 0, 21 - 0, 40 | Cukup *(satistifactory)* |
| 0, 41 - 0, 70 | Baik *(good)* |
| 0, 71 – 1, 00 | Baik sekali *(excellent)* |

1. **Metode Analisis Data**
2. **Uji Normalitas**

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas menggunakan Uji *Liliefors* yang merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan rumus sebagai berikut:

Dengan hipotesis:

*H0*: Data mengikuti sebaran normal.

*H1*: Data tidak mengikuti sebaran normal.

Berikut ini adalah langkah -langkah dalam melakukan uji *Lilifors*:

1. Mengurutkan data dari kecil ke besar.
2. Tentukan nilai Z dari tiap-tiap data, dengan rumus:

Z =

1. Menentukan besar peluang masing–masing nilai Z berdasarkan table Z tersebut dengan F (Z).
2. Menghitung frekuensi komulatif dari masing-masing nilai Z sebut dengan S (
3. Tentukan nilai Lo dengan rumus F (Zi) – S (Zi) kemudian tentukan nilai mutlaknya. Mengambil yang paling besar dan membandingkan dengan Lt dari tabel *lilifors*.

Kesimpulan:

Jika ≤ , maka diterima. [[49]](#footnote-49)

1. **Uji Homogenitas**

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *fisher,*[[50]](#footnote-50) yaitu:

F=

Keterangan:

Jika FhitungFtabel, maka H0 diterima berarti data tersebut homogen.

Jika Fhitung > Ftabel, maka H0 ditolak berarti data tersebut tidak homogen.

1. **Uji Normalitas Gain (N-Gain)**

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.[[51]](#footnote-51)

Rumus N-Gain =

Kategorisasi ditentukan dengan nilai N-Gain sebagai berikut:

**Tabel 8**

**Intrepetasi Uji N-Gain**

|  |  |
| --- | --- |
| G-Tinggi | Nilai G ≥ 0,70 |
| G-Sedang | Nilai 0,30 ≤ G > 0,70 |
| G-Rendah | Nilai G < 0,30 |

1. **Uji Hipotesis**

H0 :µ1≤ µ2 (Model pembelajaran Two Stay Two Stray tidak lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar).

H1 :µ1˃µ2 (Model pembelajaran Two Stay Two lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar).

Penelitian ini menggunakan uji t ( uji perbedaan dua rata ) dengan rumus sebagai beriku t:[[52]](#footnote-52)

*t* =

Keterangan:

𝑋1 : Nilai rata – rata siswa yang diajarkan dengan penerapan model pembelajaran T*two Stay Two Stray*

𝑋 : Nilai rata – rata siswa yang diajarkan tidak dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

N1: Jumlah siswa yang diajarkan dengan menggunaan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

N2 : Jumlah siswa yang diajarkan tidak dengan menggunaan penerapan model pembelajaran two stay two stray

S1 : Standar deviasi dari data yang menggunaan penerapan model pembelajaran two stay two stray

S2 : Standar deviasi dari data yang tidak mengggunaan penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi

Sp : Standar deviasi gabungan

ttabe l : 0,05 ; N-2

Hasil perhitungan statistik tersebut digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis statistik, sedangkan pengujian t-tes dalam tabel dilakukan pada taraf signifikasi 0,05. Apabila thitung ≤ ttabel, berarti dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa, sedangkan apabila thitung ≥ ttabel, berarti dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa, artinya siswa yang diajar dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* kecakapan berfikirnya lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Deskripsi Data**

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yakni kelas V Al-Alim sebagai kelas eksperimen dan kelas V Al-Muizzu sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut di beri perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Peneliti memberikan 8 kali pertemuan yakni 4 kali pertemuan di kelas kontrol dan 4 kali pertemuan di kelas eksperimen.

Peneliti menggunakan tes akhir *(posttes)* 40 soal pilihan gandabertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS, terdapat 20 soal yang valid dan 20 soal tidak valid. Berikut hasil nilai *Posttes* yang Diajarkan dengan Menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray:*

**Tabel 9**

**Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil belajar Pada Kelas Eksperimen**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Nilai Post Test** |
| Nilai Tertinggi | 100 |
| Nilai Terendah | 70 |
| Jumlah | 2797 |
| Rata-rata | 82,264 |

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray,* Diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 70. Jumlah nilai *posttest* adalah 2797 dan rata-ratanya 82, 264. Dapat dilihat pada *lampiran 2*.

**Tabel 10**

**Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil belajar Pada Kelas Kontrol**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Nilai Post Test** |
| Nilai Tertinggi | 90 |
| Nilai Terendah | 68 |
| Jumlah | 2548 |
| Rata-rata | 77, 212 |

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai belajar kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*, Diperoleh nilai *posttes*t dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 68. Jumlah nilai *posttest* adalah 2548 dan rata-ratanya 77, 212. Dapat dilihat pada *lampiran 2*.

1. **Hasil Uji Coba Tes**
2. **Uji Validitas**

Upaya untuk mendapatkan data yang akurat harus memenuhi kriteria yang baik. Uji coba tes dilakukan untuk mengatuhi apakah butir soal dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrument tes penelitian ini menggunakan validitas isi korelasi *Product Moment.*

Dari uji validitas isi yang terdiri dari 40 butir soal. Adapun hasil analisis validitas uji coba instrument tes 40 butir soal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 11**

**Hasil Uji Validitas Soal**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Butir Soal | rhitung | rtabel | Kesimpulan |
| 1 | 0,64757 | 0,339 | Valid |
| 2 | 0,73835 | Valid |
| 3 | 0,38871 | Valid |
| 4 | 0,0408 | Tidak Valid |
| 5 | 0,64598 | Valid |
| 6 | 0,52513 | Valid |
| 7 | 0,17852 | Tidak Valid |
| 8 | 0,55142 | Valid |
| 9 | 0,3238 | Tidak Valid |
| 10 | 0,16136 | Tidak Valid |
| 11 | 0,21786 | Tidak Valid |
| 12 | 0,73835 | Valid |
| 13 | 0,50368 | Valid |
| 14 | 0,63387 | Valid |
| 15 | 0,36021 | Valid |
| 16 | 0,64598 | Valid |
| 17 | 0,35904 | Valid |
| 18 | 0,17089 | Tidak Valid |
| 19 | 0,36021 | Valid |
| 20 | 0,40573 | Valid |
| 21 | 0,09469 | Tidak Valid |
| 22 | 0,47066 | Valid |
| 23 | 0,56853 | Valid |
| 24 | 0,66337 | Valid |
| 25 | 0,42431 | Valid |
| 26 | 0,55142 | Valid |
| 27 | 0,73088 | Valid |
| 28 | 0,22481 | Tidak Valid |
| 29 | 0,06741 | Tidak Valid |
| 30 | 0,0061 | Tidak Valid |
| 31 | 0,1709 | Tidak Valid |
| 32 | 0,22049 | Tidak Valid |
| 33 | 0,16388 | Tidak Valid |
| 34 | 0,25937 | Tidak Valid |
| 35 | 0,16136 | Tidak Valid |
| 36 | 0,21786 | Tidak Valid |
| 37 | 0,21786 | 0,339 | Tidak Valid |
| 38 | 0,08133 | Tidak Valid |
| 39 | 0,18994 | Tidak Valid |
| 40 | 0,04286 | Tidak Valid |

Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal terhadap 40 butir soal yang diuji cobakan, terdapat 20 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid karena nilai rhitung < rtabel. Butir soal yang valid adalah nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27. Sedangkan butir soal yang tidak valid yaitu nomor 4, 7, 9, 10, 11, 18, 21, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40. Dapat dilihat pada *lampiran 5.*

1. **Uji Reliabilitas**

Butir soal instrumen yang telah lolos uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrumen itu disajikan. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Kuder-Ricadrson* (*K-R20*) diperoleh r11 = 0,896, maka disimpulkan instrumen soal sangat tinggi. Dapat dlihat pada *lampiran 6.*

1. **Uji Tingkat Kesukaran**

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah soal terlalu mudah, terlalu sulit atau sedang. Adapun analisis tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

**Tabel 12**

**Tingkat Kesukaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. Soal | Tingkat Kesukaran | Keterangan |
| 1 | 0,4412 | Sedang |
| 2 | 0,3824 | Sedang |
| 3 | 0,5294 | Sedang |
| 4 | 0,7353 | Mudah |
| 5 | 0,4706 | Sedang |
| 6 | 0,5 | Sedang |
| 7 | 0,7353 | Mudah |
| 8 | 0,4412 | Sedang |
| 9 | 0,7059 | Mudah |
| 10 | 0,7059 | Mudah |
| 11 | 0,7353 | Mudah |
| 12 | 0,3824 | Sedang |
| 13 | 0,5882 | Sedang |
| 14 | 0,4118 | Sedang |
| 15 | 0,5 | Sedang |
| 16 | 0,4706 | Sedang |
| 17 | 0,6765 | Sedang |
| 18 | 0,7059 | Mudah |
| 19 | 0,5 | Sedang |
| 20 | 0,6765 | Sedang |
| 21 | 0,7059 | Mudah |
| 22 | 0,6765 | Sedang |
| 23 | 0,5 | Sedang |
| 24 | 0,4706 | Sedang |
| 25 | 0,5882 | Sedang |
| 26 | 0,4412 | Sedang |
| 27 | 0,4118 | Sedang |
| 28 | 0,2647 | Sukar |
| 29 | 0,2647 | Sukar |
| 30 | 0,7647 | Mudah |
| 31 | 0,7353 | Mudah |
| 32 | 0,7647 | Mudah |
| 33 | 0,7059 | Mudah |
| 34 | 0,7353 | Mudah |
| 35 | 0,7059 | Mudah |
| 36 | 0,7647 | Mudah |
| 37 | 0,7353 | Mudah |
| 38 | 0,7941 | Mudah |
| 39 | 0,7059 | Mudah |
| 40 | 0,8235 | Mudah |

Soal yang baik adalah soal yang sedang. Mempunyai indeks kesukaran 0, 31 - 0, 70 tergolong pada soal yang sedang, 0, 7 - 1, 00 Mudah dan 0, 00 - 0, 30 Sukar. Hasil perhitungan tingkat kesukaran 40 soal diatas terdapat 20 soal sedang, 18 soal mudah dan 2 soal sukar. Terdapat pada *lampiran 7*.

1. **Uji Daya Pembeda**

Hasil perhitungan uji daya pembeda butir soal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Tabel 13**

**Hasil Uji Daya Pembeda**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Butir Soal | Daya Pembeda | Kesimpulan |
| 4,7,9,10,11,15,19,21,28,29,30,31,32,33,35,36, 37,38,40 |  | Jelek |
| 3,6,8,13,17,18,25,26,34,39. |  | Cukup |
| 1,2,5,12,14,16,20,22,23,24. |  | Baik |
| 27 |  | Baik Sekali |

Dari 40 butir soal yang telah di uji daya pembedayanya, maka uji daya pembeda yang tergolong jelek ada 19 soal, terdapat 10 soal tergolong cukup, 10 soal tergolong baik, 1 soal tergolong baik sekali. Dapat dilihat pada *lampiran 8.*

1. **Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen**

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda tes instrumen pada tabel berikut:

**Tabel 14**

**Kesimpulan instrumen soal**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Butir Soal | Uji Validitas | Tingkat Kesukaran | Daya Pembeda | Kesimpulan |
| 1 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 2 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 3 | Valid | Sedang | Cukup | Digunakan |
| 4 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 5 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 6 | Valid | Sedang | Cukup | Digunakan |
| 7 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 8 | Valid | Sedang | Cukup | Digunakan |
| 9 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 10 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 11 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 12 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 13 | Valid | Sedang | Cukup | Digunakan |
| 14 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 15 | Valid | Sedang | Jelek | Digunakan |
| 16 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 17 | Valid | Sedang | Cukup | Digunakan |
| 18 | Tidak Valid | Mudah | Cukup | Tidak Digunakan |
| 19 | Valid | Sedang | Jelek | Digunakan |
| 20 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 21 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 22 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 23 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 24 | Valid | Sedang | Baik | Digunakan |
| 25 | Valid | Sedang | Cukup | Digunakan |
| 26 | Valid | Sedang | Cukup | Digunakan |
| 27 | Valid | Sedang | Baik Sekali | Digunakan |
| 28 | Tidak Valid | Sukar | Jelek | Tidak Digunakan |
| 29 | Tidak Valid | Sukar | Jelek | Tidak Digunakan |
| 30 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 31 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 32 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 33 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 34 | Tidak Valid | Mudah | Cukup | Tidak Digunakan |
| 35 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 36 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 37 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 38 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |
| 39 | Tidak Valid | Mudah | Cukup | Tidak Digunakan |
| 40 | Tidak Valid | Mudah | Jelek | Tidak Digunakan |

Berdasarkan data di atas pada uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal, maka soal yang akan digunakan peneliti sebanak 20 soal. Soal yang digunakan ialah nomor 1, 2, 3, 5 , 6, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27. peneliti menggunakan nomor urut soal 1 sampai 20 dalam penelitian. Soal yang tidak digunakan terdiri dari 20 soal yakni nomor 4, 7, 9, 10, 11,18, 21,28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.

1. **Hasil Analisis Uji Prasarat**
2. **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan dan diteliti apakah normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan uji *lieliefors.* Uji normalitas data hasil berlajar IPS kelas V MIN 2 Bandar Lampung ialah sebagai berikut:

**Tabel 15**

**Hasil Uji Normalitas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Perlakuan** | ***Ltabel*** | ***Lhitung*** | **Keputusan uji** |
| Eksperimen | 0,1519 | 0.0845 | HO diterima |
| Kontrol | 0,1542 | 0.1133 | HO diterima |

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas eksperimen di peroleh *Lhitung =* 0, 0845 dan kelas kontrol *Lhitung* = 0, 1133, dengan taraf signifikan α = 0.05. Hal ini menunjukan bahwa *Ltabel > Lhitung*  maka HO ditolak, artinya data tersebut normal. Terdapat pada *lampiran 9 dan 10.*

1. **Uji Homogenitas**

Setelah uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Peneliti menggunakan uji homogenitas menggunakan uji *fisher* dari hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 16**

**Hasil Uji Homogenitas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | **α hitung** | **α tabel** | **Keputusan** | **Kesimpulan** |
| Eksperimen dan Kontrol | 1, 6103 | 3, 99 | HO diterima | Homogenitas |

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan *chi kuadrat* dengan taraf signifikan α = 0.05 dengan demikian αhitung < αtabel, maka HO diterima artinya data sampel homogen. Terdapat pada *lampiran 11.*

**3. Pengukuran Variabel Dengan Uji Normalitas Gain (N-Gain)**

Uji *normalize* Gain (N-Gain) dari hasil pretes dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 17**

**Hasil Uji Normalize Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas | Gain | N-gain | Jumlah Kategori | | | | | Kategori |
| Rendah | Sedang | Tinggi | Tetap | Menurun |
| 1 | Eksperimen | 19,588 | 0,5441 | - | 30 | 4 | - | - | Sedang |
| 2 | Kontrol | 15,212 | 0,4100 | 4 | 33 | - | - | - | Rendah |

Berdasarkan hasil perhitungan uji *normalize* Gain (N-gain) pada tabel menunjukkan bahwa terjadi perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu didapatkan nilai N-gain kelas kontrol sebesar 0, 4100 dengan kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan nilai N-gain 0, 5441 dengan kategori sedang. Dapat dilihat pada *lampiran 12.*

1. **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidak nya dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar IPS. Peneliti menggunakan uji t dalam uji hipotesis yang meliputi uji kesamaan dua rata-rata pada kelas eksperimen, dengan hipotesis penelitiana adalah sebagai berikut:

H0 : Medel pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak efektif terhadap hasil belajar IPS Pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

H1 : Medel pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS Pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

Uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 18**

**Uji t**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** |  |  | **Keputusan** |
| 1 | Eksperimen dan Kontrol | 2,968 | 1,645 | ditolak |

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikan 5 %, diperoleh thitung = 2, 968 dan t(0,05;65) = 1. 645, maka thitung > t(0,05;65), sehingga HO ditolak. Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Dapat dilihat pada *lamiran 13*.

1. **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas V Al-Alim sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan V Al-Muizzu sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *konvensional*. Dikarenakan kemampuan anak disetiap kelas berbeda-beda maka peneliti menentukan kelas sampel dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, dimana seluruh subjek memiliki hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yakni 4 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 4 kali pertemuan di kelas kontrol dengan masing-masing 2 jam pembelajaran pada setiap kali pertemuan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis secara manual dengan thitung = 2, 968 dan t(0,05;65) = 1, 645, maka thitung > t(0,05;65) maka H0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung..

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument soal di kelas VI Al-Azim MIN 2 Bandar Lampng, dengan jumlah peserta didik 34 orang. Berdasarkan hasil uji coba soal tersebut terdapat 20 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian yang memenuhi kriteria valid dan reliabel. Dalam penelitian ini terdapat beberapa uji analisis soal yaitu uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya bedanya.

Materi yang diajarkan adalah Keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia, Pada pertemuan pertama baik kelas eksperimen maupun kontrol dilakukan *pretest* sebelum diberikan materi. Pertemuan kedua dan ketiga, diberikan materi Keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia, Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen, namun peserta didik masih banyak bertanya akan model baru yang diterapkan dikelas. Kemudian pada pertemuan terakhir dilanjutkan dengan memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

Kegiatan pembelajaran *Two Stay Two Stray* pertama pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 peserta didik, kemudian pendidik memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompok masing-masing, lalu peserta didik bekerjasama dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam proses berfikir. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain, dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain kemudian tamu mohon diri dan kembali kekelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, kemudian kelompok mencocokan dan membahas hasil kerja mereka dan yang terakhir masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang diterapkan di kelas eksperimen membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Banyak terjadi interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Semua peserta didik saling berdisukusi bertukar pendapat dengan kelompok lainnya, serta melatih mereka untuk saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk saling berprestasi dan juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik. Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan, peserta didik tidak mudah bosan, peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya materi yang telah disampaikan pada kelas eksperimen juga di sampaikan pada kelas kontrol. Pada kelas kontrol dalam pembelajarannya menggunakan model *Konvensional* (ceramah), model pembelajaran *Konvensional* merupakan sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Pada kelas kontrol yang menggunakan model *Konvensional* bahwa tidak semua peserta didik ikut aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak peserta didik yang malu-malu untuk memberikan tanggapan maupun menyimpulkan materi yang dibahas, hanya peserta didik yang pandai saja yang aktif berbicara dan mau maju kedepan. Sedangkan yang lainnya hanya diam mendengarkan pembelajaran dan malu untuk memberikan tanggapan didepan kelas.

Setelah peneliti memberikan materi dan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kontrol, selanjutnya pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar IPS. Hasil belajar dalam kelompok eksperimen diperoleh rata-rata = 82, 264 dan kelompok kontrol diperoleh rata-rata = 77, 212. Sehingga menunjukkan bahwa ada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS. Hal ini sesuai dengan perhitungan uji t diperoleh hasil thitung = 2, 968 dan t(0,05;65), = 1, 645, maka thitung > t(0,05;65) maka H0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Efektif Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukan bahwa ada efeknya hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di MIN 2 Bandar Lampung dari pada menggunakan metode konvesional. Berdasarkan analisis uji *normal gain* diperoleh kelas kontrol sebesar 0, 410 dan kelas eksperimen sebesar 0, 544. Kemudian uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji-t diperoleh thitung = 2, 968 dan = 1, 645 pada taraf signifikan α = 5 %, thitung > akibatnya H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

1. **Saran**

Setelah mengetahui keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik Kelas V di MIN 2 Bandar Lampung, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pendidik

Pendidik dalam melakukan proses pembelajaran diharapkan dapat mengenal dan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan berinteraksi dengan baik saat pembelajaran berlangsung setelah menggunakan *Two Stay Two Stray* baik individu maupun kelompok.

1. Peneliti Lain

Untuk peneliti berikutnya, sebaiknya melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan *Two Stay Two Stray* pada kelas dan mata pelajaran yang berbeda agar dapat melihat keefektifan lainnya.

1. Bagi sekolah

Hasil pebelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi menjadikan model pembelajaranTwoStayTwoStray bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran IPS

1. Bagi peneliti
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan memberikan informasi baru mengenai model pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar IPS, sehingga dapat dijadikan pengalaman sekaligus bekal saat melaksanakan profesi sebagai seorang pendidik yang akan dating.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian yang sejenis pada konsep materi yang lain.

1. E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), H. 82. [↑](#footnote-ref-1)
2. Mftahul Huda, *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 207. [↑](#footnote-ref-2)
3. Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 3. [↑](#footnote-ref-3)
4. Ida Fiteriani, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan GadingRejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016”.Terampil*: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 1,(Februari 2016), h. 104. [↑](#footnote-ref-4)
5. Pramita Sylvia Dewi, “Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka Dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains.”Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, ISSN: 2301-7652, 2016, h 179. [↑](#footnote-ref-5)
6. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 155. [↑](#footnote-ref-6)
7. Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 4. [↑](#footnote-ref-7)
8. Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), h. 52. [↑](#footnote-ref-8)
9. Sri Ayuni Putri, “Pelaksanaan Tugas Guru Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman”. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. 1 No. 1 (Februari 2013), h. 1. [↑](#footnote-ref-9)
10. Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 8. [↑](#footnote-ref-10)
11. Fithra Ramadian, dkk, Efektivitas model pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di SMA. *JurnaL.* [↑](#footnote-ref-11)
12. E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 82. [↑](#footnote-ref-12)
13. Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*m (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 14. [↑](#footnote-ref-13)
14. Ibid. h. 15. [↑](#footnote-ref-14)
15. Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*  (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 207. [↑](#footnote-ref-15)
16. Miftahul Huda, *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 207-208. [↑](#footnote-ref-16)
17. *Ibid*, h. 209. [↑](#footnote-ref-17)
18. Trianto, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 196. [↑](#footnote-ref-18)
19. Syofnida Ifrianti & Ariska Destia, Putri “Peningkatan Hasil BelajarMatematika Dengan

    Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Sunur Sumatrra Selatan*”* *Jurnal Terampil,* Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 3. [↑](#footnote-ref-19)
20. Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 192. [↑](#footnote-ref-20)
21. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 22. [↑](#footnote-ref-21)
22. Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013),h. 50. [↑](#footnote-ref-22)
23. Trianto, *Model Pembeljaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 171. [↑](#footnote-ref-23)
24. Syofnidah Ifrianti, Yesti Emilia, *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Min 10 Bandar Lampung*, Jurnal TERAMPIL Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Jurusan PGMI, Vol. 3, No. 2 (Desember 2016). [↑](#footnote-ref-24)
25. Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenandamedia Group, 2014), h. 7. [↑](#footnote-ref-25)
26. Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), h. 8-9. [↑](#footnote-ref-26)
27. *Ibid*, h. 12. [↑](#footnote-ref-27)
28. *Ibid,* h. 21 [↑](#footnote-ref-28)
29. Arsyad Umar, et. Al*. IPS Terpadu Untuk Sekolah Dasar Kelas V* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama,2014), h. 3-19. [↑](#footnote-ref-29)
30. Muhammad Chairil Anam, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TSTS Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal”, (UNNES, 2015). h. 2 [↑](#footnote-ref-30)
31. Annisa Pradini*, “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Two Stay Two Stray dengan Media Grafis”, (Lampung, UNILA, 2015). h. 2 [↑](#footnote-ref-31)
32. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 93. [↑](#footnote-ref-32)
33. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 63. [↑](#footnote-ref-33)
34. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 118. [↑](#footnote-ref-34)
35. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 80. [↑](#footnote-ref-35)
36. Sugiyono, *Op.Cit.* h. 81. [↑](#footnote-ref-36)
37. *Ibid*. h. 82. [↑](#footnote-ref-37)
38. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 38. [↑](#footnote-ref-38)
39. *Ibid,* h. 39. [↑](#footnote-ref-39)
40. *Ibid,* h. 39. [↑](#footnote-ref-40)
41. Sugiyono, *Metode Penelitian kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 135. [↑](#footnote-ref-41)
42. Novalia, Muhammad Syazali, *Olah data Penelitian Pendidikan,* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (Aura), 2013), h. 37. [↑](#footnote-ref-42)
43. Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 206. [↑](#footnote-ref-43)
44. *Ibid*, h. 221. [↑](#footnote-ref-44)
45. *Ibid,* h. 231. [↑](#footnote-ref-45)
46. Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 208. [↑](#footnote-ref-46)
47. Rostina Sundayana,  *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 76. [↑](#footnote-ref-47)
48. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (*Jakarta*:* Bumi Aksara 2012), h. 223. [↑](#footnote-ref-48)
49. Novalia, Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja Aura, 2013), h. 53. [↑](#footnote-ref-49)
50. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D Op.Cit*, h. 275. [↑](#footnote-ref-50)
51. Rita Rahmaniati dan Supramono, Pembelajaran I-Set S (Islamic, Science, Environment, Technology and Society) terhadap hasil belajar. *Anterior Jurnal*. 14; 2 (Palangkaraya, Juni 2015), 196. [↑](#footnote-ref-51)
52. Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 314. [↑](#footnote-ref-52)