PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* PADA KEGIATAN MENDISKUSIKAN HUBUNGAN ANTARA MANUSIA, TUMBUHAN DAN HEWAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN, HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KEDIRI

Oleh
GURUH ARIS SETYAWAN
NPM : 11.1.01.10.0151

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ARTIKEL
Oleh : GURUH ARIS SETYAWAN
NPM. 11.1.01.10.0151

PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* PADA KEGIATAN MENDISKUSIKAN HUBUNGAN ANTARA MANUSIA, TUMBUHAN DAN HEWAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN,HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KEDIRI

DIAJUKAN PADA TANGGAL : 20 September 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Mengetahui ;

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Sugiono, S.Pd. MM
NIDN 0014015706

Pembimbing II

Dr. Andri Pitoyo, S.Pd. MPd
NIDN 00120767

Skripsi oleh:

GURUH ARIS SETYAWAN

NPM 11.1.01.10.0151

Judul Skripsi:

PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* PADA KEGIATAN MENDISKUSIKAN HUBUNGAN ANTARA MANUSIA,TUMBUHAN, DAN HEWAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN, HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KEDIRI.

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 15 Mei 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd**
2. Penguji I ; **Dr. Andri Pitoyo, M.Pd**
3. Penguji II : **Prof. Dr. H. Sugiono, MM**

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN 0716046202

PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* PADA KEGIATAN MENDISKUSIKAN HUBUNGAN ANTARA MANUSIA, TUMBUHAN DAN HEWAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN,HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KEDIRI

Guruh Aris Setyawan,
11.1.01.10.0151
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Mas.guruh15@gmail.com
Prof. Dr. H. Sugiono, MM , Dr. Andri Pitoyo, S.Pd, M.Pd
Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Two Stay Two Stray* pada kegiatan mendiskusikan hubungan antara manusia, tumbuhan dan hewan terhadap hasil belajar bagian-bagian tumbuhan, hubungan antar makhluk hidup di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest* yaitu memberikan tes sebelum pembelajaran (*Pretest)* dan memberikan tes sesudah pembelajaran (*Posttest)*. Pengaruh perlakuan, membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Subjek penelitian adalah kelas IV SDN Burengan 4 Kediri sebanyak 31 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistika dengan menggunakan uji t. Hasil rata-rata *Pretest* siswa = 61,6 sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* siswa 77,80. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t, diperoleh, t_{hitung} = 8,988 sedangkan t_{tabel} untuk db (30) = 2,042 pada taraf kesalahan 5%. Artinya t_{hitung} = 8,988 > t_{tabel} = 2,042. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar bagian-bagian tumbuhan,hubungan antar makhluk hidup di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri dengan persentase 26%. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan guru untuk menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada proses pembelajaran.

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

Abstract:

This research purposed to know the influence Two Stay Two Stray's Learning Models in discussion relations between human, plants and animals for learning result part of plants, relations between living things in IV Grade Burengan 4 Elementary School Kediri. The design of this research was Pre-Experimental Design Type One group pretest-posttest that provided tests before learning (pretest) and given the test after learning (posttest). The influence of learning's model known with compare pretest and posttest result. The research's subject were IV grade Burengan 4 Elementary School many as 31 people. The collected techniques of data with multiple choice tests many as 20 questions. This research used statistic analyze with t-test. The pretest average was 61,60, and while posttest average was 77,80. The result of hypothesis test, $t_{arithmetic}$ *= 8,988 while* $t_{statistic}$ *for db (30) = 2,042 for eror percentage 5%. In actually,*$t_{arithmetic}$ *=8,988 >* $t_{statistic}$ *=2,042. Actually, there were influence of Two Stay Two Stay model about learning result part of plants, relations living things in IV Grade of Burengan 4 Elementary School with 26% influence. This result can be performed by teacher in another lecture.*

Key Word: Two Stay Two Stray Model, Learning, Learning's Result

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting untuk kehidupan dan kelangsungan manusia. Menurut UU No.20 Tahun 2003 (dalam Fauziddin, 2011:56) menyatakan , ”pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diikuti oleh masyarakat”. Dengan adanya pendidikan, akan menambah wawasan manusia sehingga mampu menghasilkan pemikiran yang bermanfaat untuk kehidupannya. Agar pelaksanaan pendidikan dapat berlangsung secara tepat, efektif dan efisien, maka perlu adanya suatu landasan yang dijadikan pedoman pelaksanaan pendidikan. Landasan tersebut adalah kurikulum. Dalam suatu kurikulum, terdapat hal-hal yang menjadi dasar pelaksanaan pendidikan khususnya di Indonesia.

Saat ini, pemerintah terus mengembangkan kurikulum agar sesuai dengan arus perkembangan global. Kurikulum yang sedang digunakan adalah kurikulum 2013. Salah satu kelebihan dari kurikulum 2013 adalah hasil belajar siswa tidak hanya dibebankan pada hasil akhir saja, namun juga menekankan pada proses pembelajarannya. Desain pembelajaran pada kurikulum 2013 ini, menekankan kepada aktivitas siswa, dimana dalam prosesnya siswa aktif dalam kegiatan misalnya diskusi, presentasi maupun demonstrasi sedangkan peran guru hanyalah sebagai fasilitator. Dengan demikian, pembelajaran yang diperoleh siswa tidak sebatas mencatat dan menghafal apa yang disampaikan oleh guru, melainkan mengalami sendiri bagaimana memperoleh ilmu dengan menemukan sendiri jawabannya (*Discovery)*. Dengan pendekatan seperti itu, diharapkan hasil belajar siswa lebih baik daripada belajar dengan sebatas menghafal saja.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Burengan 4, Dari 40 siswa, hanya 12,5 % yang telah memenuhi standart kelulusan minimal yaitu nilai 70 atau hanya 8 siswa. Sebanyak 87,5 % siswa belum mencapai standart minimal, atau sebanyak 32 siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Setelah menggali ke akar permasalahan, hal ini diduga disebabkan oleh pemilihan model pembelajran guru yang masih tradisional, yaitu guru mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah. Aktivitas siswa hanya sebatas mencatat dan menghafal saja sehingga proses memahami materi sangat kurang. Dengan pemahaman yang kurang, akan mengakibatkan siswa kesulitan memahami persoalan yang mencakup kemampuan pemahaman. Bila hal ini dibiarkan, akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menciptakan proses pembelajaran dengan model bervariasi. Salah satu alternative model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru adalah model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Dengan model ini, siswa tidak hanya menerima pembelajaran dari guru saja, melainkan dengan model ini mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam tidak sebatas menghafal materi, mengasah keterampilan berdiskusi, dan melatih keterampilan berkomunikasi dengan teman yang lain. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Two Stay Two Stra*y Pada Kegiatan Mendiskusikan Hubungan Antara Manusia, Tumbuhan, dan Hewan Terhadap Hasil Belajar Bagian-Bagian Tumbuhan, Hubungan Antar Makhluk Hidup di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri." Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar bagian-bagian tumbuhan, hubungan antar makhluk hidup di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri.

2. Kajian Pustaka

2.1 Belajar

Menurut Amri (2013:24) "belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya." Sedangkan menurut Croncbach (1952) dalam Fauziddin (2011:43), "Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai suatu pola-pola respon berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan atau pemahaman".

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dialami seseorang akibat interaksi dengan lingkungannya baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Pada proses pembelajaran, akan lebih menarik bila proses pembelajran melibatkan seluruh komponen peserta didik. Aktivitas tersebut dapat berupa diskusi, Tanya jawab dan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada aktivtas siswa. dengan demikian, akan cenderung memudahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.2 Hasil Belajar

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006:3), "hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar". Sedangkan menurut Sardiman (2010:28) hasil belajar itu meliputi (1) hal mengenai keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif) (2) hal mengenai personal, kepribadian atau sikap (afektif) (3) hal mengenai kelakuan, ketrampilan, atau penampilan (psikomotorik).

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang akibat sesuatu tindakan belajar yang mencakup ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses pembelajaran yang baik, apabila dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat mengasah ke tiga ranah pengetahuan. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, diperlukan suatu desain atau model pembelajaran tepat dan menarik bagi siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih bersemangat dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru adalah model *Two Stay Two Stray*.

2.3 Model *Two Stay Two Stray*

Model *Two Stay Two Stray* atau model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu merupakan salah satu ragam model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. dalam pelaksanannya, model pembelajaran TS-TS ini memberikan kesempatan pada kelompok untuk membagikan informasi dengan kelompok lain. Langkah-langkah model pembelajaran ini, menurut Lie (2010: 61) sebagai berikut. (1) Siswa bekerja dalam kelompok berempat seperti biasa, (2) setelah selesai , 2 orang pada masing-masing kelompok bertugas bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi dari kelompok lain, sedangkan 2 orang yang lainnya bertugas menerima tamu dari kelompok lain dan mempresentasikan hasil temuan kelompoknya, (3) tamu kembali ke kelompok awal dan mempresentasikan kepada anggotanya (4) salah satu kelompok ditunjuk guru untuk mempresentasikan hasil dari semua diskusi.

Kelebihan model ini adalah: (1) mengasah keterampilan berbicara siswa melalui diskusi , mengasah keterampilan bersosialisasi ketika menyampaikan informasi kepada kelompok lain, (2) memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dari siswa. Sedangkan kekurangannya (1) alokasi waktu yang cukup banyak, (2) bila kelompok berjumlah ganjil, maka perlu membagi ganjil-genap.

Model *Two Stay Two Stray* tidak hanya pakem pada 4 orang anggota saja, namun pada dasarnya hanya istilah untuk membagi anggota kelompok menjadi 2 bagian, separuh bertugas bertamu, separuh anggota lainnya bertugas menerima tamu. Teknis pembagian bila anggota ganjil, misalkan dalam 1 kelompok terdapat 5 anggota, maka 2 anggota bertamu dan 3 anggota menerima tamu. Hal ini digunakan dengan pertimbangan, bila siswa yang bertamu lebih sedikit akan mengurangi kegaduhan saat diskusi.

3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis menggunakan metode statistika. Desain penelitian adalah *Eksperimental* dengan jenis *Pre-Eksperimental Design* tipe *One Group Pretest-posttest*, dimana desain ini menggunakan 1 kelas. Prosedur pengambilan datanya adalah, memberikan tes sebelum pembelajaran (*Pretest)* (O_1) kemudian melakukan proses pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray*, dan diberikan tes akhir untuk mengetahui pengaruh (*posttest)* (O_2). Pengaruh perlakuan dapat dihitung dengan membandingkan *pretest* dan *posttest* ($O_2 - O_1$).

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Burengan 4 tahun 2014 sebanyak 31 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu mengambil seluruh anggota subjek penelitian. Intrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji, reliabilitas dan taraf kesukaran soalnya.

Prosedur pengambilan data sesuai dengan desain penelitian, yaitu mengambil data sebelum dan sesudah perlakuan kemudian dianalisis dengan metode statistika inferensial non parametris. Hasil perhitungan uji t, kemudian dibandingkan dengan $t_{statistic}$ pada derajad kebebasan 30 dengan taraf signifikansi 5%. Bila nilai $t_{hitung} < t_{statistik}$, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh. Sebaliknya bila nilai $t_{hitung} \geq t_{statistic}$, maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh pemberian model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar bagian-bagian tumbuhan, hubungan antar makhluk hidup di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Rata-rata *pretest* siswa

Tabel 1.1

Rerata	KKM	Perbandingan Rerata dengan KKM	Persentase Ketuntasan
61,60	70	61,60 < 70	32%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah 61,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 32%. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Two Stay Two Stray* cenderung rendah.

4.2 Rata-rata *posttest* siswa

Tabel 1.2

Rerata	KKM	Perbandingan Rerata dengan KKM	Persentase Ketuntasan
77,80	70	77,80 > 70	81%

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *posttest* klasikal siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah 77,80 atau lebih tinggi dari KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 81 %. Dengan demikian dapat disimpulkan, hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* cenderung lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

4.3 Pengujian Hipotesis

Tabel 1.3

Dk	t_{hitung}	t_{tabel} 5%	Kreteria	Keterangan
30	8,988	2,042	8,988 > 2,042	Sangat Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,988 > 2,042) pada taraf kesalahan 5%. Artinya H_0 ditolak, sehingga hasilnya signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa " ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kegiatan mendiskusikan hubungan antara manusia, tumbuhan dan hewan terhadap hasil belajar bagian-bagian tumbuhan, hubungan antar makhluk hidup di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri". Persentase pengaruh dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Pengaruh} = \frac{M_2 - M_1}{M_1} x\ 100\%$$

$$= \frac{778-61,6}{61,6} x\ 100\%$$

$$= 26\ \%$$

sehingga dapat diketahui, pengaruh pemberian model terhadap hasil belajar siswa sebesar 26%.

5. Kesimpulan

a. Berdasarkan pengolahan data *Pretest* dan *Posttest* diperoleh, sebelum menggunakan model pembelajaran TS-TS hasil belajar siswa cenderung rendah dengan rata-rata 61,6 dan ketuntasan klasikal 32%. Sedangkan setelah menggunakan model pembelajaran TS-TS, hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dengan rata-rata 77,80 dan ketuntasan klasikal 81%.

b. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Two Stay Two Stray* pada kegiatan mendiskusikan hubungan antara manusia, tumbuhan dan hewan terhadap hasil belajar bagian-bagian tumbuhan, hubungan antar makhluk hidup di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri.

Daftar Pustaka

Ahmadi, Iif Khoiru. 2013. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Belajar.

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Prestasi Pustaka

Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Slavin, R.E. 2009. *Cooperative Learning: Teori , Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6* . Bandung: Tarsito .

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Edisi Revisi*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sulistioningtyas, Eni. 2011. *Pengaruh Penggunaan Model Two Stay Two Stray pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/201*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Universitas Negeri Semarang.

Suprijono, Agus. 2010 .*Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka

Wahyudin, Din, dkk. 2006. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.