

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TSTS BERBASIS MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V

Luh Komang Laksmi Prasatya¹, I Nyoman Murda², Ni Wayan Arini³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹oming.laksmi@yahoo.com, ²inyoman.murda@undiksha.ac.id
³wayanarini@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah dan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu yang menggunakan desain *non-equivalent posttest only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar dan sampel penelitian adalah SDN 1 Banjar dan SDN 9 Banjar. Data di kumpulkan dengan metode tes dengan instrumen tes hasil belajar IPA. Analisis data menggunakan uji-t tidak berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah dan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Hal ini diketahui dari hasil analisis hipotesis dengan uji-t, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 6,68 > t_{tabel} = 2,00$) dan skor rata-rata siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah lebih tinggi yaitu 23,00, sedangkan skor rata-rata siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* yaitu 15,85. Jadi, model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar tahun pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: hasil belajar, IPA, *TSTS*.

Abstract

This study aimed at investigating the difference between students science learning outcome of a group of students who were taught by using problem based learning model *Two Stay Two Stray (TSTS)* and the students who were taught without problem based learning model *Two Stay Two Stray (TSTS)* in fifth grade students of Gugus IV at Banjar district academic year 2016/2017. This study used Quasi – experimental study with Non-Equivalent Posttest Only Control Group Design. The population of this study were all fifth grade students of Gugus IV at Banjar district academic year 2016/2017 and the sample of this study were SDN 1 Banjar and SDN 9 Banjar. The data of this study was collected by using test with instrument test of science learning outcome. The data analysis that was used in this study was uncorrelation t-test. The result of the study showed that there was a significant difference between students who were taught by using problem based

larning model Two Stay Two Stray (TSTS) and students who were taught without problem based larning model Two Stay Two Stray (TSTS). It was known from the t- test hypotesis analysis, $t_{count} > t_{table}$ ($t_{count} = 6,68 > t_{table} = 2,00$) and the score average of the students who were taught by using problem based larning model Two Stay Two Stray (TSTS) was higher, it was 23, 00. While the average of the score for the students who were taught without problem based larning model Two Stay Two Stray (TSTS), it was 15,85. Thus, it can be conclude that problem based larning model Two Stay Two Stray (TSTS) influnce the students science learning outcome in fifth grade students of Gugus IV at banjar distric academic year 2016/2017.

Key Words: Learning outcome, science, *TSTS*.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang berfungsi sebagai peletak dasar-dasar keilmuan dan membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dibimbing oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan atas segala komponen pendidikan. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pendidikan dan pengajaran dari berbagai disiplin ilmu, salah satu disiplin ilmu tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga suatu cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah. Memang pada praktiknya apa yang dikenal dengan IPA tidak dapat dipisahkan dari metode-metode penelitian. Memahami IPA lebih dari hanya mengetahui fakta-fakta, tetapi memahami IPA berarti juga memahami proses IPA yaitu bagaimana mengumpulkan fakta-fakta dan bagaimana menghubungkan fakta-fakta untuk menginterpretasikannya.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan pondasi awal untuk menciptakan siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di SD meliputi keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. Kedua keterampilan ini dapat melatih siswa untuk menemukan dan menyelesaikan masalah secara ilmiah untuk menghasilkan produk-produk IPA yaitu fakta, konsep, generalisasi, hukum dan teori-teori baru. Keterampilan proses IPA disebut juga keterampilan belajar seumur hidup, sebab keterampilan-keterampilan ini dapat juga dipakai untuk kehidupan sehari-hari dan untuk bidang studi lain. Pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta dan konsep-konsep saja melainkan juga proses penyelidikan dan penemuan. Dengan demikian seharusnya siswa menemukan sendiri suatu konsep agar konsep tersebut bertahan lama pada diri siswa. Menurut Sudana dan Kusumariyatni (2013: 5), "Melalui pembelajaran IPA, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan menyesuaikan diri dengan perubahan dan memasuki dunia teknologi, termasuk teknologi informasi". Pembelajaran IPA di SD sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mendesain dan merencanakan pembelajaran. Pemahaman yang benar akan pembelajaran IPA membuat guru mampu mendesain pembelajaran dengan baik, apabila guru tidak mampu

merencanakan suatu pembelajaran dengan baik maka pada akhirnya akan melahirkan siswa yang tidak memiliki pemahaman tentang manfaat IPA bagi kehidupannya. Siswa hanya menghafal istilah-istilah tanpa tahu bagaimana cara mengaplikasikannya di lingkungan, sehingga siswa menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit karena identik dengan hafalan dan hanya berpedoman pada buku.

Proses pembelajaran IPA akan berhasil dengan baik jika hubungan harmonis antara pembelajar dengan pebelajar dapat tercipta. Susanto (2013) menyatakan bahwa, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Kesepuluh prinsip tersebut antar lain: (1) prinsip motivasi, (2) prinsip latar belakang, (3) prinsip pemusatan perhatian, (4) prinsip keterpaduan, (5) prinsip pemecahan masalah, (6) prinsip menemukan, (7) prinsip belajar sambil bekerja, (8) prinsip belajar sambil bermain, (9) prinsip perbedaaan individu, dan (10) prinsip hubungan sosial. Jika dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bisa menerapkan sebagian atau semua prinsip tersebut maka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat berjalan secara maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa mata pelajaran IPA di Gugus IV Kecamatan Banjar memiliki hasil belajar rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh bahan materi pelajaran IPA yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media dan benda-benda konkrit, sedangkan guru

mengajar di sekolah masih terbatas media yang cocok digunakan untuk menerapkan dengan materi yang diajarkan. Hal-hal tersebut yang menyebabkan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, tidak tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung dan merasa cepat bosan belajar. Hal ini tentunya dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh fakta pada pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas berpusat pada guru. Hanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab saat pembelajaran berlangsung. Siswa masih takut salah dalam menjawab dan belum bisa mengemukakan pendapat dengan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti. Proses pembelajarana seperti ini, memungkinkan terdapat beberapa siswa yang mendominasi proses pembelajaran, baik dalam mengajukan pendapat maupun bertanya saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen yang telah dilakukan pada bulan Januari 2016, di gugus IV Kecamatan Banjar ditemukan adanya permasalahan yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPA. Nilai rata-rata ulangan akhir semester (UAS) IPA pada semester satu tahun pelajaran 2016/2017 untuk setiap SD di Gugus IV Kecamatan Banjar masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Data nilai ulangan akhir semester (UAS) siswa kelas V pada mata pelajaran IPA dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Nilai Rata-rata UAS IPA Siswa Kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Banjar

No.	Sumber Populasi	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Pencapaian KKM		Nilai Rata-rata
				Belum Mencapai KKM	Mencapai KKM	
1	SD N 1 Banjar	70	29	17	12	64,86
2	SD N 3 Banjar	70	17	9	8	65,94
3	SD N 5 Banjar	70	18	11	7	63,88

No.	Sumber Populasi	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Pencapaian KKM		Nilai Rata-rata	
				Belum Mencapai KKM	Mencapai KKM		
4	SD N 6 Banjar	65	8	7	1	57,5	
5	SD N 7 Banjar	74	17	12	5	68,82	
6	SD N 8 Banjar	70	17	11	6	65,11	
7	SD N 9 Banjar	65	28	20	8	60,89	
8	SD N 10 Banjar	74	14	10	4	69,41	
Jumlah			-	148	97	51	-

(Sumber: Guru Kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar, 2017)

Dari tabel 1 diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar masih rendah dengan kategori cukup, yang dapat dilihat bahwa dari jumlah siswa 148 orang, yaitu 51 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang memperoleh nilai di bawah KKM berjumlah 97 orang. Dilihat dari nilai rata-rata kelas pada masing-masing SD baru berkisar antara 57,5-69,41 dan berkategori cukup. Rendahnya hasil belajar ini harus diatasi, salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa dapat ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Banjar adalah menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Soekanto, dkk (dalam Trianto, 2010: 22) mengemukakan bahwa, "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar". Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2010: 22) bahwa, "Model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar".

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, yaitu teknik mengajar dua tinggal dua tamu (*Two Stay*

Two Stray) disingkat *TSTS*. Model ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan menambah rasa keingintahuan, serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemikirannya karena adanya waktu untuk berpikir, mencari, menemukan dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah dipelajari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, keadaan ini tentu akan berpengaruh positif dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan (Trianto, 2010). Pada pembelajaran berbasis masalah, kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Model pembelajaran berdasarkan masalah dilandasi oleh teori belajar konstruktivis. Pada model ini pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerja sama di antara siswa-siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka, penelitian ini perlu dilakukan karena model *Two Saty Two Stray (TSTS)* diduga berpengaruh terhadap hasil belajar IPA

siswa. Namun dugaan tersebut masih bersifat teoretik untuk membuktikan secara empirik maka dilakukan penelitian yang berjudul, "Pengaruh Model Pembelajaran

Two Stay Two Stray (TSTS) Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di Gugus IV Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017".

METODE

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melaksanakan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Tempat pelaksanaan ini adalah di Gugus IV Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017. Adapun waktu penelitian ini yaitu pada rentang waktu Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar yang terdiri dari 8 sekolah yaitu SD Negeri 1 Banjar, SD Negeri 3 Banjar, SD Negeri 5 Banjar, SD Negeri 6 Banjar, SD Negeri 7 Banjar, SD Negeri 8 Banjar, SD Negeri 9 Banjar, dan SD Negeri 10 Banjar yang jumlah keseluruhan siswa dari 8 sekolah tersebut adalah 148 siswa.

Berdasarkan analisis ANAVA pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $F_{hitung} = 0,002$ sedangkan nilai F_{tabel} pada $db_{antar} = 7$ $db_{dal} = 148$ yaitu diperoleh F_{tabel} sebesar 2,09. Ini berarti bahwa harga F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} yang berarti H_0 diterima. Jadi, tidak terdapat perbedaan

hasil belajar IPA siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar. Hal ini berarti, populasi penelitian dinyatakan memiliki kesetaraan. Selanjutnya, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Semua kelas populasi dirandom untuk menentukan 2 kelas sebagai sampel penelitian. Kedua kelas yang terpilih dari proses random pertama kemudian diundi kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari proses pengundian dengan teknik random sampling didapatkan SDN 1 Banjar sebagai kelas eksperimen dan SDN 9 Banjar sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (tidak menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*).

Penelitian ini menggunakan rancangan *non equivalent post-test only control group design*. Desain penelitian disajikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Desain Penelitian *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design*

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (E)	X	O ₁
Kontrol (K)	-	O ₂

Keterangan:

- E = Kelompok Eksperimen
- K = Kelompok Kontrol
- X = Perlakuan, model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* Berbasis Masalah
- O₁ = *Post-test* untuk kelompok eksperimen
- O₂ = *Post-test* untuk kelompok control

- = Pembelajaran yang secara natural berlangsung tanpa intervensi peneliti (tidak menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*)

Adapun tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Observasi awal siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Banjar,

sekaligus mengumpulkan data hasil belajar UAS siswa dalam mata pelajaran IPA, 2) Melakukan uji kesetaraan populasi dan sampel pada siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Banjar, 3) Penyusunan draf kasar proposal, 4) Revisi dan finalisasi proposal, 5) Seminar dan revisi proposal, 6) Penyusunan RPP untuk masing-masing model pembelajaran, 7) Penyusunan instrumen tes hasil belajar, 8) Uji instrumen tes hasil belajar, 9) Uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda instrumen tes hasil belajar 10) Revisi instrumen test hasil belajar, 11) Memberikan perlakuan pembelajaran yang diteliti. Pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* kelas eksperimen dan pembelajaran dengan tidak menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada kelas kontrol selama 8 kali pertemuan (masing-masing pertemuan 2 x 35 menit), 12) Mengadakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di pertemuan 8, 13) Analisis data hasil belajar data yang diperoleh, 14) Menyusun draf kasar laporan penelitian, 15) Revisi dan finalisasi laporan penelitian, 16) Ujian dan revisi laporan penelitian, 17) Penggandaan hasil laporan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA kelas V dalam penelitian ini berupa tes objektif yaitu menggunakan tes pilihan ganda. Soal yang dibuat terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument untuk menentukan kelayakan sebagai instrumen penelitian. Instrumen dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan analisis dengan menggunakan uji validitas tes, reliabilitas tes, taraf kesukaran tes, dan daya beda tes. Hasil uji coba

instrumen dan validasi tes sebanyak 30 butir yang kemudian digunakan sebagai instrumen *post-test* untuk siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Metode analisis data yang akan digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif berupa mean, median, modus, dan varians data dari setiap variabel yang diteliti. Uji prasyarat analisis data penelitian ini mencakup uji normalitas dengan menggunakan analisis *Chi-Kuadrat* dan uji homogenitas varians dengan menggunakan Uji-F. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah uji-t sampel *independent* (tidak Berkorelasi) dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} \right) \left(\frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:33)

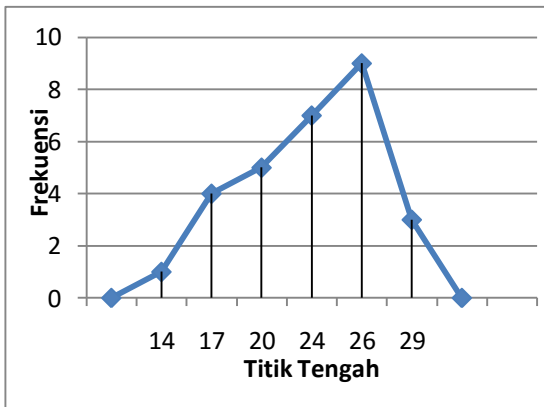
Keterangan:

\bar{X}_1	= rata-rata skor	<i>post-test</i>
	kelompok eksperimen	
\bar{X}_2	= rata-rata skor	<i>post-test</i>
	kelompok kontrol	
n_1	= banyak siswa	kelompok eksperimen
n_2	= banyak siswa	kelompok kontrol
s_1^2	= varians	kelompok eksperimen
s_2^2	= varians	kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar IPA kelompok eksperimen diperoleh melalui *post-test* terhadap 33 orang siswa. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 29 dan skor terendah adalah 14. Dari skor yang diperoleh dapat dideskripsikan, yaitu mean (M) = 23,00 median (Md) = 23,42, modus (Mo) = 25,25, varians (s^2) = 16,08,

dan standar deviasi (s) = 3,96. Data hasil tes kelompok eksperimen, dapat disajikan ke dalam bentuk polygon seperti pada gambar 1.

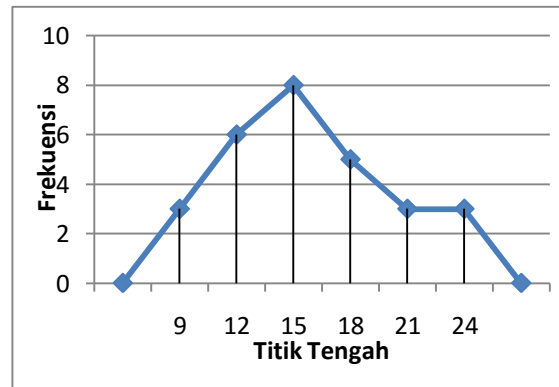


Gambar 1. Grafik Polygon Data *Post-test* IPA Kelompok Eksperimen

Berdasarkan kurva polygon di atas, diketahui *modus* lebih besar dari pada *median* dan *median* lebih besar dari pada *mean* $M_o > M_d > M$ ($25,25 > 23,42 > 23,00$). Dengan demikian, polygon di atas menggambarkan **kurva juling negatif** yang berarti sebagian besar skor siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah sudah di atas rata-rata dan tergolong tinggi.

Data hasil belajar IPA siswa di kelompok eksperimen diperoleh melalui *post-test* terhadap 29 orang siswa. Berdasarkan hasil tes tersebut, diperoleh skor tertinggi 29 dan skor terendah 14. Dari skor yang diperoleh dapat dideskripsikan, yaitu *mean* (M), *median* (M_d), *modus* (M_o), varians (s^2), dan standar deviasi (s), yaitu *mean* (M) = 23,00, *median* (M_d) = 23,42, *modus* (M_o) = 25,25, varians (s^2) = 16,08, dan standar deviasi (s) = 3,96.

Data hasil tes kelompok kontrol, dapat disajikan ke dalam bentuk polygon seperti pada gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Polygon Data *Post-test* IPA Kelompok Kontrol

Berdasarkan kurva polygon di atas, diketahui *mean* lebih besar dari *median* dan *median* lebih besar dari *modus* $M > M_d > M_o$ ($15,85 > 15,36 > 14,70$). Dengan demikian, kurva polygon di atas menggambarkan **kurva juling positif** yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.

Data hasil belajar IPA siswa di kelompok eksperimen diperoleh melalui *post-test* terhadap 29 orang siswa. Berdasarkan hasil tes tersebut, diperoleh skor tertinggi 24 dan skor terendah 9. Dari skor yang diperoleh dapat dideskripsikan, yaitu *mean* (M), *median* (M_d), *modus* (M_o), varians (s^2), dan standar deviasi (s), yaitu *mean* (M) = 15,85, *median* (M_d) = 15,36, *modus* (M_o) = 14,70, varians (s^2) = 17,14, dan standar deviasi (s) = 4,14.

Melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas sebaran data dan homogenitas kelompok varians. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, data berdistribusi normal dan homogen sehingga bisa dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Kriterianya Kriteria tolak H_0 jika $t_{hit} > t_{tab}$ dan terima H_0 jika $t_{hit} < t_{tab}$. Hasil ringkasan perhitungan dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Penghitungan Uji-t

Data	Kelompok	N	\bar{X}	s^2	t_{hit}	$t_{tab} (t.s. 5\%)$
Post-test	Eksperimen	29	23,00	16,08	6,68	2,00
	Kontrol	28	15,85	17,14		

Berdasarkan tabel hasil penghitungan uji-t diatas, diperoleh t_{hit} sebesar 6,68 Sedangkan t_{tab} dengan $dk = 29+28-2 = 55$ dan taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga H_0 **ditolak** dan H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah dan kelompok siswa yang tidak dibelajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa, dapat dilihat dari rata-rata skor *post-test* hasil belajar antara kedua kelompok sampel. Dari rata-rata (\bar{X}) hitung, diketahui \bar{X} kelompok eksperimen adalah 23,00 dan \bar{X} kelompok kontrol adalah 15,85. Hal ini berarti, \bar{X} eksperimen lebih besar dari \bar{X} kontrol (\bar{X} eksperimen $>$ \bar{X} kontrol). Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah berpengaruh terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar Tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah memiliki rata-rata skor hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two*

Stay Two Stray (TSTS). Tinjauan ini didasarkan pada hasil perhitungan uji t.

Perbedaan antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*, disebabkan oleh adanya perlakuan pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dalam kelas eksperimen mengacu pada tahapan-tahapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Perlakuan dalam kegiatan pembelajaran ini tentu berimbang pada proses penyampaian materi pembelajaran.

Implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* selama pembelajaran dapat mengubah pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students center*). Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran, sementara siswa aktif melakukan proses belajar mulai dari menemukan solusi permasalahan, diskusi dan berbagi pengalaman. Temuan ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dewi (2014) menyatakan, model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang di dalamnya memuat pembelajaran yang mengacu pada proses dan interaksi sosial. Dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu saat diskusi intra kelompok maupun saat bertemu ke kelompok yang lain, siswa dapat membangun pemahamannya, siswa aktif bekerja sama dalam rangka mengembangkan, membangun pemikiran, pengetahuannya untuk lebih memahami materi pelajaran.

Penyampaian materi dalam pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah disajikan menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam kelompok. Siswa menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil (4 siswa), yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama-sama anggota kelompoknya, masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Kemudian 2 dari 4 anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu kekelompok lain, sementara 2 anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu. Temuan tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Dewi (2014) yaitu, model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Dalam setiap kelompok terdiri dari empat orang, dimana dua orang bertugas menjadi tamu untuk mencari informasi dari kelompok lain, sedangkan dua orang tetap tinggal di kelompoknya masing-masing. Dalam hal ini model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah berguna untuk menimbulkan gairah dan keaktifan siswa dalam belajar.

Selain dapat mencari solusi dalam suatu permasalahan, keaktifan siswa juga dapat terlihat secara jelas pada tahap diskusi dan berbagi pengalaman, dalam kegiatan diskusi dan berbagi pengalaman yang dilakukan, siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa dapat termotivasi saat

pelajaran sedang berlangsung. Seperti yang dikemukakan Dewi (2014) dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan dinamis, sebab tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja juga mempengaruhi hasil yang diperoleh. Hal tersebut senada dengan pendapat Sanjaya (dalam Dewi, 2014) menyatakan bahwa keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya akan tinggi pula, sebaliknya siswa yang motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya.

Setelah dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Hal ini dapat diketahui dari keaktifan siswa saat memecahkan masalah, mulai adanya kerja sama dengan temannya dan motivasi belajar siswa yang meningkat. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah. Temuan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Dewi (2014) yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis konstruktivis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara

siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan kelompok siswa yang tidak

dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* di Gugus IV Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan pada hasil hipotesis uji-t yang diketahui bahwa $t_{hitung} = 6,68 > t_{tabel} = 2,00$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* menunjukkan hasil belajar IPA lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* di Gugus IV Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017 ($M = 23,00 > M = 15,85$). Adanya perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa penerapan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. 1) Siswa SD agar lebih fokus dan aktif dalam proses

pembelajaran dan mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. 2) Guru-guru di SD hendaknya lebih mengkreasikan pembelajaran dengan cara menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis masalah khususnya dalam mata pelajaran IPA dan mata pelajaran lain pada umumnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. 3) Kepala sekolah agar membina guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 4) Peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dalam bidang IPA maupun bidang ilmu lainnya yang sesuai agar memerhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A.G. 2016. *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dewi, N.L.P.Y. 2014. "Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Peta Konsep Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V". *Jurnal Mimbar Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1. Tersedia pada <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3010>, (diakses pada tanggal 17 Januari 2017).
- Dewi, N.P.A.Y.E. 2014. "Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Berbasis Konstruktivisme dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V". *Jurnal Mimbar Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1. Tersedia pada <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/3010/2494>, (diakses pada tanggal 17 Januari 2017).
- Koyan, I.W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Rediarta, I. W. 2014. "Pengaruh Model Kooperatif *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPA". *Jurnal Mimbar Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2, No 1 (hal.8). tersedia pada <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/3763/3011>, (diakses 16 Januari 2017).
- Sadirman, A.M. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Shoimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Russ Media.

Susanto. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

