ARTIKEL

PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY*, MEDIA *POP ART* DAN METODE *QUIZ* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KENAMPAKAN ALAM DI LINGKUNGAN KABUPATEN/KOTA DAN PROVINSI SERTA HUBUNGANNYA DENGAN KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI

Oleh:

EVISKA ISTIGHFARINA

13.1.01.10.0163

Dibimbing oleh :

1. **Prof. Dr. H. Sugiono, M.M.**
2. **Dr. Suryo Widodo, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTASKEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURATPERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2017

Yang bertanda tangandibawahini:

Nama Lengkap	:Eviska Istighfarina
NPM	: 13.1.01.10.0163
Telepun/HP	:083846128726
Alamat Surel (Email)	:eviskaistighfarina@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh model Two Stay Two Stray Media *Pop Art* Dan Metode *Quiz* Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Kenampakan Alam Di Lingkungan Kabupaten / Kota Dan Provinsi Serta Hubungannya Dengan Keragaman Sosial Dan Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2 Kota Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
NamaPerguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jln. KH. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 28 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M. NIDN. 0014015706	Dr. Suryo Widodo, M.Pd. NIDN. 0002026403	Eviska Istighfarina NPM. 13.1.01.10.0163

PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY*, MEDIA *POP ART* DAN METODE *QUIZ* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KENAMPAKAN ALAM DI LINGKUNGAN KABUPATEN/KOTA DAN PROVINSI SERTA HUBUNGANNYA DENGAN KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI

Eviska Istighfarina
13.1.01.10.0163
FKIP-PGSD
eviskaistighfarina@gmail.com
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M.dan Dr. Suryo Widodo, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Istighfarina, Eviska: Pengaruh Model *Two Stay Two Stray*, Media *Pop Art* Dan Metode *Quiz* Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Kenampakan Alam Di Lingkungan Kabupaten / Kota Dan Provinsi Serta Hubungannya Dengan Keragaman Sosial Dan Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI, 2013.
Kata kunci : model *two stay two stray*, media *pop art*, metode *quiz*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan pembelajaran IPS di SD sangat tidak kondusif.Hal tersebut nampak dari keaktifan belajar siswa yang rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnya pun juga rendah.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten /kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman social dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*, tanpa media *Pop Art* dan teknik*Quiz*. (2) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten /kota dan provinsi erta hubungannya dengan keragaman social dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*, dengan media *Pop Art* dan teknik *Quiz* (3) Untuk mengetahui pengaruh model *Two Stay Two Stray*, media *Pop Art* dan teknik *Quiz* terhadap kemampuan mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten /kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman social dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kediri.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian model *True Experimental Design (Pretest- Postest Control Group Design)*. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kediri. Analisis data yang digunakan adalahrumus t. Hasiluji t pada hipotesis 3 diperoleh nilai Sig (2- tailed) sebesar 0,001.

Berdasarkan hasil penelitian dari kelompok kontrol dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*, tanpa media *Pop Art* dan teknik *Quiz* diketahui nilai rata-rata sebesar 70,90. Sedangkan dari kelompok eksperimen dengan menggunakan *Two Stay Two Stray*,dengan media *Pop Art* dan teknik *Quiz* diketahui nilai rata-rata sebesar 81,52.
Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan Model *Two Stay Two Stray*, media *Pop Art* dan teknik *Quiz* terhadap kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman social budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kediri.
Kata Kunci: Kata kunci : model *two stay two stray*, media *pop art*, metode *quiz*

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan belajar agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Bahan pembelajaran merupakan komponen yang sangat menentukan bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Pada uraian di atas dapat diketahui bahwa peranan mata pelajaran IPS sangat berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, penekanan mata pelajaran IPS tidak hanya meliputi pada penugasan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip semata, tetapi juga menekankan pada proses penemuan pada pembelajaran IPS.

Hasil observasi pembelajaran IPS dilaksanakan di SDN Campurejo 2 Kediri. Di SDN Campurejo siswa hanya belajar melalui kegiatan tanya jawab, mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan tugas dari guru secara individu saja, sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Itulah salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa. Guru sebagai salah satu komponen dalam keberhasilan suatu pembelajaran harus bisa menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang menarik minat siswa, teknik yang kreatif dan komunikatif dapat mendorong siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku untuk menjadi yang lebik baik. Dan belajar dapat didapatkan dari sebuah pengalaman seseorang, bukan karena tumbuh kembangnya atau dari bawaan sejak lahir, melainkan dari perjalanan hidup seseorang dari masa ke masa.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi atau kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik untuk mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. Agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka guru harus mampu mendesain komponen pembelajaran dengan benar dan tepat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas terdapat

beberapa masalah yang terjadi, yaitu proses pembelajaran diketahui siswa belajar melalui kegiatan tanya jawab, mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan tugas dari guru secara individu. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran yang diberikan guru terkesan itu itu saja.

Tidak adanya metode dan model yang menarik pehatian siswa dari guru. Sebagian besar guru enggan menggunakan inovasi metode dan model yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar serta membantu siswa lebih fokus dalam menerima pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai penghubung antara guru dan siswa. Sehingga siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

Hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal dan hasil akhir yang jauh dari harapan guru, karena memang proses pembelajaran yang monoton. Penggunaan model, media, dan metode sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada materi IPS kelas IV semester 1, terdapat materi pokok tentang kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya. Pada materi ini, siswa di tuntut untuk berpikir kritis karena siswa harus bisa meneskripsikan kenampakan alam I lingkungan sekitanya. Dalam hal ini, guru harus kreatif dalam membimbing dan mendidik siswa agar makna dari pembelajaran yang diajarkan dapat masuk secara menyeluruh pada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Model *Two Stay Two Stray*, Media *Pop art* dan Teknik *Quiz* terhadap Kemampuan Mendiskripsikan Kenampakan Alam di Lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi serta Hubunggannya dengan Keragaman Sosial dan Budaya pada Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2 Kota Kediri”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* , tanpa media *Pop Art* dan teknik *Quiz*? (2) Bagaimana kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan

menggunakan model *Two Stay Two Stray*, dengan media *Pop Art* dan teknik *Quiz*? (3) Adakah pengaruh penggunaan Model *Two Stay Two Stray*, media *Pop Art* dan teknik *Quiz* terhadap kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kediri?

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*, tanpa media *Pop Art* dan teknik *Quiz*.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*, dengan media *Pop Art* dan teknik *Quiz*.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Two Stay Two Stray*, media *Pop Art* dan teknik *Quiz* terhadap kemampuan mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kediri.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa yang baik, guru seharusnya menggunakan model, media, dan metode yang tepat dan terarah. Peneliti menggunakan model *Two Stay Two Stray* atau strategi dua tinggal dua tamu adalah strategi yang dapat mendorong anggota kelompok untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada siswa. *Two Stay Two Sray* model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh *Kagan, Spencer.* (1990: 120) yaitu sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi, juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Memberi kesempatan kepada kelompok untuk mengembangkan hasil informasi dengan kelompok lainnya (Hanafiah. 2012: 87). Selain itu, struktur *Two Stay Two Stray* ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil kesempatan kepada kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar

sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

Kekurangan model *Two Stay Two Stray* dapat di rinci sebagai berikut (Suprijono, A. 2012: 94):

a) Membutuhkan lebih banyak waktu

b) Membutuhkan sosialisasi atau penjelasan yang lebih jelas

c) Siswa terkadang sulit untuk menjelaskan materi (permasalahan)

kepada tamu.

Media *Pop Art* adalah sejenis buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang di potong dan muncul membentuk lapisan 3 dimensi ketika halaman tersebut di buka. Menurut (Lawrence, Alloway. 1956: 64). seorang profesional dan pengamatdi bidang paper enginering *pop art* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya di buka, ditarik,atau di angkat akan timbul tingkatkan dengan kesan 3 dimensi. Kekurangan Media *Pop Art* waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra sehingga mekanik dapat bekerja dengan baik dalam waktu yang lama dan juga untuk menjaga daya tahannya. Selain itu, penggunaan material buku yang lebih berkualitas juga membuat buku ini lebih mahal (Dzuanda. 2009: 75). Karakteristik tersebut tentunya memberikan sebuah ciri yang jelas dalam menentukan apakah sebuah media tersebut menggunakan *pop art*. Hal ini tentunya bukanlah sesuatu yang sulit, karena *pop art* sangat mudah ditebak, mengingat warna-warna yang digunakan dalam penerapannya sangat mencolok, walau hanya sekali lihat saja.

Metode *Quiz* adalah suatu metode di mana guru menggunakan/memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa menjawab, atau sebaliknya siswa bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan siswa. Metode/teknik Q*uiz* menurut (Djamarah, Syaiful. 2011: 40) adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru. kelemahan-kelemahan yang terdapat pada metode *Quiz* ini tidak cukup berarti apabila dibandingkan dengan keuntungan-keuntungannya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan tentang pengertian metode *Quiz* ialah suatu metode mengajar yang dijadikan adanya komunikasi langsung di mana guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan siswa menjawab tentang materi yang diperolehnya atau sebaliknya siswa bertanya dan guru menjawab sehingga siswa termotivasi.

1. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian terdapat variabel bebas yaitu "Model *Two Stay Two Stray*, tanpa Media *Pop Art* dan Teknik *Quiz*. Model *Two Stay Two Stray*, dengan Media *Pop Art* dan Teknik *Quiz*" dan variabel terikat yaitu "kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi setra hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya". Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen dengan jenis penelitian *True Eksperimental* dengan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design* yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: **Sugiyono (2010:112)**

KETERANGAN :

O_1= Pretest kelompok Eksperimen (sebelum diberi perlakuan)

O_3=Pretest kelompok Kontrol (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan Model *Two Stay Two Stray* didukung Media *Pop Art*

- = Perlakuan dengan Model *Two Stay Two Stray* tanpa didukung Media *Pop Art*

O_2=Hasil Posttest kelompok Eksperimen (setelah diberi perlakuan)

O_4=Hasil Posttest kelompok Kontrol (setelah diberi perlakuan)

Dalam penelitian ini yang diambil sebagai populasi adalah seluruh siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kediri yang berjumlah 58 siswa. Data yang diperoleh yaitu dari data akhir hasil belajar. Dianalis dengan teknik statistik. Analis data dalam penelitian menggunakan beberapa uji :

1) Uji Normalitas
2) Uji Homogenitas
3) Uji t

2. HASIL DAN KESIMPULAN

A. HASIL

Kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai pretest adalah 66,90, dan rata-rata nilai postest 70,90. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai pretest adalah 71,45, dan rata-rata nilai postest 81,52. Berdasarkan analisis dari data kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan data sebagai berikut

No	*signifikasi*	*Sig.(2 tailed)*	Keterangan
1	≤ 0.05	0.003	Signifikan
2	≤ 0.05	0.000	Signifikan
3	≤ 0.05	0.001	Signifikan

Tabel 1: Rangkuman Pengujian Hipotesis 1, 2 dan 3

B. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Analisis dan uji hipotesis sebagaimana dikemukakan pada bab IV, diperoleh temuan yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* , tanpa media *Pop Art* dan teknik *Quiz.*
2. Terdapat pengaruh kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*, dengan media *Pop Art* dan teknik *Quiz*.
3. Ada Pengaruh penggunaan Model Two Stay Two Stray, media Pop Art dan Teknik *Quiz* Terhadap Kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2 Kediri.

Implikasi dari penelitian ini adalah menerima teori yang telah disebutkan sebelumnya yakni penggunaan *Two Stay Two Stray*, Media *Pop Art* dan Teknik *Quiz* dapat mempengaruhi kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya. Dalam menggunakan model, media, dan teknik ini guru harus memadukan gaya model belajar siswa dengan media dan teknik, apakah cocok ataupun tidak dengan materi yang akan diajarkan, sehingga terjadi perbedaan yang sangat signifikan terhadap Kemampuan mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman social dan budaya. Selain pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, *Two Stay Two Stray*, Media *Pop Art* dan Teknik *Quiz* dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya, namun guru harus memilah ataupun mengembangkan sesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Melalui penggunaan *Model Two Stay Two Stray, Media Pop Art* dan teknik *Quiz*, siswa menjadi aktif, siswa banyak muncul ide, dan siswa lebih semangat dalam belajar dikarenakan siswa merasakan pengalaman secara langsung dan dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, siswa juga berkesempatan untuk mengemukakan hal-hal yang belum jelas, sehingga siswa menjadi lebih paham dan jelas dalam memahami materi yang diberikan atau yang dijelaskan oleh guru.

Saran yang dapat disimpulkan adalah.

1. Sebagai seorang pendidik, guru harus lebih cermat lagi dalam memilih dan Memanfaatkan model pembelajaran. Penggunaan ceramah dalam kegiatan pembelajaran memang tidak dapat ditinggalkan, namun hendaknya guru dapat menggabungkan ceramah dengan model pembelajaran tertentu agar lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan Model *Two Stay Two Stray*, Media *Pop Art* dan Teknik *Quiz* mempermudah siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Bagi para peneliti lain yang hendak melakukan penelitian serupa, sebaiknya lebih memperbanyak referensi agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar serta tujuan yang diinginkan dapat tercapai.
3. Sebagai seorang siswa yang memiliki tugas utama belajar, seharusnya siswa bisa lebih bersemangat lagi dalam belajar, memperhatikan dan tidak bergurau saat guru menjelaskan, bertanya dan meminta pengulangan penjelasan apabila kurang memahami materi, dan lebih teliti lagi dalam mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru.
4. Untuk mengatasi siswa yang cenderung ramai sendiri saat proses pembelajaran, guru dapat menerapkan ice breaking baik dengan tepuk- tepuk atau menciptakan lagu sesuai dengan materi yang berlangsung. Hal ini bertujuan membuat siswa fokus lagi untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajeme Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Abu, Ahmadi. dan Prasetya, Tri. 2012. *Macam – Macam Metode Pembelajaran. Segi Kelemahan Metode Pembelajaran Quiz.*Jakarta: Pustaka Setia

Badan Nasioanal .2006. *Standar Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka

Brahim, K, 2007. dalam Susanto, Ahmad. 2013. *Hasil belajar*. Jakarta: Grafino Jaya.

Chapin, & R.G, Messick. 1992. (dalam Istianti, Tuti.) *Ilmu Pengetahuan Sosial. Tujuan mata pelajaran IPS.* Surakarta: Cahaya Ilmu.

Depdiknas. . 2003. UU No. 20 . *Sistem Pendidikan Nasional. Bandung* : Citra Umbara

Depdiknas. 2014. *Sistem Pendidikan Nasional. Bandung* : Citra Umbara

Djamarah, Syaiful. 2011. *Beraneka Macam Metode Pembelajaran. TeknikMetode Quiz*. Yogyakarta: Gava Media.

Dzuanda, 2009. *Media Pembelajaran .Kekurangan Media Pop Art*. Yogyakarta. Sinar Baru Algensindo.

Gagne, R. *Belajar*. (dalam Ahmad, Susanto. 2013). Semarang. Bintang Usaha Jaya

Hanafiah. 2012. *Macam – Macam model pembelajaran*. Surabaya : SumberIlmu

Hendyat, Soetopo. 2010. *Macam- Macam Metode Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Huda,Miftakhul. 2014. *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran*. *Model Pembelajaran Two Stay Two Stray*. Yogyakarta*:* Pustaka Belajar

Iin Nur Septa Triana .*Pengaruh Model TwoStay Two-Stray dengan Media Gambar dalam Kegiatan Menjelaskan Perkembangan Teknologi terhadap Pengetahua nMengidentifikasi Perkembangan Teknologi Kelas IV SDN Talun Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2014/2015.*

Ishack. (Winataputra, 2007). *Fungsi pembelajaran IPS*. Surabaya: Bintang Sejahtera.

K, Nawawi. Brahim. 2007. (dalam Susanto, Ahmad. 2013.) *Hasil Belajar*.Bandung: Alfabeta.

Kagan, Spence. 1990.*Model Pembelajaran Two Stay Two Stray*.Jakarta: Rineka Cipta

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2009. Jakarta :Balai Pustaka

Lawrence,Alloway. 1956. *Macam – Macam Media Pembelajaran. Karakteristik Media Pembelajara nPop Art.* Bandung: Pustaka Agung Harapan

Lie. 2008. *Kelebihan Two StayTwo Stray*. Yogyakarta : Gaya Media

LKS 2011.Maestro"The Garden of Education". IPS kelas 4 SD. Klaten. IntanPariwara

Mashita, Dewi. 2010. JPBOOKS.*Buku Pendamping IPS kelas 4 SD.Kenampakan Alam Di Lingkungan Kabupaten / Kota Dan Provinsi Serta Hubungannya Dengan Keragaman Sosial Dan Budaya* Jakarta.: PT. Temprina Media Grafika.

Puskur. 2001. *Hakikat Pembelajaran IPS*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Rina Ayuningtiyas. *Pengaruh model Two-Stay Two-Stray Dengan Media Magnet Dalam Kegiatan Pembelajaran Benda Magnetis Dan Tidak Magnetis Dari Kegiatan Percobaan Yang Di Lakukan Terhadap Pengetahuan Gaya Magnet Pada Siswa Kelas IV Sdn PuncuI Kabupaten Kediri*.

Sagala, 2008. *Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Samlawi, F & B, Maftuh. 1999. *IPS. Pengertian IPS.* Surabaya: Pustaka Ilmu

Sapriya. 2009. *Istilah IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sanjaya,Wina.2008. *StrategiPembelajaran*. Jakarta: PT. Kenana

Slameto (dalam Hamdani. 2011). *Belajar. Pengertian tentang belajar.* Jakarta: Rineka Cipta

Soetomo.2009.*Macm-Macam Metode Pembelajaran. Penegertian Metode Quiz*.Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiono.2013. *MetodePenelitian* . Bandung. ALFABETA

Supriyono, Agus. 2013. *Pengertian serta langkah langkah Model Two Stay Two Stray*.

Susanto, Ahmad. 2013. *Pengertian Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenamedia Grup

Syaiful B. *Djamarah. Penertian Metode Pembelajaran Teknik Quiz.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

SIMKI.UN PGRI KEDIRI

Trianto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Undang-Undang Republik Indonesia. 2014.Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 *tentang Sistem Pendidikan Nasional* .

Winataputra. 2007. Fungsi Pembelajaran IPS. Jakarta : Raja Grafindo Persada