

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya. Pendidikan yang berkualitas merupakan hal yang penting dan merupakan dasar kualitas manusia Indonesia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Dilihat dari perspektif mengajar pelakunya adalah pendidik. Sedangkan dari perspektif belajar pelakunya adalah peserta didik.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting. Oleh karena begitu pentingnya peran guru, maka biasanya proses pengajaran hanya akan berlangsung jika ada guru. Sehubungan dengan proses pembelajaran yang terpusat pada guru, maka minimal ada tiga peran utama yang harus dilakukan guru, yaitu guru sebagai perencana, penyampai informasi, dan evaluator. Dalam menciptakan interaksi yang baik diperlukan profesional dari seorang guru, dalam usaha mengembangkan keaktifan peserta didik, karena keaktifan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru dan didukung dengan adanya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran khususnya mata pelajaran IPA. Sedangkan IPA merupakan suatu konsep pembelajaran alam yang mempelajari tentang makhluk

hidup dan benda-benda mati yang mempunyai hubungan erat dengan kehidupan manusia. Claxton (2016:9) menyatakan bahwa pendidikan IPA akan dapat ditingkatkan, bila anak dapat lebih berkelakuan seperti seorang ilmuwan bagi diri mereka sendiri, dan jika mereka diperbolehkan dan didorong untuk melakukan hal itu. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah membentuk dan mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik, kreativitas serta melatih murid berpikir kritis dalam mengaktualisasikan diri memahami fenomena-fenomena alam yang ada di lingkungannya. Oleh karena itu murid harus ikut aktif dalam proses pembelajaran IPA agar mampu memahami setiap hal yang terjadi dan mampu memecahkan setiap masalah dalam lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada murid kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar calon peneliti mendapati proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah saja. Dimana dalam proses pembelajaran guru lebih sering melakukan ceramah dan mengajar terlalu monoton karena guru hanya mentransfer ilmu secara aktif sedangkan siswa terlihat pasif dan bosan saat proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran juga guru tidak menunjukkan benda-benda dalam bentuk aslinya/ nyata, guru lebih sering menunjukkan benda-benda yang berhubungan dengan materi hanya melalui gambar yang sudah ada pada buku paket tanpa kreatifitas yang diciptakan seperti membuat sebuah media atau menghadirkan sesuatu yang nyata dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hal di atas diperkuat oleh daftar nilai siswa yang terdapat di kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar pada saat observasi awal, untuk bidang studi IPA ditemukan diantara 42 orang siswa masih ada 59,52% belum tuntas atau 25 orang yang memperoleh nilai terendah 50 dibawah nilai KKM yaitu 70 dan 40,48% siswa yang telah tuntas atau 17 siswa yang telah mendapatkan nilai tertinggi 80. Ini berarti 25 orang siswa dinyatakan belum memenuhi standar nilai KKM untuk bidang studi IPA sesuai dengan yang ditetapkan di SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar yaitu minimal 70 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 60.

Dengan kondisi tersebut, maka guru diharapkan untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung tentunya akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran IPA.

Melalui model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, diharapkan pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan minat, perhatian, motivasi serta mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru bisa menerapkan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam membantu kegiatan belajar mengajar, sehingga harapan akan terciptanya suatu lingkungan kelas yang kondusif dan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dan hasil belajar bisa tercapai secara optimal. Model ini memberikan kesempatan peserta didik saling berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan peserta didik dikelompok lain yang

menjadikan peserta didik mudah dalam memahami materi, dapat meningkatkan kemampuan berfikir secara menyeluruh dengan waktu yang efisien serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Kelebihan dari model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu terdapat pembagian kerja kelompok secara heterogen yang tiap anggota kelompok memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada peserta didik bertanya, menjawab dan saling membantu atau berinteraksi dengan teman.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan kelas V SD Negeri No. 49 Panjo’jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan masalah: Apakah pengaruh model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan kelas V SD Negeri No. 49 Panjo’jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan kelas V SD Negeri No. 49 Panjo’jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran dikelas.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih mudah memahami konsep dari materi yang diajarkan. Pembelajaran dengan teknik *Two Stay Two Stray* dapat lebih menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan informasi tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan dengan diterapkannya teknik *Two Stay Two Stray*.

b. Sebagai bahan masukan yang berguna bagi guru dalam pengelolaan kelas, penggunaan berbagai tehnik dalam pengajaran, dan penyusunan kurikulum pelajaran dalam menentukan kebijakan dalam proses belajar mengajar, khususnya pengajaran IPA.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini. Ada beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) diantaranya:

Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh saudara Jupri, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang tahun 2010 dengan judul “Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Segi Empat Kelas VII C Mts Taqwal Ilah Tembalang Tahun Pelajaran 2009/2010.” Jupri menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII C Mts Taqwal Ilah Tembalang. Hal ini ditunjukkan pada hasil akhir tiap siklus yaitu pada pra siklus rata-rata motivasi belajar peserta didik 50% dan rata-rata belajar sebesar 59.63 dengan ketuntasan belajar 49.5% dan pada siklus II peningkatan motivasi belajar menjadi 81.51% dan nilai rata-rata 75.17% dengan ketuntasana klasikal 85.36%.

Penelitian yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh saudari Munadira, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2014 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada Murid Kelas V SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa.” Munadira menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 64,23 berada pada kategori sedang. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh 82,69 berada pada kategori sangat tinggi. Presentasi ketuntasan belajar murid meningkat setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siklus I mencapai 53,85% dan pada siklus II mencapai 92,31%.

Penelitian yang ketiga adalah skripsi yang ditulis oleh saudara Muhammad Chairil Anam, Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal.” Muhammad Chairil Anam menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* memiliki nilai rata-rata 77,94 sementara hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model *Two Stay Two Stray* memiliki nilai rata-rata 67,78.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan tersebut di atas adalah sama-sama menggunakan

pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana ruang kelas yang terbuka. Hal ini disebabkan pembelajaran ini mampu membangun keberagaman dan mendorong koneksi antarsiswa. Jadi, pembelajaran ini tidak hanya cocok untuk siswa-siswa yang berkemampuan rendah. Pembelajaran kooperatif ini juga sesuai bagi siswa-siswa yang diidentifikasi beresiko gagal, berdwi bahasa, berbakat, dan normal.

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota itu sendiri.

Pembelajaran kooperatif menekankan interaksi dan kerja sama tim. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa akan terlatih untuk mendengarkan pendapat orang lain dan merangkum pendapat-pendapat tersebut dalam bentuk tulisan. Tugas kelompok akan memacu siswa untuk bekerja sama, saling membantu dalam mengintegrasikan pengetahuan baru. Slavin (2008:73) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk bekerja sama dalam suatu kelompok kecil. Siswa saling membantu dalam rangka mencapai tujuan belajar.”

Kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama (Hamid Hasan, 2008:4). Sedangkan Johnson (2008:73) menyatakan bahwa “kooperatif berarti bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Dalam situasi belajar kooperatif terdapat saling ketergantungan positif antara siswa. Siswa mempunyai tanggung jawab terhadap pencapaian tujuan berupa penguasaan materi baik untuk dirinya sendiri maupun untuk teman dalam kelompoknya.”

Sadker dan Sadker (2011:66) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Menurut mereka, selain meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat-manfaat besar lain seperti berikut ini:

- a. Siswa yang diajari dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi, hal ini khususnya berlaku bagi siswa-siswa SD mata pelajaran IPA.
- b. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- c. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya dan di antara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif untuk proses belajar mereka nanti.
- d. Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang dan etnik yang berbeda-beda.

Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada struktur

dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat aterpendensi yang efektif di antara anggota kelompok (Slavin, 2007:4).

2. *Two Stay Two Stray*

a. *Pengertian Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Persiapan

Pada tahap ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku.

2) Presentasi Guru

Pada tahap ini, guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

3) Kegiatan Kelompok

Pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok.

4) Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan hasil atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.

5) Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Pada tahap evaluasi ini untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Masing-masing siswa diberi kuis yang berisi pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray*, yang selanjutnya dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tinggi.

b. Kelebihan Model kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Adapun kelebihan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
- 2) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
- 3) Lebih berorientasi pada keaktifan.
- 4) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
- 5) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.

6) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

c. Kelemahan Model kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Kelemahan dari model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
- 3) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan.
- 4) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan.

3. Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan ataupun pengalaman. Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Dalam proses belajar, unsur internal individu melibatkan unsur kognitif, afektif (motivasi dan minat) dan psikomotor, dalam hal ini panca indra tempat dimana pesan dan kesan masuk ke dalam sistem kognitif.

Menurut kelompok kognitif, belajar adalah proses pencapaian atau perubahan pemahaman, pandangan, harapan, atau pola berpikir. Para penganut aliran kognitif

mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon.

Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respon.

Bilgard (2011:235) mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan proses usaha seseorang menuju perkembangan pengetahuan dan kecakapan baru. Belajar meliputi adanya perkembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku pada diri peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan mengobservasi, mendengar, mencontoh dan mempraktekkan langsung suatu kegiatan. Jadi, jika ada perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang setelah mengalami proses pembelajaran, maka orang tersebut dapat dikatakan telah belajar.

Dalam dunia pembelajaran, untuk menghadapi dan beradaptasi dengan berbagai tantangan itu, UNESCO memberikan resep berupa apa yang

disebutempat pilar belajar, yaitu: belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk bekerja (*learning to do*), belajar untuk hidup berdampingan dan berkembang bersama (*learning to live together*), dan belajar untuk menjadi manusia seutuhnya (*learning to be*).

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi secara global dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi:

- a. Faktor jasmaniah, meliputi kondisi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra. Anak yang segar jasmaninya akan lebih mudah proses belajarnya. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, kondisi panca indra yang baik akan memudahkan anak dalam proses belajar.
- b. Faktor Psikologis, ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar. Faktor tersebut adalah kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
 - 1) Kecerdasan, memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat kecerdasan yang tinggi akan lebih berhasil dari pada siswa yang mempunyai tingkat kecerdasan yang rendah.
 - 2) Perhatian, untuk menjamin hasil belajar yang baik siswa harus mempunyai perhatian yang penuh terhadap bahan yang dipelajarinya. Agar tumbuh

perhatian sehingga siswa dapat belajar dengan baik, bahan pelajaran harus diusahakan menarik perhatian.

- 3) Minat, besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Bila bahan pelajaran yang dipelajarinya tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak dapat belajar dengan sebaik-baiknya.
 - 4) Bakat, peserta didik bagaikan sebuah golok, ada bagian yang runcing dan ada bagian yang tumpul. Jika bahan pembelajaran yang dipelajari oleh siswa yang berbakat maka pelajaran itu akan cepat dikuasai, sehingga hasil belajarnya akan lebih baik. Lain halnya terhadap siswa yang kurang berbakat.
 - 5) Motif, dalam proses belajar mengajar guru harus memperhatikan motif belajar siswa atau faktor-faktor yang mendorong belajar siswa.
 - 6) Kematangan, merupakan tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang. Agar kematangan yang ada pada diri siswa dapat dikembangkan perlu diciptakan suatu kondisi yang memungkinkan kematangan tersebut dimanfaatkan sebaik-baiknya. Kondisi atau cara itu antara lain dengan pemberian latihan yang terus menerus dan konsisten.
 - 7) Kesiapan, erat kaitannya dengan kematangan. Siswa dikatakan sudah memiliki kesiapan apabila pada dirinya ada kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi.
- c. Faktor Kelelahan, Kelelahan baik jasmani ataupun rohani dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan kedalam faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

- a. Faktor keluarga, para siswa yang sedang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa.
 - 1) Cara orang tua mendidik.
 - 2) Relasi/hubungan antara anggota keluarga.
 - 3) Suasana rumah.
 - 4) Keadaan ekonomi keluarga.
 - 5) Sikap dan perhatian orang tua.
 - 6) Latar belakang kebudayaan orang tua.
- b. Faktor sekolah, mempengaruhi belajar meliputi hal-hal yang berkaitan dengan:
 - 1) Metode mengajar.
 - 2) Kurikulum.
 - 3) Hubungan guru dengan para siswa.
 - 4) Hubungan siswa dengan siswa.
 - 5) Disiplin sekolah.
 - 6) Peralatan/media pembelajaran.
 - 7) Waktu sekolah.
 - 8) Sarana dan prasarana sekolah.
 - 9) Metode belajar siswa.
 - 10) Tugas sekolah.

- c. Faktor masyarakat, juga berpengaruh terhadap perkembangan pribadi siswa, yang pada akhirnya akan mempengaruhi terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Pengaruh tersebut terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

Faktor ini berkaitan dengan:

- 1) Kegiatan siswa dalam masyarakat.
- 2) Media yang beredar.
- 3) Pengaruh teman bergaul.
- 4) Pola hidup masyarakat.

faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar. Faktor pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional.

Menurut John M. Keller (2010: 38) memandang hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh adanya kesempatan yang diberikan kepada anak.

A. J. Romiszowski (2010:38) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu system pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).” Menurut Benjamin S. Bloom (2010:38) ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penilaian hasil belajar murid sangat berguna bagi kelancaran kegiatan pengelolaan interaksi belajar mengajar, karena penilaian hasil belajar merupakan komponen dari program pengajaran.

Secara umum, penilaian hasil belajar dimaksudkan sebagai salah satu usaha yang dilakukan secara berencana, bertahap dan berkesinambungan untuk mengetahui kemajuan belajar murid. Penilaian hasil belajar IPA adalah penilaian yang meliputi segi pengetahuan, sikap dan perbuatan yang masing-masing menuntut adanya teknik dan prosedur yang berbeda.

Adapun tujuan pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar pada semua jenjang pendidikan selalu berorientasi pada pencapaian komponen-komponen hasil belajar kognitif yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Selain itu, aspek afektif dan psikomotorik yang berkembang pada diri siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran harus selalu diperhatikan oleh setiap pendidik atau guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran pada tiap-tiap bidang kajian.

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pelajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada

apa yang telah diketahui pembelajar, konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.

5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains dalam arti sempit sebagai disiplin ilmu dari *physical science* dan *life sciences*. James Conant (2016:1) mendefinisikan “sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai sebagai hasil eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut.”

Claxton (2016:9) menyatakan bahwa pendidikan sains akan dapat ditingkatkan, bila anak dapat lebih berkelakuan seperti seorang ilmuwan bagi diri mereka sendiri, dan jika mereka diperbolehkan dan didorong untuk melakukan hal itu.

IPA melatih anak berpikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indera.

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Powler (2016:3) menyatakan bahwa:

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu system, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Berbagai alasan yang menyebabkan mata pelajaran IPA dimasukkan di dalam suatu kurikulum sekolah yaitu:

- 1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya hal itu tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materi suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi dan disebut sebagai tulang punggung pembangunan,
- 2) Bila IPA diajarkan menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih/mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
- 3) Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah mudah merupakan mata pelajaran yang bersifat hapalan belaka.
- 4) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

b. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar bertujuan untuk melatih keterampilan anak berfikir secara kreatif

dan inovatif sehingga pada akhirnya anak mampu untuk berfikir secara kritis. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam didasarkan pada fungsi, tujuan dan ruang lingkup

Paolo dan Marten menegaskan bahwa dalam IPA tercakup juga mencoba dan melakukan kesalahan, gagal dan mencoba lagi.

c. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Tujuan Pembelajaran IPA di sekolah dasar meliputi:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/Mts.

6. Sistem pencernaan

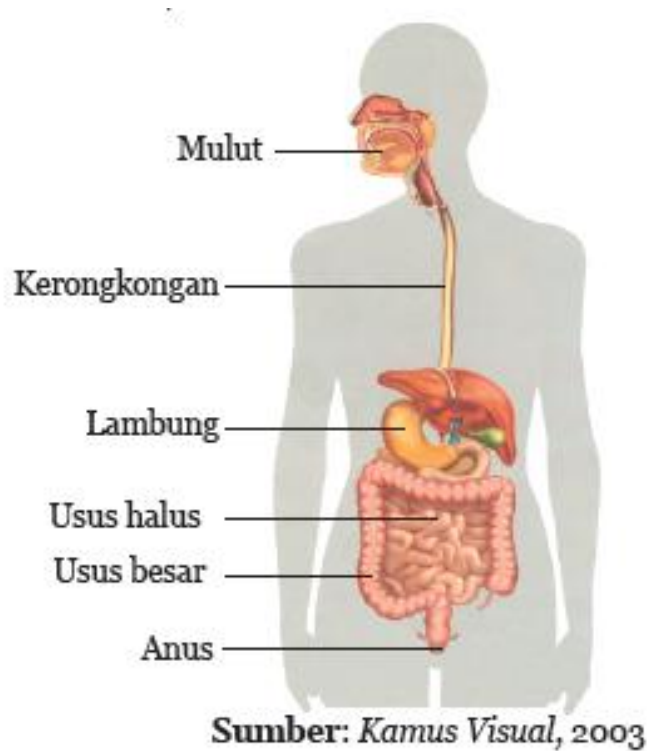
Tubuh kita memerlukan makanan untuk pertumbuhan dan untuk menjaga tubuh agar tetap sehat. Dalam melakukan kegiatan sehari-hari, seperti sekolah, belajar, dan bermain, tubuh memerlukan makanan bergizi. Agar makanan yang bergizi dapat diserap oleh tubuh dengan baik, alat pencernaan harus dalam keadaan sehat. Di dalam alat pencernaan itulah zat-zat makanan diolah terlebih dahulu, kemudian diserap oleh tubuh. Untuk lebih jelasnya, pelajarilah alat-alat pencernaan manusia serta hubungannya dengan makanan dan kesehatan berikut ini. Proses pencernaan terdiri atas pencernaan secara mekanik dan pencernaan secara kimiawi.

a. Pencernaan secara mekanik

Pencernaan mekanik terjadi di rongga mulut, yaitu penghancuran makanan oleh gigi yang dibantu lidah.

b. Pencernaan secara kimiawi

Pencernaan kimiawi terjadi di dalam rongga mulut, usus, dan lambung dengan bantuan enzim. Enzim adalah suatu zat kimia yang membantu proses pencernaan. Proses pencernaan makanan dalam tubuh kita terjadi di dalam alat pencernaan. Perhatikan Gambar 2.1. Pada gambar tersebut kamu dapat mengamati susunan alat pencernaan makanan pada manusia. Alat pencernaan pada manusia terdiri atas rongga mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.

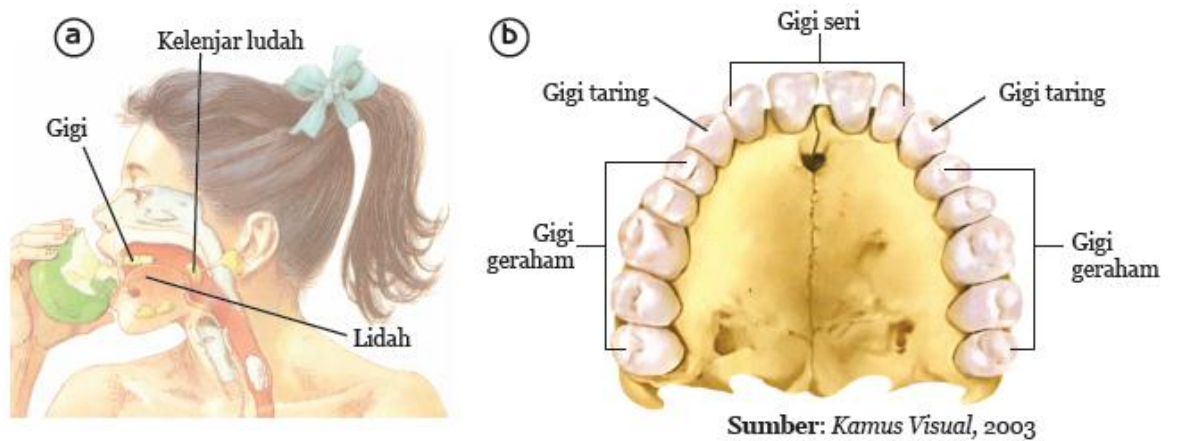


Gambar 2.1 Alat pencernaan manusia

1) Rongga Mulut

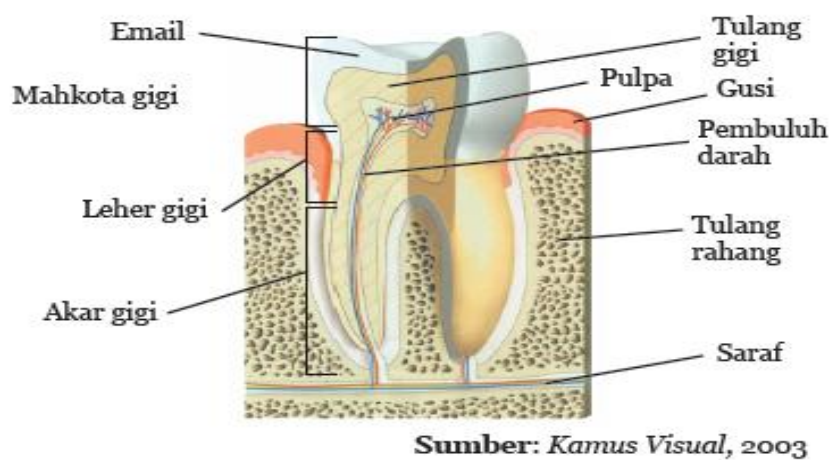
Proses pencernaan pertama kali terjadi di dalam rongga mulut. Di dalam rongga mulut, makanan dikunyah dan dihancurkan oleh gigi, dibantu oleh lidah. Dalam rongga mulut juga ada enzim yang membantu pencernaan yaitu enzim amilase. Gigi manusia terdiri atas gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham.

- a. Gigi seri berbentuk pahat berfungsi untuk mencengkeram dan memotong makanan.
- b. Gigi taring berbentuk lancip dan runcing, berfungsi untuk menusuk dan mengoyak makanan.
- c. Gigi geraham berbentuk rata bergerigi, berfungsi untuk mengunyah makanan.



Gambar 2.2 Kelenjar Ludah dan Gigi

Gigi terdiri atas tiga bagian, yaitu mahkota gigi, leher gigi, dan akar gigi. Bagian paling luar mahkota gigi dilapisi oleh *email*. Di bagian dalam mahkota gigi terdapat tulang gigi dan pulpa. Di dalam pulpa terdapat banyak pembuluh darah dan saraf. Bagian akar gigi tertanam dalam tulang rahang yang ditutupi oleh gusi. Jumlah gigi anak-anak dan gigi orang dewasa berbeda. Pada anak-anak, gigi berjumlah 20 buah yang terdiri atas 8 gigi seri, 4 gigi taring, dan 8 gigi geraham. Gigi orang dewasa berjumlah 32. Masing-masing 8 gigi seri, 4 gigi taring, dan 20 gigi geraham.

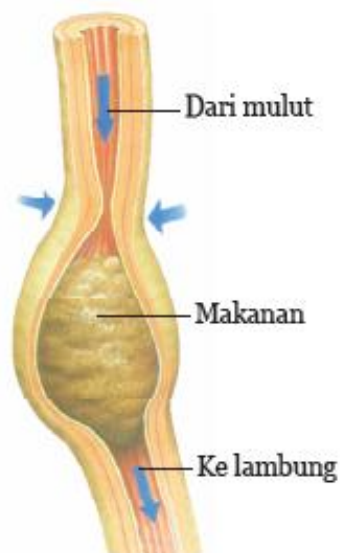


Gambar 2.3 Gigi

Lidah juga membantu pencernaan makanan di dalam mulut. Dengan adanya lidah, kita dapat mengecap rasa manis, asin, asam, dan pahit. Lidah berfungsi dalam membantu proses menelan dan pencampuran makanan dalam mulut. Di dalam mulut terdapat enzim untuk membantu pencernaan. Enzim tersebut dihasilkan oleh kelenjar ludah. Enzimnya disebut *amilase*. Enzim amilase berfungsi untuk mengubah zat tepung (amilum) menjadi zat gula.

2) Kerongkongan

Setelah dicerna di dalam mulut, makanan akan masuk ke dalam kerongkongan.. Makanan didorong oleh otot kerongkongan menuju lambung. Gerakan otot ini disebut *gerak peristaltik*. Gerak peristaltik inilah yang menyebabkan makanan terdorong hingga masuk ke lambung.



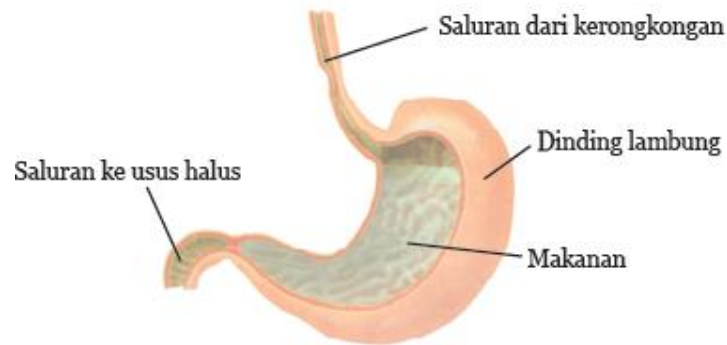
Gambar 2.4 Gerakan Otot kerongkongan saat mendorong makanan

Di pangkal leher, terdapat dua saluran, yaitu batang tenggorok dan kerongkongan. Batang tenggorok merupakan saluran pernapasan, sedangkan kerongkongan merupakan saluran makanan. Kedua saluran ini dipisahkan oleh sebuah katup. Jika kamu sedang makan, katup akan menutup. Ketika kamu bernapas, katup akan terbuka. Oleh karena itu, sebaiknya kamu jangan berbicara ketika sedang makan. Jika kamu berbicara ketika makan, saluran pernapasan terbuka. Apabila makanan masuk ke tenggorokan, kamu dapat tersedak.

3) Lambung

Dari kerongkongan, makanan masuk ke lambung. Di dalam lambung, makanan dicerna secara kimiawi dengan bantuan enzim yang disebut *pepsin*. Pepsin berperan mengubah protein menjadi pepton. Di dalam lambung terdapat asam klorida yang menyebabkan lambung menjadi asam. Asam klorida dihasilkan oleh dinding lambung. Asam klorida berfungsi untuk membunuh kuman penyakit dan mengaktifkan pepsin.

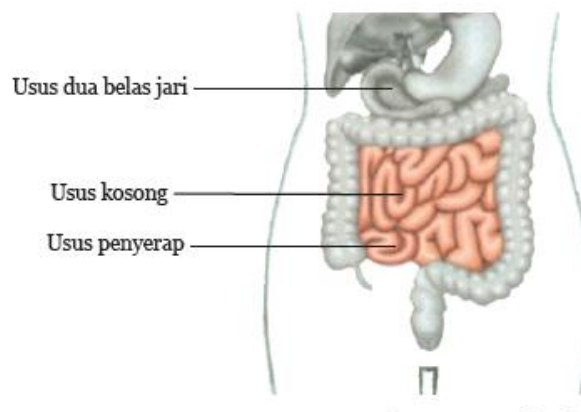
Ketika proses pencernaan terjadi di lambung, otot-otot dinding lambung berkontraksi. Hal tersebut menyebabkan makanan akan tercampur dan teraduk dengan enzim serta asam klorida. Secara bertahap, makanan akan menjadi berbentuk bubur. Kemudian, makanan yang telah mengalami pencernaan akan bergerak sedikit demi sedikit ke dalam usus halus.



Gambar 2.5 Makanan dicerna didalam lambung secara kimiawi

4) Usus Halus

Usus halus merupakan tempat pencernaan dan penyerapan nutrisi. Usus halus terbagi menjadi 3 bagian, yaitu usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerap. Di dalam usus halus terdapat dua proses pencernaan, yaitu pencernaan secara kimiawi dan proses penyerapan sari makanan. Di dalam usus dua belas jari, terjadi pencernaan makanan dengan bantuan *getah pankreas*. Getah pankreas dihasilkan oleh *kelenjar pankreas*. Getah pankreas mengandung enzim-enzim, seperti enzim amilase, enzim tripsin, dan enzim lipase.



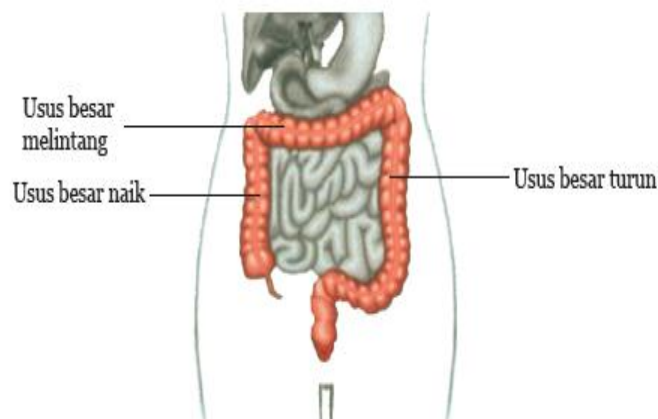
Gambar 2.6 Usus halus

Usus kosong terdapat di antara usus dua belas jari dan usus penyerapan. Di dalam usus kosong terjadi pula proses pencernaan secara kimiawi. Usus kosong memiliki dinding yang dapat menghasilkan getah pencernaan.

Usus penyerapan adalah tempat penyerapan sari-sari makanan. Sari makanan adalah makanan yang telah dicerna secara sempurna. Di dalam usus penyerapan terdapat bagian yang di sebut vili. Vili banyak mengandung pembuluh darah. Vili inilah yang dapat menyerap sari-sari makanan.

5) Usus Besar

Setelah melewati usus halus, sisa makanan masuk ke usus besar. Usus besar terbagi atas usus besar naik, usus besar melintang, dan usus besar turun.



Gambar 2.7 Usus besar

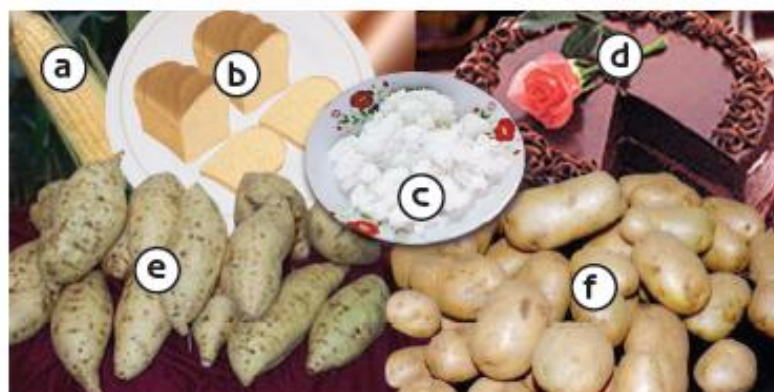
Di dalam usus besar, sisa makanan mengalami pembusukan. Pembusukan ini dibantu oleh bakteri *Escherichia coli*. Air dan garam mineral dari sisa makanan tersebut, akan diserap oleh usus kembali. Setelah itu, sisa makanan dikeluarkan melalui anus dalam bentuk tinja (feses).

c. Makanan yang Baik untuk Kesehatan

Makanan diperlukan tubuh manusia untuk pertumbuhan dan melakukan kegiatan sehingga tubuh tetap sehat. Kegiatan yang dilakukan, misalnya belajar, pergi ke sekolah, dan bermain. Makanan yang kamu makan sebaiknya mengandung gizi. Asupan gizi yang baik tidak akan terpenuhi tanpa makanan yang sehat. Makanan yang sehat adalah makanan yang mengandung semua zat gizi. Zat-zat gizi tersebut dibutuhkan tubuh untuk memperoleh energi. Selain itu, zat gizi digunakan untuk pertumbuhan dan pemeliharaan jaringan sel-sel tubuh serta memelihara kesehatan. Zat-zat makanan yang diperlukan tubuh, di antaranya karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, dan air. Untuk lebih jelasnya, akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Karbohidrat

Karbohidrat diperlukan tubuh sebagai sumber tenaga dalam melakukan kegiatan. Sumber makanan yang mengandung karbohidrat, di antaranya nasi, jagung, kue, roti, ubi, dan kentang.



Gambar 2.8 Makanan yang mengandung Karbohidrat

2) Protein

Protein merupakan zat makanan yang berfungsi untuk membangun tubuh dan memperbaiki jaringan dan sel yang rusak. Sebagai contoh, tubuhmu bertambah tinggi dan besar. Hal itu terjadi karena kamu mengonsumsi zat makanan yang mengandung protein.



Gambar 2.9 makanan yang mengandung protein

Jika tubuhmu kekurangan protein akan menderita penyakit *kwashiorkor*. Penderita kwashiorkor akan terhambat pertumbuhannya, kulit bersisik, kurus, dan rambutnya kusam.

3) Lemak

Lemak berfungsi sebagai sumber tenaga atau energy dan sebagai cadangan makanan. Lemak ada 2 macam, yaitu lemak hewani dan lemak nabati. Lemak hewani adalah lemak yang dihasilkan hewan. Contoh lemak hewani adalah daging, keju, minyak ikan, telur, dan mentega. Adapun lemak nabati adalah lemak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan. Contoh lemak nabati adalah kelapa, kacang tanah, dan margarin.



Gambar 2.10 Sumber makanan yang mengandung lemak

4) Vitamin

Vitamin merupakan zat makanan yang berguna untuk melancarkan semua proses yang terjadi di dalam tubuh. Kebanyakan vitamin tidak dapat dibuat di dalam tubuh. Vitamin dibutuhkan dalam jumlah yang sedikit. Vitamin ini bermacam-macam, yaitu vitamin A, B, C, D, E, dan K. Vitamin B dan C larut di dalam air, sedangkan vitamin A, D, E, dan K larut dalam lemak. Penyakit yang disebabkan kekurangan vitamin disebut *avitaminosis*.

Tabel 2.1 Bahan makanan yang mengandung vitamin dan kegunaanya

Nama Vitamin	Bahan makanan	Kegunaan
Vitamin A	Minyak ikan, hati sapi, susu kuning telur, buah-buahan, wortel	Menjaga kesehatan mata dan kulit
Vitamin B	Bekatul, beras merah, kacang hijau, kacang kedelai, daging, roti	Mencegah penyakit beri-beri. Menjaga kesehatan rambut.
Vitamin C	Jeruk, sayuran hijau	Mencegah sariawan dan menjaga kesehatan kulit
Vitamin D	Minyak ikan, ikan, susu, mentega, kuning telur	Mencegah penyakit tulang (rachitis)

Vitamin E	Taoge, gandum, minyak, kacang-kacangan, kuning telur, hati, susu	Pembentuk sel darah merah dan mencegah kemandulan
Vitamin K	Kuning telur, kacang kedelai, sayuran segar, susu	Membantu pembekuan sel-sel darah merah

5) Mineral

Mineral diperlukan tubuh dalam jumlah yang sedikit. Fungsi mineral bagi tubuh adalah untuk melancarkan semua proses yang terjadi di dalam tubuh. Beberapa macam mineral yang diperlukan oleh tubuh, di antaranya kalsium, besi, fosfor, dan iodin.

- a) Kalsium berfungsi sebagai pembentuk tulang dan gigi. Selain itu, kalsium membantu dalam pembekuan darah jika tubuh mengalami luka. Bahan makanan yang banyak mengandung kalsium adalah susu, ikan, dan roti.
- b) Zat besi berfungsi sebagai pengikat oksigen di dalam darah. Jika kekurangan zat besi, tubuh kita akan mengalami *anemia* (kekurangan darah). Bahan makanan yang banyak mengandung zat besi adalah daging, roti, kuning telur, dan kacang-kacangan.
- c) Fosfor berfungsi menjaga kesehatan serta kekuatan gigi dan gusi. Jika kekurangan fosfor dapat menyebabkan radang gusi dan kerusakan gigi. Fosfor terdapat dalam susu dan kuning telur.
- d) Iodin berfungsi mencegah penyakit gondok. Kekurangan iodin dapat pula menyebabkan terhambatnya pertumbuhan dan cacat mental. Iodin terdapat dalam garam dapur beriodin, air minum, dan ikan laut.

6) Air

Air merupakan zat yang sangat penting bagi tubuh. Air berfungsi memperlancar metabolisme, seperti proses pencernaan dan peredaran darah. Sebagian besar tubuh dibangun oleh air. Pada keadaan normal, tubuh kita memerlukan 2 liter air setiap harinya. Jika kekurangan air maka tubuh akan menjadi lemas, proses pencernaan terganggu dan dapat menyebabkan penyakit ginjal.

d. Penyakit Pada Sistem Pencernaan

Berbagai penyakit dan gangguan (kelainan) dapat menyerang alat pencernaan. Penyakit dan gangguan itu dapat disebabkan oleh kebiasaan mengonsumsi makanan yang tidak sehat. Selain itu, juga karena masuknya kuman penyakit ke dalam tubuh seperti bakteri dan virus.

Makanan yang tidak bersih dapat mengakibatkan sakit perut atau lambung. Selain lambung, alat pencernaanmu yang lain pun dapat terserang penyakit jika makananmu tidak bersih atau higienis. Ciri-ciri makanan yang tidak baik untuk dikonsumsi adalah:

- 1) Sudah ditumbuhi jamur dan dihinggapi lalat,
- 2) Berubah warna,
- 3) Sudah membusuk,
- 4) Sudah lewat batas kedaluwarsa,
- 5) Makanan disimpan dalam wadah seperti kaleng yang sudah berkarat,
- 6) Makanan yang sudah dicemari hewan, dan
- 7) Makanan yang mengandung bahan kimia berbahaya.

Rawatlah alat pencernaanmu supaya terhindar dari penyakit-penyakit tersebut dengan cara berikut ini.

- 1) Makan makanan yang bergizi dan seimbang.
- 2) Menjaga kebersihan alat-alat makan dan bahan makanan.
- 3) Minum air putih dalam jumlah yang cukup.
- 4) Makan secara teratur.
- 5) Menjaga kebersihan gigi dan mulut dengan cara menggosok gigi secara teratur.

Jika kamu mengonsumsi makanan-makanan yang sudah tercemar tersebut, perutmu dapat sakit. Selain itu, makan yang tercemar dapat menimbulkan penyakit seperti muntaber atau diare, dan tifus.

C. Kerangka Pikir

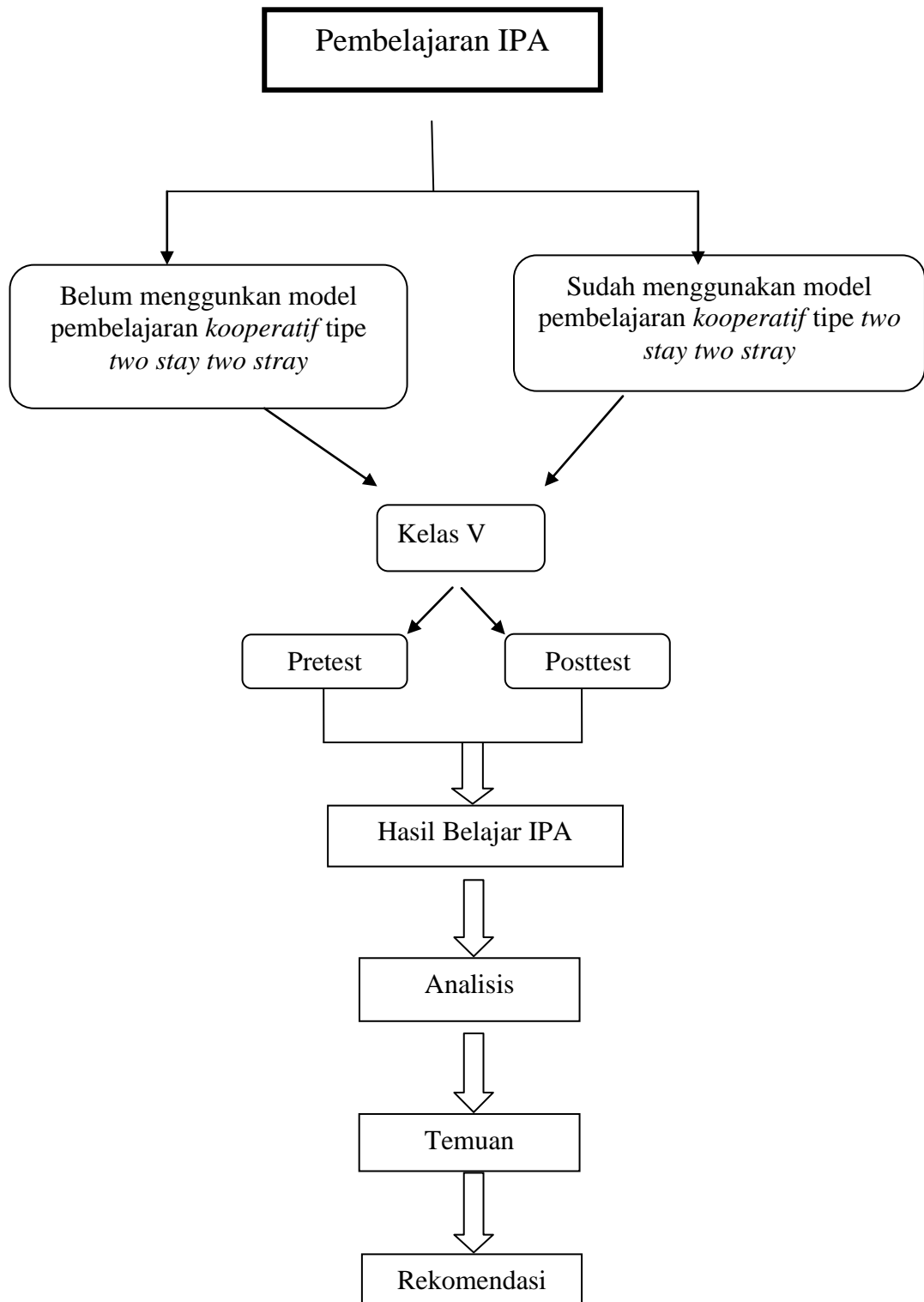
Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya. Pendidikan yang berkualitas merupakan hal yang penting dan merupakan dasar kualitas manusia Indonesia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Dilihat dari perspektif mengajar pelakunya adalah pendidik. Sedangkan dari perspektif belajar pelakunya adalah peserta didik.

Mengingat hasil belajar murid merupakan gambaran dari kesuksesan pendidikan dan lembaga pendidikan sekolah, maka hasil belajar penting untuk dikaji. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dengan guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Bahkan pembelajaran tidak akan berlangsung jika tidak ada guru.

Peranan guru dalam proses pembelajaran tidak lagi hanya sebagai pentransfer pengetahuan. Tetapi, dibutuhkan juga keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah tingkat penguasaan materi yang masih rendah dan tidak adanya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. pembelajaran dikatakan dapat berhasil apabila siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya IPA. Akibatnya hasil pembelajaran IPA menjadi rendah.

Materi IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini disebabkan karena murid lebih cenderung menghafalkan materi dan tidak adanya media yang nyata.

Melalui model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, diharapkan pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan minat, perhatian, motivasi serta mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru bisa menerapkan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam membantu kegiatan belajar mengajar, sehingga harapan akan terciptanya suatu lingkungan kelas yang kondusif dan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dan hasil belajar bisa tercapai secara optimal. Model ini memberikan kesempatan peserta didik saling berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan peserta didik dikelompok lain yang menjadikan peserta didik mudah dalam memahami materi, dapat meningkatkan kemampuan berfikir secara menyeluruh dengan waktu yang efisien serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.



Gambar. 2.1. Alur Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap penelitian, yang sebenarnya masih perlu diuji secara empiris. Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Sebagai dasar landasan dalam penelitian, maka penulis menggunakan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPA konsep hubungan alat pencernaan dengan makanan dan kesehatan siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

2. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak ada pengaruh menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak efektif terhadap hasil belajar IPA konsep hubungan alat pencernaan dengan makanan dan kesehatan siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *eksperimen* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan *Two Stay Two Stray* dapat diketahui secara pasti. Penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasikan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan Siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel X dan variabel Y. Model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar IPA sebagai variabel terikat (Y).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*.

Gambar 3.1Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O₁ : Tes awal yang diberikan sebelum diberikan perlakuan mengenai penggunaan tehnik

O₂ : Tes akhir yang diberikan setelah diberikan perlakuan mengenai penggunaan tehnik

X : Perlakuan

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka diberi tes awal (*pretest*) kemudian memberi tes (*posttest*) setelah digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satu-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti, dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, yang dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, fenomena alam dan sebagainya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polut Kabupaten Takalar yang berjumlah 42 siswa.

Tabel 3.2 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-Laki	
1	V	22	20	42

Sumber: Data sekolah SD Negeri No. 49 Panjo'jo kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Gowa

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek atau subjek penelitian. Menurut Djarwanto (2014:57) sampel merupakan sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling jenuh yaitu semua murid kelas V yang menjadi sampel.

Tabel 3.3 Tabel Sampel Siswa Kelas V

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
		Perempuan	Laki-Laki		
1	V	22	20	42	Kelas Eksperimen

Sumber : Data sekolah SD Negeri No. 49 Panjo'jo kec. Polut Kab. Gowa

D. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar IPA sebagai variabel terikat (Y).

Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (variabel X), merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.
2. Hasil belajar siswa (Variabel Y) adalah hasil pengukuran yang diperoleh siswa melalui suatu tes yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung pada

mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) yang menggambarkan tingkat penguasaan materi pelajaran pada siswa.

E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu, alat yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa observasi, dokumentasi, dan tes.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes.

1. Observasi

Observasi awal dilakukan dengan mengamati kondisi fisik sekolah, meliputi kondisi bangunan sekolah, sarana dan prasarana pembelajaran, kurikulum, media pembelajaran yang digunakan dan hasil belajar siswa.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan data yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dokumen yang dikumpulkan berupa data-data yang berkaitan dengan penilaian seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran dan lain-lain.

3. Tes

Tes merupakan instrument atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subjek yang menuntut pemenuhan tugas-tugas kognitif.

Dengan tes ini dapat dinilai sampai dimana kemampuan logika peserta didik dalam memahami soal IPA. Tes yang digunakan adalah pilihan ganda.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan analisis data ini adalah sebagai berikut:

1. Memberi nilai secara individu

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

2. Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = mean (rata-rata)

$\sum x$ = jumlah nilai seluruh siswa

n = jumlah murid

3. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

4. Uji- t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \quad \text{Sugiyono (2016:56)}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan
Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti berarti

Penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* efektif terhadap
terhadap hasil belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan

Makanan dan Kesehatan Siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kec. Polut Kab. Takalar.

Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti Penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak efektif terhadap hasil belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan Siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kec. Polut Kab. Takalar.

e) Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

f) Membuat kesimpulan

Membuat kesimpulan “Apakah pengaruh model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan Siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar”.

Pedoman yang digunakan untuk mengelompokkan tingkat hasil belajar siswa adalah pedoman yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional di bawah ini:

Tabel 3.4 Kategorisasi hasil Belajar

Skor	Kategori
0 – 34	Sangat rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Departemen Pendidikan dan kebudayaan

Data tabel ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai	Keterangan
>70	Tuntas
<70	Tidak tuntas

Sumber: Data sekolah SD Negeri No. 49 Panjo'jo kec. Polut Kab. Gowa

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai minimal 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 75% peserta didik di kelas tersebut telah mencapai Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan kesehatan Siswa Kelas VSD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

1. Deskripsi Hasil Belajar *Pretest* IPA Murid Kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

Pretest adalah tahap awal dalam penelitian eksperimen ini. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan. Peneliti kemudian melaksanakan *Pretest* pada kelas eksperimen. Hasil *Pretest* akan dijadikan pedoman dalam melaksanakan tahap penelitian selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar mulai tanggal 21 juli-28 juli 2017. Maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari hasil tes yang dapat dilihat pada lampiran 5.

Dari hasil tes yang diberikan siswa pada saat *pretest* maka diperoleh analisis deskriptif untuk mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri No. 49

panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Statistik skor hasil belajar siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polut Kabupaten Takalar

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Murid	42
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	30
Rentang Nilai	50
Nilai Rata-rata	58,33

Sumber : Hasil test murid kelas V SD Negeri No. 49 panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

Jika hasil tes siswa dikelompokkan kedalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Peresentase Kategori Hasil Belajar IPA Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 34	Sangat rendah	3	7
2.	35 – 54	Rendah	11	26
3.	55 – 64	Sedang	12	29
4.	65 – 84	Tinggi	16	38
5.	85 – 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			42	100

Sumber :Hasil tes murid

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa *pre-test* hasil belajar IPA siswa kelas V yang memperoleh kriteria sangat rendah sebesar 7%, kriteria rendah sebesar 26%, kriteria sedang sebesar 29%, kriteria tinggi sebesar 38% dan kriteria

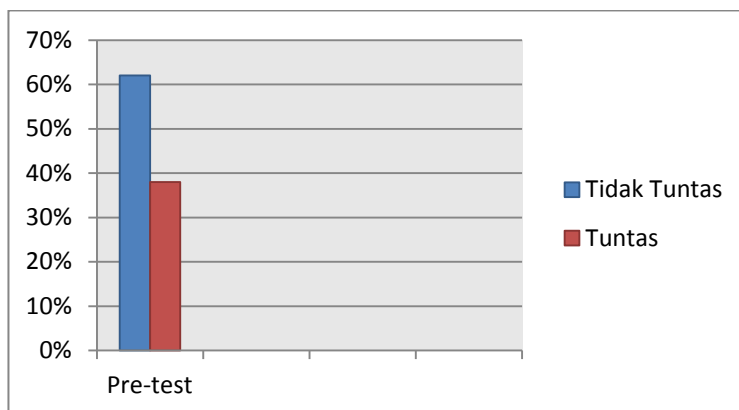
sangat tinggi sebesar 0% Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA sebelum menerapkan model pembelajaran termasuk kategori rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi(%)
$0 \leq x \leq 69$	Tidak tuntas	26	62
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	16	38
Jumlah		42	100

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 38% yaitu 16 dari 42 siswa termasuk kategori tuntas dan 62 % yaitu 26 dari 42 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berada pada kategori rendah. Artinya siswa kelas V belum mencapai Kriteria ketuntasan secara klasikal yang dimana ketuntasan klasikal dapat tercapai apabila minimal 70% siswa dapat mencapai criteria skor yang telah ditetapkan.

Berikut diagram tes hasil belajar *pretest* siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPA SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.



Gambar 4.1 Diagram ketuntasan persentase hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Two Stay Two Stray*

2. Deskripsi Hasil Belajar *Posttest* IPA Murid Kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap hasil siswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*, perubahan tersebut dapat dilihat dari data perolehan skor *post-test* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri No. 49 panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Dapat diketahui bahwa *posttest* hasil belajar IPA kelas V diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,14. Nilai rata-rata 77,14 masuk dalam kriteria baik (tuntas). Skor tertinggi adalah 90 dan skor terendah adalah 50.

Dari hasil tes yang diberikan siswa pada saat *posttest* maka diperoleh analisis deskriptif untuk mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri No. 49 panjo'jo Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Statistik skor Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polut Kabupaten Takalar

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Murid	42
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	90
Nilai Minimum	50
Rentang Nilai	40
Nilai Rata-rata	77,14

Sumber :Hasil tes belajar IPA siswa

Jika hasil tes siswa dikelompokkan kedalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Kategori Hasil Belajar IPA Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (*Postest*)

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 34	Sangat rendah	-	0
2.	35 – 54	Rendah	1	2
3.	55 – 64	Sedang	4	10
4.	65 – 84	Tinggi	30	71
5.	85 – 100	Sangat Tinggi	7	17
Jumlah			42	100

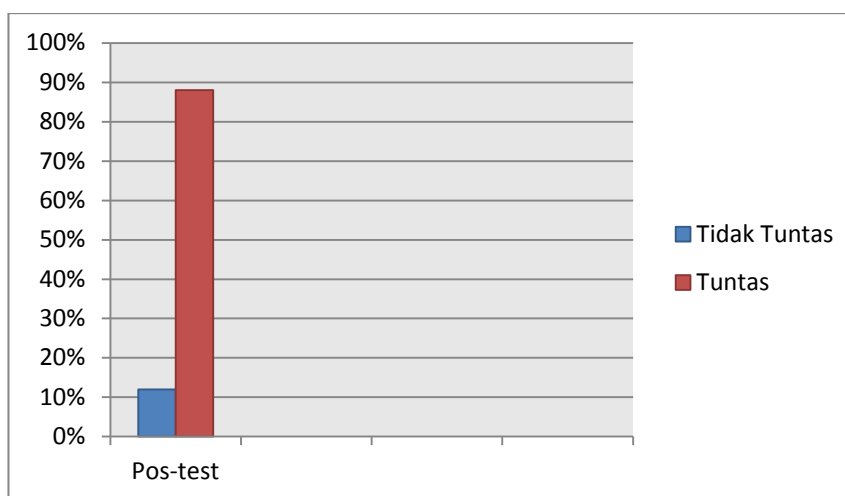
Sumber : Tes Hasil belajar IPA

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat diketahui bahwa *postest* hasil belajar IPA siswa kelas V yang memperoleh kriteria sangat rendah sebesar 0%, kriteria rendah sebesar 2%, kriteria sedang sebesar 4%, kriteria tinggi sebesar 71% dan kriteria sangat tinggi sebesar 17% Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA sebelum menerapkan model pembelajaran termasuk kategori baik. Ini menunjukkan adanya peningkatan setelah diberi perlakuan dan hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan yang baik.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (Postest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$0 \leq x \leq 69$	Tidak tuntas	5	12
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	37	88
Jumlah		42	100

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 88% yaitu 37 dari 42 siswa termasuk kategori tuntas dan 12 % yaitu 5 dari 42 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas. Artinya siswa kelas V telah mencapai Kriteria ketuntasan secara klasikal yang dimana ketuntasan klasikal dapat tercapai apabila minimal 70% siswa dapat mencapai kriteria skor yang telah ditetapkan.



Gambar 4.2 Diagram ketuntasan Persentase hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Adapun hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two stray* “Hubungan Alat Pencernaan dengan Makanan dan Kesehatan” Dinyatakan

dengan presentase yang dapat dilihat pada lampiran 4. Selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi murid pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 98,21%
- b. Persentase murid yang memperhatikan saat guru menjelaskan 84,52%
- c. Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik lisan maupun tulisan 71,42%
- d. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 6,55%
- e. Persentase murid yang keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung 4,26%
- f. Persentase murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal dipapan tulis 14,88%
- g. Persentase murid yang mengerjakan soal dengan benar 76,19%
- h. Presentase murid yang mampu menyimpulkan pembelajaran sebesar 76,19%

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari *pre-test* hasil belajar IPA siswa kelas V yang memperoleh kriteria sangat rendah sebesar 7%, kriteria rendah sebesar 26%, kriteria sedang sebesar 29%, kriteria tinggi sebesar 38% dan kriteria

sangat tinggi sebesar 0% dengan nilai rata-rata 58,33. Melihat dari hasil presentase ketuntasan hasil belajar IPA diperoleh siswa tidak tuntas sebanyak 26 orang dan 16 orang dalam kategori tuntas. Maka, dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Two Stay Two Stray* tergolong rendah dari standar ketuntasan klasikal yaitu 70%.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 77,14 jadi hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Two Stay Two Stray* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* hasil belajar IPA siswa kelas V memperoleh kriteria sangat rendah sebesar 0%, kriteria rendah sebesar 1%, kriteria sedang sebesar 10%, kriteria tinggi sebesar 71% dan kriteria sangat tinggi sebesar 17%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,83. Dengan frekuensi (dk) sebesar $42 - 1 = 41$, pada taraf signifikansi 0,05% diperoleh $t_{tabel} = 3,54$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) **diterima** yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang menyenangkan

membuat siswa berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain dan bersifat acuh selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang tidak memperhatikan sebanyak 12 orang. Sedangkan pada pertemuan berikutnya hanya beberapa orang siswa yang melakukan kegiatan lain dan tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung, tapi sejalan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* siswa yang mulai aktif menanggapi dan menjawab berbagai pertanyaan yang dilontarkan guru serta mampu menjawab pertanyaan dari siswa lain sehingga siswa lain ikut termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Hal diatas juga relevan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Mimi Handayani pada tahun 2014 yang menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan metode *two stay two stray* adalah 83,16 pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata 59,17. Penelitian selanjutnya oleh Yusuf pada tahun 2012 yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata pretestnya 6,7 meningkat menjadi 7,6 pada posttest siklus I. Sedangkan nilai rata-rata posttest siklus II meningkat menjadi 8,5. Penelitian ini juga senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rosita Dwi Ferdiani tahun 2012 yang menyatakan terjadi peningkatan komunikasi matematis siswa yang diikuti dengan

peningkatan pemahaman siswa dari nilai rata-rata 74,10 menjadi 81,17 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 18,28% meningkat menjadi 89,28%.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri No. 49 Panjo'jo Kecamatan Polongbengkeng Utara kabupaten Takalar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPA konsep hubungan alat pencernaan dengan makanan dan kesehatan kelas V SD Negeri No.49 Panjo'jo terdapat pengaruh dibandingkan sebelum diterapkannya model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dari rata-rata nilai *pretest* 58,33 meningkat menjadi 77,14 dari rata-rata *posttest*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka implikasi dari kesimpulan tersebut dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan tugas rumah dalam proses pembelajaran agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPA.
2. Guru hendaknya dalam pembelajaran sebuah kelas selalu mengupayakan penggunaan model dan media yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat, perhatian dan motivasi siswa untuk materi yang disajikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti variabel-variabel lain seperti metode pembelajaran lain, model pembelajaran, media pembelajaran,

fasilitas belajar, ruang belajar, gaya belajar dan lain-lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPA.