

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD GUGUS III KECAMATAN TELLU SIATTINGE
KABUPATEN BONE

*THE EFFECT OF TWO STAY TWO STRAY LEARNING MODEL ON
MOTIVATION AND MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES AT
FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL CLUSTER TELLU
SIATTINGE DISTRICT BONE REGENCY*



Oleh :

BAHRUM

Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.04.096.19

PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2022

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD GUGUS III KECAMATAN TELLU SIATTINGE
KABUPATEN BONE

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Disetujui oleh



Nomor Induk Mahasiswa 105 06 04 096 /19

Kepada

PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2022

TESIS

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD GUGUS III KECAMATAN TELLU SIATTINGE
KABUPATEN BONE

Yang disusun dan diajukan oleh

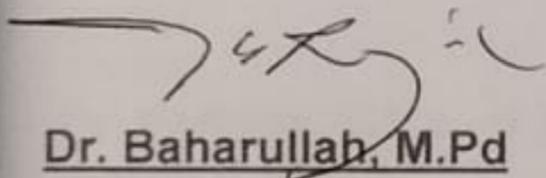
BAHRUM
NIM. 105 06 04 096 19

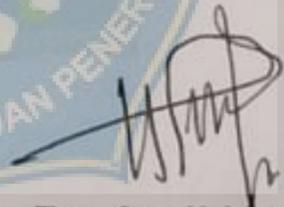
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 29 Agustus 2022



Pembimbing I

Pembimbing II

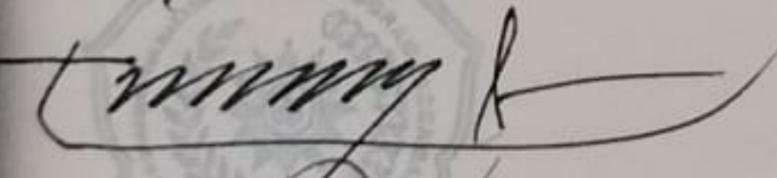

Dr. Baharullah, M.Pd

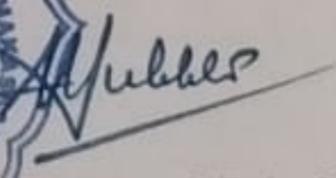

Dr. Andi Husniati, M.Pd.

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM : 613 949


Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM : 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone

Nama Mahasiswa : Bahrum

Nim : 105.06.04.096.19

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 29 Agustus 2022 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 29 Agustus 2022

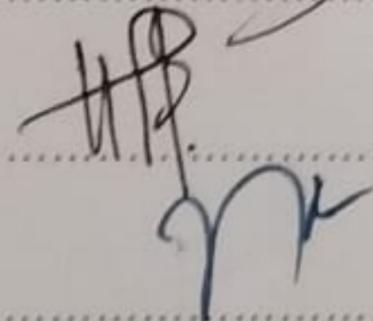
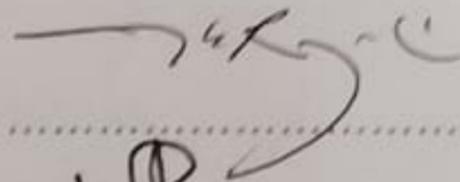
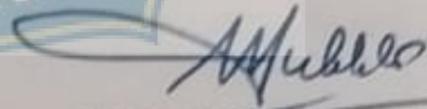
Tim Penguji

Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd
(Ketua Penguji)

Dr. Baharullah, M. Pd
(Pembimbing)

Dr. Andi Husniati, M.Pd.
(Pembimbing)

Dr. Nasrun, M.Pd.
(Penguji)

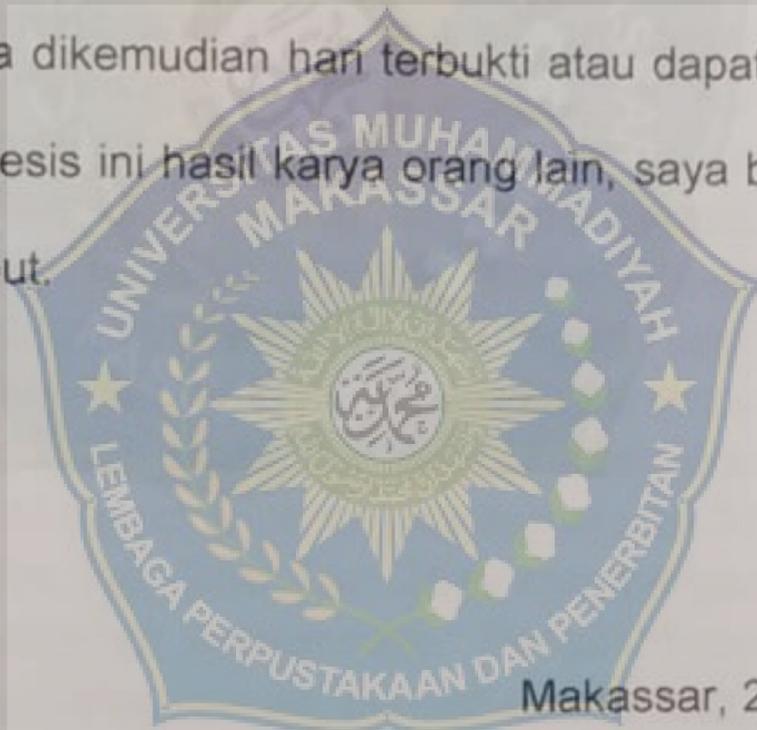


PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bahrum
NIM : 105 06 04 096 19
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.



Makassar, 29 Agustus 2022

Bahrum

ABSTRACT

Bahrum, 2022. The Effect of Two Stay Two Stray Learning Model on Motivation and Mathematics Learning Outcomes at Fourth Grade Elementary School Cluster III Siattinge District, Bone Regency. Supervised by Baharullah and Husniati.

The purpose of the study was to determine the effect of motivation and student learning outcomes using the Two Stay Two Stray learning model in learning mathematics.

The method used was the Quasy Experimental Design research method. Providing treatment or treatment in the form of the used of cooperative learning models in learning mathematics on motivation and learning outcomes. The data analysis technique in this study used descriptive statistical analysis, inferential statistical analysis, and statistical calculations, namely normality test and homogeneity test. After that, the hypothesis was tested using the t-test.

The results of the study that 1). There was an effect of the Two Stay Two Stray learning model on students' learning motivation in learning mathematics. Learning mathematics with the used of the Two Stay Two Stray learning model had a significant influence on students' learning motivation, starting from the beginning of learning with a total score was 1,380, an average was 60 and at the end of the study the average value of 2008 was 87. 2) Two Stay Two learning model Stray affected student learning outcomes in learning mathematics. The positive influence on student learning outcomes using the Two Stay Two Stray learning model in mathematics learning was indicated by an increase from the pretest score with 1,369 with an average 60 to the posttest score by 1,828 with an average score was 79.

Keywords: *Two Stay Two Stray learning model, motivation, and learning outcomes*



Translated & Certified by
Language Institute of Unismuh Makassar

Date 18/8/2022 Doc: Abstract

Author: by: Yohanes M. H. S.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur setinggi-tingginya penulis panjatkan ke hadirat Allah Azza wa Jalla, Sang Pemilik segala bentuk kekuatan dan kemuliaan, karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah penulis bisa merampungkan tugas akhir tesis ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pasca Sarjana dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis tak lupa juga menghaturkan terima kasih yang tak terhingga teruntuk Ibunda sangat saya sayangi dan hormati yaitu Nurseha atas doa dan semangatnya yang senantiasa mengiringi setiap langkah dan kehidupanku dan tak lupa pula penulis berterima kasih kepada Istriku tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moral dan materi kepada penulis aehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan baik.

Proses penyusunan tesis ini juga banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak dari awal, terutama para pembimbing. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Baharullah, M.Pd., dan Ibu Dr. A. Husniati, M.Pd., sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, dorongan,

petunjuk, dan saran-saran yang sangat membantu kepada penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof, Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sebagai mahasiswa program pascasarjana.
2. Bapak Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar atas dukungan dan izinnya dalam proses pelaksanaan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang selalu memberikan arahan dan petunjuk kepada penulis dalam penyelesaian tesis ini.
4. Ibu Sulfasyah, M.Pd., M.A., Ph.D., yang senantiasa ramah dan bijaksana memberikan bantuan, arahan dan petunjuk kepada penulis dalam penyelesaian studi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang banyak menyuguhkan pengetahuan kepada penulis.
6. Bapak Zainuddin S.Pd., selaku Kepala SDN 58 Ulo dan juga Bapak dan Ibu Guru SDN 61 Palongki yang sudah memberikan izin dan bantuan sehingga penelitian ini bisa terselesaikan dengan baik

beserta rekan–rekan guru yang sudah memberikan dukungan semangat kepada penulis.

7. Saudara-saudara dan sanak keluarga yang selalu memberi dukungan baik berupa moril maupun material kepada penulis.
8. Teman-teman mahasiswa PPS Kelas E. angkatan 2019.2 yang sangat luar biasa solidaritasnya dan selalu saling menyemangati dalam situasi apapun.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan yang berlipat ganda kepada mereka dan penulis juga berharap, semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca dan memberi sumbangsih yang positif dalam dunia kependidikan. Amin.

Penulis juga menyadari bahwa tesis ini tidak luput dari kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan penyusunan tesis ini.

Bone, Agustus 2022

Penulis

BAHRUM

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray .	9
2. Pembelajaran Konvensional	14
3. Motivasi Belajar	15
4. Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar	19
5. Hasil Belajar Matematika	20
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Variabel Penelitian	29
C. Defenisi Operasional Variabel.....	29
D. Desain Penelitian	30
E. Populasi dan Sampel	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Instrumen Penelitian	34
H. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	64

A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Perpindahan anggota dalam model <i>Two StayTwo Stray</i>	13
Gambar. 2.2	Prosedur Peneltian Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Two Stay TwoStray terhadap Motivasi dan Hasil belajar matematika Siswa Pembahasan	27



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian Quasi Eksperimen Kontrol Group.....	31
Tabel 3.2	Daftar Nama Sekolah Gugus III	31
Tabel 4.1	Statistik Motivasi Belajar Siswa.....	42
Tabel 4.2	Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Siswa	43
Tabel 4.3	Statistik Motivasi Belajar Siswa.....	45
Tabel 4.4	Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Siswa	46
Tabel 4.5	Statistik Hasil Belajar Siswa.....	47
Tabel 4.6	Persentase hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	48
Tabel 4.7	Statistik Hasil Belajar Siswa.....	50
Tabel 4.8	Persentase pencapaian hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	51
Tabel 4.9	Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.10	Uji Homogenitas.....	53
Tabel 4.11	Uji hipotesis t-tabel.....	55
Tabel 4.12	Uji hipotesis t-tabel.....	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah modal dasar pembangunan bangsa Indonesia, oleh karena itu pemerintah selalu mengamati dan memperhatikan pendidikan formal juga nonformal. Pendidikan adalah unsur sangat penting bagi perkembangan warga khususnya anak-anak. Dengan pendidikan seorang bisa mempertinggi derajat dan prestise, menambah wawasan serta ilmu pengetahuan. Pendidikan bukan hanya pada sekolah (pendidikan formal) namun ada lembaga pendidikan warga, contohnya majelis taklim dan paguyuban (Jumarudin 2014).

Pendidikan secara umum menyediakan lingkungan yang memungkinkan perkembangan minat dan kemampuan peserta didik secara optimal (Nasution 2020). Dari pengertian tersebut bisa dilihat bahwa tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang mampu mengembangkan kemampuan diri dan kepribadian yang baik. Tujuan dari pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berhlak mulia, serta berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas No 20 : 2003)

Manusia yang berpendidikan atau berperilaku akan berbeda dengan manusia yang tidak berilmu. Perbedaan itu dapat dilihat dari cara bersikap, bertutur, dan cara menjaga emosi. Hal ini dijelaskan dalam firman Allah dalam surat Al-Mujadalah ayat 11

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.."

Penjelasan diatas bahwa manusia beriman dan yang berilmu akan diberikan derajat tinggi. Meski telah dijanjikan derajat yang tinggi, faktanya masih banyak umat yang enggan atau bermalasan dalam mencari ilmu. Akibatnya, tercipta perbedaan yang sangat mencolok di antara keduanya. Bahkan, perbedaan orang berilmu dan yang tidak berilmu diibaratkan sebagai siang dan malam, air dan api, terang dan gelap. Maka dari itu, sebagai umat manusia yang diwajibkan menuntut ilmu dengan cara belajar.

Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada resiko yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan ini dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk (Purwanto, 2014).

Proses pembelajaran membutuhkan asal belajar, strategi, metode, dan contoh yang baik, supaya pembelajaran itu dikatakan berhasil, bisa membuat siswa mengerti dan terbentuk hubungan dikelas tersebut. Selain itu pula pada proses belajar mengajar terjadi hubungan dua arah antara pengajar dan siswa, keduanya saling menghipnotis dan akan bisa memilih output belajar. Pengajar wajib memiliki kemampuan menyampaikan pelajaran dengan baik, lantaran ini akan berdampak dalam proses mengajar dan output belajar peserta didik.

Proses awal yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran yaitu menstimulasi motivasi siswa, karena motivasi membuat siswa senang terhadap aktivitas belajar mengajar di kelas. Kurangnya motivasi yang dimiliki siswa mengikuti proses pembelajaran dikelas, siswa akan malas belajar, bisa menghambat pencapaian tujuan berdasarkan pembelajaran yang diinginkan.

Motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang sehingga tercapai hasil atau tujuan tertentu (Hanifah 2017). Motivasi adalah suatu tujuan atau pendorong dengan tujuan sebenarnya tersebut yang menjadi daya dalam mencapai apa yang diinginkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah yaitu SD Negeri 61 Palongki, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya kreatifitas guru dalam menyajikan

materi pelajaran. Pada umumnya guru terlihat antusias berkreasi dan siswa tampak termotivasi apabila ada supervisi proses pembelajaran di kelas.

Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ialah potensi siswa dalam memenuhi tahapan, pencapaian, pengalaman dalam suatu pembelajaran. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran (Kunandar dalam Irma Ayuwanti 2016).

Hasil belajar matematika siswa di SD Negeri 61 Palongki juga masih tergolong rendah. Hal ini didasarkan dari pengamatan peneliti pada nilai ujian serta nilai rapor. Matematika masih menjadi salah satu momok bagi siswa dan menganggap bahwa matematika itu susah sehingga kurang disenangi oleh sebahagian besar siswa.

Berdasarkan pemikiran dan pengamatan penulis bahwa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di sekolah dibutuhkan suatu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara menyeluruh dan kerjasama antara siswa. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan saat ini khususnya di SD Negeri 61 Palongki menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional dimana siswa hanya menyalin materi yang ada pada buku paket. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang

didominasi oleh ceramah serta secara klasikal tanpa adanya pembagian kelompok siswa. Khususnya untuk pembelajaran matematika FPB dan KPK, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa adanya demonstrasi.

Motivasi dan kemauan belajar siswa juga dikategorikan rendah dalam pembelajaran matematika. Siswa terlihat merasa bosan dan kurang aktif. Cara mengajar guru yang masih monoton dan konvensional membuat peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pelajaran matematika. Motivasi belajar yang kurang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Guru harus membangkitkan motivasi kepada peserta didik agar dapat keluar dari rasa jenuh, bosan dan kesulitan dalam belajar matematika. Memperbaiki cara mengajar dan mencoba metode metode serta model model pembelajaran yang menarik.

Guru harus memilih dan menguasai metode dan contoh pembelajaran yang sempurna dan menyenangkan supaya suasana proses pembelajaran lebih menarik bagi anak didik dan sasaran pemenuhan materi yang dijelaskan dapat tercapai. Oleh karena itu guru kelas pada Sekolah Dasar Negeri 61 Palongki harus bekerja sama buat mendapatkan output yang lebih baik menggunakan cara yang efektif.

Untuk itu peneliti menerapkan satu contoh pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual yaitu model pembelajaran *Two*

Stay Two Stray. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini penting diterapkan dalam 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. Alasan menggunakan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang aktif dan sulit diatur saat proses belajar mengajar. Peneliti memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berdasarkan adanya peneliti-peneliti terdahulu yang berhasil menerapkan model pembelajaran ini dan memberikan hasil dan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Salah satu penelitian yang dimaksud adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi di SMA Negeri 8 Malang” oleh Ita Nurjannah 2014. Hasil penelitiannya memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Karakter peserta didik tingkat SD/MI memiliki rasa ingin tahu dan cenderung untuk berkelompok dalam menyelesaikan masalah maka, strategi pembelajaran *Two StayTwo Stray* akan menjadi solusi pembelajaran yang efektif Model pembelajaran ini dipilih peneliti berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian dari peneliti-peneliti

terdahulu yang telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika?
2. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dibutuhkan sehabis merampungkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini memberikan kajian model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa
2. Penelitian ini menjadi salah satu referensi mengenai motivasi dan hasil belajar matematika siswa
3. Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar
2. Bagi siswa, penelitian ini memberikan motivasi dan hasil belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran
3. Bagi peneliti, dapat menjadi referensi dalam penelitian terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Two StayTwo Stray*

Model pembelajaran *Two StayTwo Stray* merupakan salah satu model pembelajaran dua tinggal dua tamu yang diperkenalkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Model *Two Stay Two Stray* ini dapat digunakan diberbagai mata pelajaran dan semua tingkatan usia peserta didik, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* artinya dalam Bahasa Indonesia yaitu, dua tinggal dua tamu untuk memberikan kesempatan kepada kelompok lain menggali informasi yang ada (Fithra Ramadian 2014).

Two stay two stray adalah model pembelajaran kooperatif, model ini dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Pembelajaran model *Two StayTwo Stray* yaitu dengan berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Kegiatan ini adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang tamu dari kelompok lainnya, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja, laporan kelompok (Ngalimun 2016).

Model pembelajaran *Two StayTwo Stray* merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa belajar mencari solusi masalah bersama anggotanya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua tamu yang datang dari kelompok lain yang menjaga kelompoknya. Model pembelajaran ini siswa diharapkan untuk memiliki tanggung jawab dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada kelompok siswa untuk mengembangkan hasil informasi yang ditemukan dengan kelompok siswa lainnya. Berbagai kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu. Tujuan pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk aktif, baik pada berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yg dijelaskan oleh teman. Proses pembelajaran ini diharapkan siswa mendengarkan apa yang diinformasikan sang temannya saat sedang bertamu, yang secara eksklusif anak didik dibawa menyimak apa yang diinformasikan sang anggota yang sebagai tuan tempat tinggal tersebut.

Menerapkan model kooperatif *Two Stay Two Stray*, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan menyimak secara langsung, tidak selalu dengan menyimak apa yang dsampaikan oleh guru. Penerapan model pembelajaran *Two StayTwo Stray*, siswa akan terlibat secara aktif, sehingga akan menstimulasi semangat siswa

dalam belajar. Kegiatan tanya jawab dapat dilakukan oleh siswa dari kelompok satu dan yang lain, dengan cara menverifikasi materi yang didapat dengan materi yang disampaikan. Siswa dapat mengevaluasi sendiri, seberapa tepatkah pola pikirnya terhadap suatu konsep dengan pola pikir guru.

Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi FPB dan KPK. sebagai berikut :

a. Fase 1

Mempersentasikan dan menetapkan tujuan pembelajaran.

Guru menetapkan Inti tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.

b. Fase 2

Menyajikan informasi. Guru mepersentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal

Guru menyampaikan indikator pembelajaran dari materi, mengenalkan, dan menjelaskan konsep FPB dan KPK (dalam menemukan konsep dan penentuan FPB dan KPK kelompok siswa dibimbing menggunakan *Big Ruler*).

c. Fase 3

Mengatur siswa dalam tim belajar. Mengorganisir peserta didik dalam tim-tim belajar. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara penerapan *Two Stay Two Stray* dan membantu kelompok melakukan transisi efisien. Langkah-langkahnya adalah :

- 1) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, 2 kelompok terdiri dari 4 anggota dan 3 kelompok terdiri dari 5 anggota.
- 2) Kelompok siswa adalah kelompok heterogen dan siswa saling menghargai
- 3) Dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain
- 4) Anggota kelompok yang tinggal di kelompok akan membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka
- 5) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
- 6) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka (Nurkanton 2019)

d. Fase 4

Membantu kerja tim dan belajar. Guru membantu tim belajar selama peserta didik melakukan penyelesaian tugas

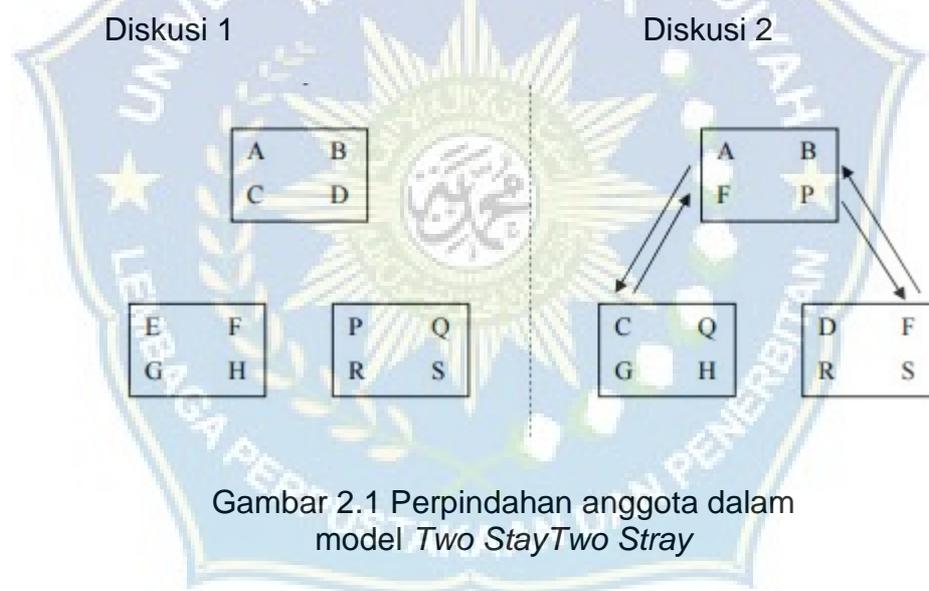
e. Fase 5

Uji materi. Guru menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok mempersentasikan hasil kerja

f. Fase 6

Memberikan pengakuan. Guru memberikan penghargaan untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Skema pergantian anggota kelompok dalam metode pembelajaran ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Perpindahan anggota dalam model *Two StayTwo Stray*

Kelebihan dan Kekurangan *Two StayTwo Stray*

a) Kelebihan

1. Mudah dipecah menjadi berpasangan.
2. Lebih banyak tugas yang di dilakukan.
3. Guru mudah memantau dan mengawasi.
4. Dapat diterapkan di semua kelas

5. Belajar siswa menjadi lebih bermakna.
6. Siswa aktif dalam belajar.
7. Siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
8. Kerja berkelompok menambah kekompakan dan rasa percayadiri siswa.
9. Kemampuan berkomunikasi siswa dapat ditingkatkan.
10. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

b) Kelemahan

1. Membutuhkan durasi waktu yang lama.
2. Beberapa siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
3. Membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga)
4. Sulit dalam mengelola kelas.
5. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik

2. Pembelajaran konvensional

Menurut pandangan psikologi pendidikan, pembelajaran konvensional adalah cara yang digunakan pengajar dalam pembelajaran sehari-hari menggunakan model yang bersifat umum dan biasa, bahkan tanpa menyesuaikan cara yang tepat bersarkan sifat dan karakteristik dari materi pembelajaran atau bidang pelajaran yang dipelajari.

Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan anak didik dalam proses belajar (Djamarah 2011). Model pembelajaran konvensional adalah model yang umum dilakukan dalam proses pembelajaran yakni pendidik menjelaskan dan siswa mendengarkan

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Frederick J. Mc Donald dalam H. Nashar, 2004:39). Tetapi menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar (2004:42) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Motivasi didefinisikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melakukan suatu kegiatan, baik yang bersumber dalam diri seseorang itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik) (Kompri 2015). Motivasi adalah proses yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan perilaku (Santrock JW 2017).

Berdasarkan teori-teori motivasi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk melaksanakan satu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam kontes belajar, maupun dalam kehidupan lainnya.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang sangat mempengaruhi, sehingga motivasi belajar adalah suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna untuk mencapai tujuan (Hamalik 2011).

Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan (Dimiyati 2019). Kebutuhan terjadi jika seseorang merasa tidak ada keseimbangan antara apa yang dimiliki dengan yang diharapkan. Dorongan adalah kekuatan mental untuk melaksanakan kegiatan dalam memenuhi harapan. Tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai oleh seseorang. Adapun fungsi motivasi meliputi :

- a. Mendorong munculnya kelakuan atau suatu perbuatan. Jika tidak ada motivasi maka tidak akan muncul perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi mempunyai fungsi sebagai pengarah. Mengarahkan perbuatan sampai tujuan yang diinginkan.

Jenis motivasi terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar. Misalnya, selain ingin lulus ujian anak didik belajar dengan rajin karena ingin memperoleh hibah dari orangtua.

Motivasi ekstrinsik berbeda dari motivasi instrinsik karena dalam motivasi ini keinginan peserta didik untuk belajar sangat dipengaruhi oleh adanya dorongan atau rangsangan dari luar. Dorongan dari luar tersebut dapat berupa pujian, celaan, hadiah, hukuman dan teguran dari guru. Motivasi ekstrinsik adalah “motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar” (Sardiman, 2011). Bagian yang terpenting dari motivasi ini bukanlah tujuan belajar untuk mengetahui sesuatu tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, sehingga mendapatkan hadiah. Motivasi instrinsik juga diperlukan dalam kegiatan belajar karena tidak semua siswa memiliki motivasi yang kuat dari dalam dirinya untuk belajar.

Guru sangat berperan dalam rangka menumbuhkan motivasi ekstrinsik. Pemberian motivasi ekstrinsik harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karena jika peserta didik diberikan motivasi ekstrinsik secara berlebihan maka motivasi instrinsik yang sudah ada dalam diri siswa akan hilang. Motivasi ekstrinsik dapat membangkitkan motivasi instrinsik, sehingga

motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam pembelajaran. Motivasi ekstrinsik dapat berubah menjadi motivasi intrinsik jika siswa menyadari pentingnya belajar (Dimiyati 2019). Motivasi ekstrinsik juga sangat diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran karena adanya kemungkinan perubahan keadaan peserta didik dan juga faktor lain seperti kurang menariknya proses belajar mengajar bagi peserta didik. Motivasi ekstrinsik dan intrinsik harus saling menambah dan memperkuat sehingga individu dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

- b. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, misalnya anak didik melakukan tugas-tugas pembelajaran dan selalu ingin menilik bahan pelajaran dengan bahagia hati tanpa merasa terpaksa (Hamalik 2011).

Peserta didik yang termotivasi secara intrinsik dapat terlihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya. "Motivasi intrinsik dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukan adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan itu sendiri" (Sardiman 2011). Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik menunjukkan keterlibatan dan aktivitas yang tinggi dalam belajar. Motivasi dalam diri merupakan keinginan dasar yang mendorong individu mencapai berbagai pemenuhan segala kebutuhan diri sendiri. Untuk memenuhi

kebutuhan dasar peserta didik, guru memanfaatkan dorongan keingintahuan peserta didik yang bersifat alamiah dengan jalan menyajikan materi yang cocok dan bermakna bagi peserta didik. Motivasi instrinsik timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain tetapi atas kemauan sendiri (Usman 2016). Pada dasarnya, peserta didik belajar didorong oleh keinginan sendiri maka peserta didik secara mandiri dapat menentukan tujuan yang dapat dicapainya dan aktivitas-aktivitasnya yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajar.

Seseorang mempunyai motivasi instrinsik karena didorong rasa ingin tahu, mencapai tujuan menambah pengetahuan. Dengan kata lain, motivasi instrinsik bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Motivasi instrinsik muncul dari kesadaran diri sendiri, bukan karena ingin mendapat pujian atau ganjaran.

4. Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk membangkitkan atau mengarahkan motivasi belajar siswanya, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memberikan angka, pada umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Siswa yang mendapat angka baik, akan

mendapat motivasi belajar menjadi besar, sebaliknya siswa mendapat angka kurang, mungkin akan menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

- b. Pujian, pemberian pujian kepada siswa atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.
- c. Hadiah, ini juga dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir semester kepada para siswa yang mendapat hasil belajar yang baik.

Di samping itu para siswa mendapat tantangan dan masaah yang arus dihadapi dan dipercaya sehingga mendorong belajar lebih teliti dan seksama. Dalam penelitian ini untuk mengukur motivasi belajar, peneliti menggunakan angket motivasi belajar yang dijabarkan dalam butir pernyataan.

5. Hasil Belajar Matematika

Menurut Catharina Tri Anni (2002:4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (H. Nashar, 2004: 77). Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa

untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam H Nashar, 2004: 77). Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka didapat hasil belajar.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah perolehan akibat dilakukannya suatu proses atau aktivitas yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto 2014). Belajar merupakan aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dapat disimpulkan output belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi sesudah anak didik atau siswa mengikuti proses belajar mengajar sinkron menggunakan tujuan pendidikan.

Secara umum, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dibagi menjadi 3 bagian (Muhibbin Syah 2013), yaitu:

a. Faktor Internal, syarat/keadaan jasmani dan rohani peserta didik.

Faktor ini mencakup 2 aspek, yaitu: 1) aspek fisiologis, yaitu syarat fisik yang sehat, segar dan bertenaga akan menghipnotis semangat, intensitas pada mengikuti pelajaran begitupun sebaliknya; 2) aspek psikologis termasuk faktor yang bisa menghipnotis kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa.

Faktor yang termasuk psikologis antara lain taraf kecerdasan atau inteligensi siswa, sikap, bakat, Motivasi dan motivasi.

- b. Faktor Eksternal, syarat lingkungan disekitar siswa. Faktor ini yaitu: 1) lingkungan sosial (lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, 2) lingkungan non sosial (keadaan dan letak gedung sekolah, keadaan dan letak rumah, indera dan sumber belajar, cuaca dan waktu belajar
- c. Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis usaha belajar yang terdiri dari strategi dan metode yang digunakan anak didik untuk menunjang efektivitas dan efisiensi belajar.

Hasil belajar matematika merupakan hasil yang dapat diukur dari suatu usaha untuk tahu sejauh apa kesuksesan belajar dalam penguasaan kompetensi matematika. Hasil belajar matematika merupakan kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya (Sholihin 2013). Berdasarkan uraian dan paparan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan tingkat keberhasilan atau penguasaan seorang siswa terhadap bidang studi matematika setelah menerima pengalaman belajar atau setelah menempuh proses belajar mengajar yang terlihat pada nilai yang diperoleh (berupa angka atau huruf) dari tes hasil belajarnya. Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh oleh siswa setelah adanya pemberian tes.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurul Azizah 2018) penelitian ini menyatakan bahwa Motivasi dan Hasil Belajar dipengaruhi model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Motivasi dan hasil belajar akidah akhlak siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Kajian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemauan siswa dalam belajar akidah akhlak, kurangnya pengorganisasian materi pelajaran yang membuat siswa merasa susah memahami materi dalam pelajaran akidah akhlak, metode yang digunakan masih kaku yaitu menggunakan metode ceramah setelah itu siswa ditugaskan untuk mengerjakan tugas, kurangnya interaksi guru dengan siswa sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan guru.

Penelitian yang dilakukan oleh (Putri 2018). Hasil penelitian memperlihatkan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terdapat pengaruh yang signifikan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Penelitian oleh (Ulfa Zahara 2019) hasil penelitian menunjukkan kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dikategorikan tinggi Secara umum siswa merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran

dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* serta hasil belajar siswa meningkat, nilai rata-rata siswa dalam kriteria menengah.

Penelitian oleh (Liyani 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two StayTwo Stray* berpengaruh terhadap pemahaman mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam Materi Akhir Hayat Rasulullah pada kelas V MI Nashrul Fajar Meteseh Semarang dengan meningkatnya rata-rata hasil belajarnya

Penelitian oleh (Amsa 2017). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, hasil belajar siswa meningkat dan nilai rata-rata siswa memenuhi kriteria menengah. Terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran *Two StayTwo Stray* dan memiliki respon yang baik dan tertarik terhadap pembelajaran di SMA Bina Bangsa Aceh Besar

Penelitian (Haryono 2017). Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Pembelajaran model *Two StayTwo Stray* mampu menaikkan keaktifan siswa dan mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa, Kegiatan belajar mengajar siswa juga mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran model *Two Stay Two Stray*. Proses pembelajaran lebih aktif saat menerapkan pembelajaran model *Two Stay Two Stray*. Siswa lebih antusias melakukan kegiatan pembelajaran daripada bermain sendiri maupun bercanda dengan

temannya. Siswa tidak merasa mengantuk karena kasibukan yang mereka lakukan untuk keberhasilan kerja sama kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk memaparkan pemikiran yang mereka miliki maupun mendengarkan pendapat temannya.

Penelitian oleh (Stilin Kamupe 2015) Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh secara signifikan terhadap kegiatan belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas VI di SD Inpres Palupi.

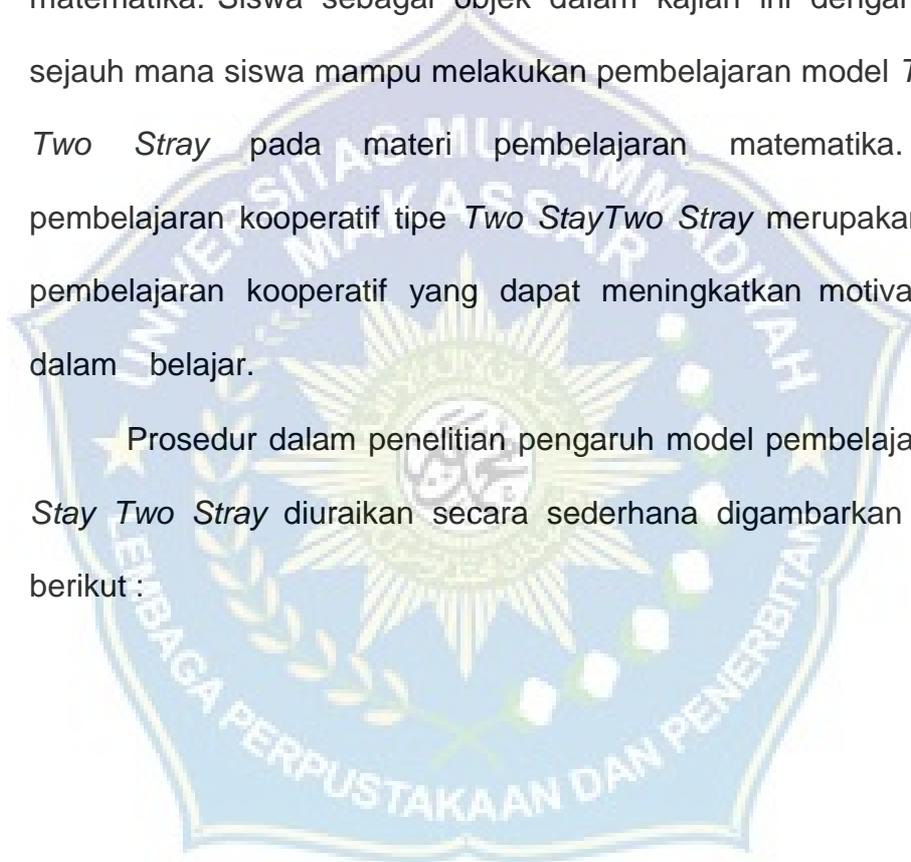
Penelitian oleh (Amalia 2015). Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat menstimulus siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan termotivasi berpartisipasi secara aktif agar dapat diterima oleh anggota kelompoknya di SMPN kelas VII Bulukumba.

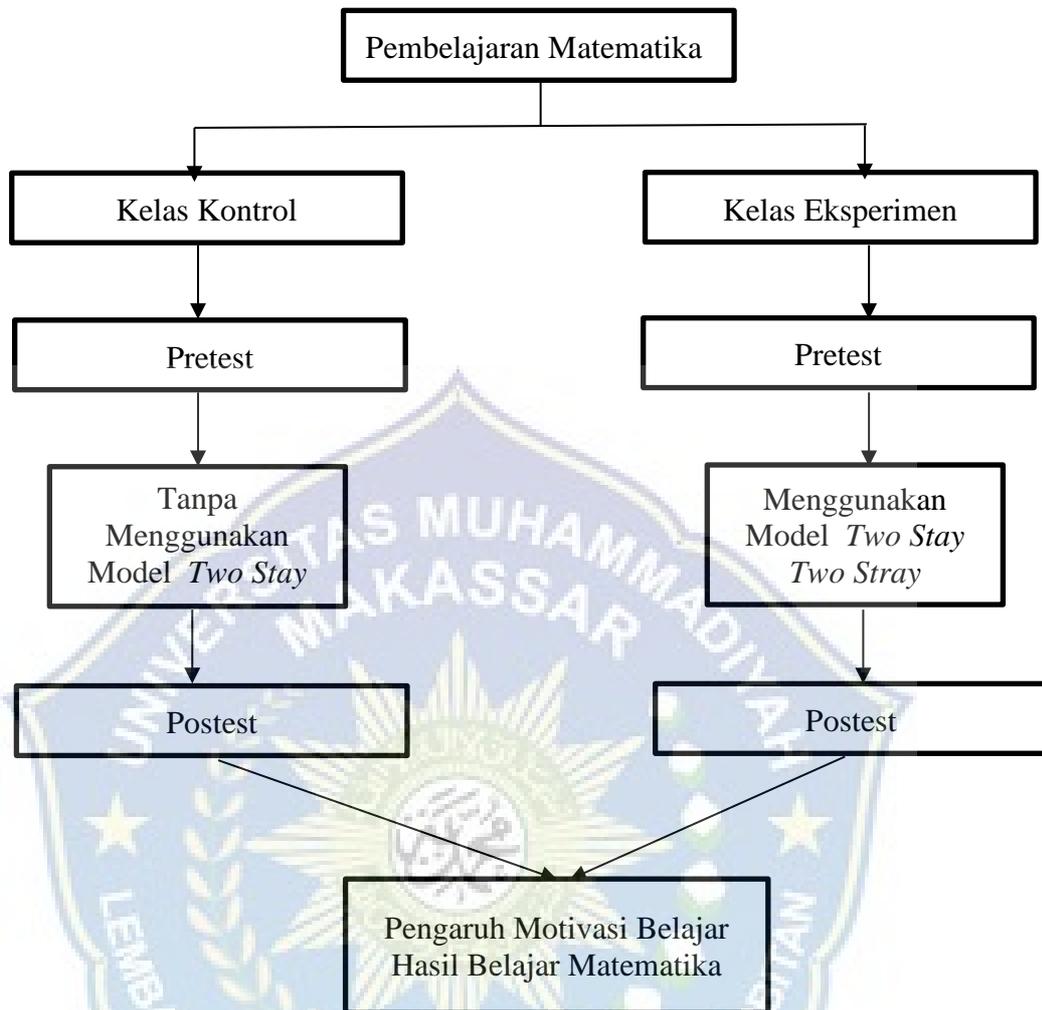
Penelitian oleh (Anam 2015). Berdasarkan hasil tersebut, maka model *Two StayTwo Stray* lebih efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS khususnya materi sejarah di SMK NU 01 Kendal. Sehingga model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang bermakna. Dapat disimpulkan bahwa penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika serta tingkat motivasi belajar matematika. Siswa sebagai objek dalam kajian ini dengan melihat sejauh mana siswa mampu melakukan pembelajaran model *Two Stay Two Stray* pada materi pembelajaran matematika. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Prosedur dalam penelitian pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diuraikan secara sederhana digambarkan sebagai berikut :





Gambar. 2.2 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan beberapa kajian sebelumnya maka hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Gugus III Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone

2. Ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Gugus III Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan metode penelitian *Quasy Experimental Design*. Penelitian ini bertujuan menemukan pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau *treatmen* berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi dan hasil belajar.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat 2 variable yaitu variable bebas (independent variable) dan variable terikat (dependent variable)

1. Variabel bebas (x) adalah variable yang mempengaruhi, yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika.
2. Variabel terikat (y) adalah variabel yang dipengaruhi, yaitu motivasi dan hasil belajar matematika.

C. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam proses belajar mengajar matematika adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan langkah Persiapan pemberian materi dan

kegiatan kelompok, mengerjakan tugas dan didkusi, pembentukan kelompok (2 bertamu, 2 tinggal), diskusi kelompok, diskusi kelas.

2. Motivasi belajar adalah perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Hasil belajar memiliki arti memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.

D. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pretest dan posttest kontrol group design*. Dalam desain eksperimen sederhana ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok pertama yang diberikan perlakuan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang disebut kelompok eksperimen dan kelompok lain hanya menerapkan model konvensional yang disebut kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen dan kontrol akan diberi pre-test (T1) sebelum perlakuan diberikan dengan menggunakan soal yang telah dibuat. Pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa memberikan tes sebelum dimulai pembelajaran. Setelah perlakuan, kedua kelompok tersebut diberi post-test (T2) untuk memperoleh informasi peningkatan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas IV khususnya di SD Negeri 61 Palongki Kabupaten Bone. Sebelum pelaksanaan pre-test dan post-test, instrument soal yang

telah dibuat akan terlebih dulu divalidasi oleh para ahli seperti dosen pembimbing dan dosen lain yang berkompeten.

Pada tabel 3.1 menunjukkan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan diberikan pre-test dan post-test, yakni:

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kontrol	T ₁	X ₁	T ₂
Eksperimen	T ₃	X ₂	T ₄

Tabel 3.1 Desain Penelitian Quasi Experiment Kontrol Group Design

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh SD di wilayah Gugus III Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone yang terdiri dari 10 Sekolah yaitu :

No	Nama Sekolah	Alamat
1	SD Negeri 58 Ulo (Inti)	Desa Ulo
2	SD Negeri 59 Ulo	Desa Ulo
3	SD Negeri 60 Pongka	Desa Pongka
4	SD Negeri 61 Palongki	Desa Palongki
5	SD Negeri 62 Tajong	Desa Tajong
6	SD Inpres 12/79 Ulo	Desa Ulo
7	SD Inpres 12/79 Palongki	Desa Palongki
8	SD Inpres 12/79 Tajong	Desa Tajong
9	SD Inpres 5/81 Padaidi	Desa Padaidi
10	SD Inpres 4/82 Pongka	Desa Pongka

Tabel 3.2. Daftar Sekolah Gugus III Kec.Tellu Siattinge Kab.Bone

2. Sampel

Teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representative (Sugiyono 2012). Menurut statistikian, *purposive sampling* lebih tepat digunakan oleh para peneliti apabila memang sebuah penelitian memerlukan kriteria khusus agar sampel yang diambil nantinya sesuai dengan tujuan penelitian dapat memecahkan permasalahan penelitian serta dapat memberikan nilai yang lebih representative.

Kriteria khusus yang dimaksud peneliti dalam pemilihan sampel ini bahwa kedua sekolah tersebut memiliki jumlah siswa yang hampir sama, prestasi kedua sekolah juga tidak jauh berbeda serta lokasi sekolah yang berdekatan. Sampel pada penelitian ini merupakan murid kelas IV SDN 61 Palongki berjumlah 23 orang siswa pada kelas eksperimen serta siswa kelas IV SDN 58 Ulo berjumlah 23 pada kelas kontrol. SD Negeri 61 Palongki dan SD negeri 58 Ulo tergabung dalam gugus III Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone.

Tabel 3.3. data jumlah sampel

No.	Nama sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	SDN 61 Palongki	IV	23	Kelas eksperimen
2.	SDN 58 Ulo	IV	23	Kelas kontrol

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a) Tes

Tes yang diberikan adalah tes tertulis (essay) untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Tes tersebut terlebih dulu divalidasi dan diberikan kepada siswa sebelum (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) pada kedua kelas. Validasi instrumen dalam penelitian ini dikonsultasikan kepada ahli dalam hal ini dosen pembimbing dan dosen lain yang berkompeten dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah instrumen selesai dikonsultasikan dan telah memenuhi kriteria dan syarat, maka langkah berikutnya dilaksanakan uji coba di lapangan. Hasil dari tes peserta didik akan diberi skor sesuai dengan kriteria penilaian.

b) Non-Tes

Non-tes yang akan diberikan berupa angket motivasi ke siswa sebelum (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) kedua kelas untuk mengetahui bagaimana pengaruh motivasi belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

c) Dokumentasi

Teknik ini digunakan peneliti untuk mendapatkan data umum sekolah berupa daftar nama siswa kelas IV SD Negeri 61 Palongki dan SD Negeri 58 Ulo.

G. Instrumen Penelitian

Untuk menganalisis tes digunakan instrument penelitian dalam bentuk tes. Setelah instrumen dalam bentuk tes tersebut dibuat selanjutnya diujicobakan dan dianalisis. Instrumen akan diuji validitasnya dengan meminta pendapat para pakar mengenai instrumen yang sudah disusun, mungkin para pakar akan menaruh keputusan instrumen bisa dipakai tanpa perbaikan, mungkin dirombak total (Sugiyono 2015). Setelah uji validitas konstruk dilaksanakan selanjutnya diteruskan ke uji coba instrumen, instrumen tadi diuji cobakan pada sampel yang sudah diambil menurut populasi.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistika inferensial. Adapun prosedur pengolahan data yang digunakan adalah:

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015).

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis statistik yang telah ditetapkan. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu dilakukan uji yaitu ;

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengevaluasi distribusi data sebuah kelompok atau variabel, untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa ahli statistik, data yang memiliki lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka dapat diasumsikan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal atau disebut sebagai sampel besar. Untuk memastikan jika data yang dimiliki berdistribusi

normal atau tidak, untuk itu dipakai uji normalitas. Dengan asumsi bahwa belum tentu datayang lebih besar dari 30 dapat dianggap terdistribusi normal,dan sebaliknya data yang kurang dari 30 belum tentu terdistribusi normal.

Adapun jenis dipakai pada penelitian ini menggunakan rumus uji Liliefors karena sampel yang dipakai oleh peneliti kurang dari 30, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyusun data dari yang kecil sampai yang besar
- b. Tentukan rata-rata (\bar{X}) dan simpangan bakunya (S)
- c. Semua nilai/data hasil tesdijadikan angka baku Z dengan pendekatan Z-Skor yaitu:

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- d. Hitung peluang dari masing-masing nilai Z menjadi F (Zi) dengan bantuan tabel distribusi Z, dengan ketentuan sebagai berikut: Jika nilai Z negatif, maka dalam menentukan F (Zi) nya adalah: 0,5 – luas daerah distribusi Z.
- e. Menentukan proporsi masing-masing nilai Z menjadi S (Zi) dengan cara melihat kedudukan nilai Z pada nomor urut sampel yang kemudian dengan banyak sampel Jika ada dua atau lebih nilai yang sama, maka untuk nilai Z nya diambil noor urut yang paling besar.
- f. Menghitung selisih antaraF (Zi) – S (Zi) dan tentukan harga mutlaknya.

- g. Mengambil harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak dari seluruh sampel yang ada dan berilah tanda tertentu (L_0)
- h. Menentukan nilai kritis L untuk Uji Liliefors dengan bantuan tabel L
- i. Bandingkan nilai L tersebut dengan Nilai L_0 untuk mengetahui diterima atau ditolak hipotesisnya, dengan kriteria:
- Terima H_0 jika $L_0 < L_\alpha = \text{Normal}$
 - Tolak H_0 jika $L_0 > L_\alpha = \text{Tidak Normal (Hambali : 2019)}$

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah kedua sampel memiliki varians yang sama. Uji homogenitas digunakan peneliti terdiri dari pengujian perbedaan varians terbesar dan varians terkecil karena data yang diteliti terdiri dari dua kelas varians. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Data dibagi menjadi dua kelompok.
2. Menentukan simpangan baku dari kedua kelompok.
3. Menentukan F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

4. Menentukan dengan rumus:
 - dk pembilang = $n-1$ (untuk varians terbesar)
 - dk penyebut = $n-1$ (untuk varians terkecil)

- dengan taraf signifikansi(α)= 0,05, kemudian dicari pada Tabel F.

5. Membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} , dengan kriteria pengujian:

- Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$,berarti homogen.
- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti tidak homogen.

c) Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, uji-t digunakan untuk menguji hipotesis yaitu :

1) Ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

μ_1 : Rata-rata motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika

μ_2 : Rata-rata motivasi belajar siswa yang diajar di kelas control

2) Ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

μ_1 : Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika

μ_2 : Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar di kelas kontrol

Jika nilai t -tabel $>$ t -hitung maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan hipotesis kriteria yang digunakan untuk menentukan asumsi yakni apabila Sig. pada t -tabel $>$ t -hitung maka H_0 ditolak dan apabila t -tabel $<$ t -hitung maka H_1 diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Gugus III Kecamatan Tellu Sattinge Kabupaten Bone. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN 61 Palongki berjumlah 23 orang siswa pada kelas eksperimen serta siswa kelas IV SDN 58 Ulo berjumlah 23 pada kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan, yaitu kelas kontrol pada pertemuan pertama dengan memberikan soal pretest, pertemuan kedua sampai pertemuan kelima siswa diberikan pembelajaran konvensional pada pelajaran matematika, dan pertemuan keenam siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Selanjutnya pada kelas eksperimen, penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan, pada pertemuan awal siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal motivasi dan hasil belajar siswa, pertemuan kedua sampai pertemuan kelima siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, dan pertemuan keenam siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil

belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Berikut ini akan dipaparkan hasil angket motivasi belajar siswa kelas Ekperimen dan kelas kontrol :

- a. Motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan memberikan angket awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan dan akhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Bahwa pada angket awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan, dengan nilai rata-rata 60 dan setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* kemudian diberikan posttest nilai siswa meningkat dengan rata-rata 87 dari 23 orang siswa, jika dilihat data di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran , maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Data angket motivasi belajar siswa pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran akan diuji statistik pada Tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Statistik Motivasi Belajar Siswa

Kategori Nilai Statistik	Awal pembelajaran	Akhir pembelajaran
Jumlah sampel	23	23
Nilai Tertinggi	78	95
Nilai Terendah	48	80
Rentang Nilai	30	15
Nilai Rata-Rata	60.00	87.30
Median	57.00	88.00
Modus	57	80
Standar Deviasi	8.107	5.200
Variansi	65.727	27.040

Berdasarkan Tabel 4.1 uji statistic deskriptif di atas, diketahui bahwa ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik di awal pembelajaran sampai pada akhir pembelajaran. Dengan adanya data di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Selanjutnya nilai angket awal pembelajaran dan akhir pembelajaran siswa akan diklasifikasikan berdasarkan

persentase pencapaian siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Tabel 4.2 Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Siswa

Nilai Interval	Klasifikasi	Awal pembelajaran		Akhir pembelajaran	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
91-100	Sangat Baik	0	0	8	35%
81-90	Baik	0	0	9	39%
71-80	Cukup	4	17%	6	26%
61-70	Kurang	4	17%	0	0%
≤ 60	Sangat kurang	15	65%	0	0%
Jumlah		23	100%	23	105%

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, bahwa persentase pencapaian motivasi belajar siswa pada angket di awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan ditemukan masih kurang, namun setelah adanya perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran ada peningkatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Dengan hasil persentase nilai kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat ditarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

- b. Motivasi belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika

Pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika, bahwa pada angket pretest sebelum diberikan perlakuan, dengan rata-rata 61 dan setelah siswa diberikan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* kemudian diberikan angket posttest nilai siswa sedikit meningkat dengan rata-rata 69 dari 23 orang siswa, jika dilihat data awal pembelajaran dan akhir pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Untuk selanjutnya data angket motivasi belajar siswa pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran akan diuji statistic pada Tabel berikut ini

Tabel 4.3 Statistik Motivasi Belajar Siswa

Kategori Nilai Statistik	Awal pembelajaran	Akhir pembelajaran
Jumlah sampel	23	23
Nilai Tertinggi	73	77
Nilai Terendah	50	65
Rentang Nilai	23	12
Nilai Rata-Rata	60.96	68.65
Median	60.00	67.00
Modus	60	65
Standar Deviasi	5.448	3.626
Variansi	29.680	13.146

Berdasarkan Tabel 4.3 uji statistik deskriptif di atas, diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan pengaruh yang terjadi masih tergolong rendah walau ada perubahan. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai motivasi di awal sampai pada akhir pembelajaran. Dengan adanya data di atas maka dapat disimpulkan bahwa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* motivasi belajar siswa kelas IV belum meningkat secara signifikan.

Selanjutnya nilai angket awal pembelajaran dan akhir pembelajaran siswa akan diklasifikasikan berdasarkan persentase pencapaian siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Tabel 4.4 Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Siswa

Nilai Interval	Klasifikasi	Awal Pembelajaran		Akhir Pembelajaran	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
91-100	Sangat Baik	0	0	0	0%
81-90	Baik	0	0	0	0%
71-80	Cukup	1	4%	7	30%
61-70	Kurang	9	39%	16	70%
≤ 60	Sangat kurang	13	57%	0	0%
Jumlah		23	100%	23	100%

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, bahwa persentase pencapaian motivasi belajar siswa belum berpengaruh secara signifikan. Pada angket awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan ditemukan nilai sangat kurang sampai pada pelaksanaan angket akhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ditemukan nilai cukup. Dengan hasil persentase nilai kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat ditarik kesimpulan bahwa, tanpa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

- c. Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika

Hasil belajar siswa pada pretest dan posttest dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, bahwa pada pretest sebelum diberikan perlakuan, dengan jumlah rata-rata 60 dan setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* kemudian diberikan posttest nilai siswa meningkat menjadi rata-rata 79 dari 23 orang siswa, jika dilihat data pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Untuk selanjutnya data hasil belajar siswa pada pretest dan posttest akan diuji statistik pada Tabel berikut ini :

Tabel 4.5 Statistik Hasil Belajar Siswa

Kategori Nilai Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah sampel	23	23
Nilai Tertinggi	72	90
Nilai Terendah	48	72
Rentang Nilai	24	18
Nilai Rata-Rata	59.52	79.43
Median	62.00	79.00
Modus	62	83
Standar Deviasi	7.254	5.080
Variansi	52.625	25.802

(Sumber data: hasil olahan peneliti)

Berdasarkan Tabel 4.5 uji statistik deskriptif di atas, diketahui bahwa ada pengaruh yang terjadi pada hasil belajar matematika siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari pretes sampai pada postes. Dengan adanya data di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Selanjutnya nilai pretest dan posttest siswa akan di klasifikasikan berdasarkan persentase pencapaian siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Tabel 4.6 Persentase pencapaian hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Nilai Interval	Klasifikasi	pretest		posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
91-100	Sangat Baik	0	0	0	0%
81-90	Baik	0	0	10	43%
71-80	Cukup	2	9%	13	57%
61-70	Kurang	10	43%	0	0%
≤ 60	Sangat kurang	11	48%	0	0%
Jumlah		23	100%	23	100%

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, bahwa persentase pencapaian hasil belajar siswa pada pretest sebelum diberikan

perlakuan ditemukan nilai sangat kurang. Setelah pelaksanaan posttest diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ditemukan peningkatan nilai yang signifikan. Dengan hasil persentase nilai kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat ditarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

- d. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika

Pelaksanaan pretest dan posttest pada kelas kontrol atau kelas yang tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Pada pretest sebelum diberikan perlakuan, dengan jumlah nilai rata-rata 60 dan setelah siswa diberikan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* kemudian diberikan posttest nilai siswa dengan rata-rata 64 dari 23 orang siswa, maka dapat disimpulkan bahwa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Untuk selanjutnya data hasil belajar siswa pada pretest dan posttest akan diuji statistik pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Statistik Hasil Belajar Siswa

Kategori Nilai Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	23	23
Nilai Tertinggi	72	76
Nilai Terendah	45	55
Rentang Nilai	27	21
Nilai Rata-Rata	59.96	64.65
Median	59.00	66.00
Modus	55	66
Standar Deviasi	7.462	6.005
Variansi	55.680	36.055

Berdasarkan Tabel 4.7 uji statistik deskriptif di atas, diketahui belum berpengaruh secara signifikan karena nilai pada pretest sampai pada posttest masih tergolong rendah atau masih cukup. Dengan adanya data di atas maka dapat disimpulkan bahwa tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

Selanjutnya nilai pretest dan posttest siswa akan diklasifikasikan berdasarkan persentase pencapaian siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Tabel 4.8 Persentase pencapaian hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Nilai Interval	Klasifikasi	pretest		posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
91-100	Sangat Baik	0	0	0	0%
81-90	Baik	0	0	0	0%
71-80	Cukup	1	4%	3	13%
61-70	Kurang	10	43%	14	61%
≤ 60	Sangat kurang	12	52%	6	26%
Jumlah		23	100%	23	100%

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, bahwa persentase pencapaian hasil belajar siswa pada pretest sebelum diberikan perlakuan sampai pada pelaksanaan posttest setelah diberikan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ditemukan belum mampu mempengaruhi secara signifikan. Nilai kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat ditarik kesimpulan bahwa, tanpa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

I. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis statistik yang telah ditetapkan. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu dilakukan uji yaitu ;

d) Uji Normalitas

Tahap pengujian normalitas data, dengan menggunakan uji Lilliefors (*kolmogrov-smirnov*) pada tara signifikansi 0,05. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data pengukuran. Perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS v.25. berikut hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji Lilliefors (*kolmogrov-smirnov*).

Tabel 4.9 Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
model		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi	model	.181	23	.049	.868	23	.006
	tanpa_model	.241	23	.001	.852	23	.003
hasil	model	.193	23	.026	.928	23	.097
	tanpa_model	.241	23	.001	.899	23	.024

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas, diketahui bahwa uji normalitas pada motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan nilai sig. $0,049 < 0,05$ dengan hasil pengukuran berdistribusi normal. Sedangkan motivasi belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan nilai sig. $0,001 < 0,05$ dengan hasil pengukuran berdistribusi normal.

Penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan nilai sig. $0,026 < 0,05$ dengan hasil pengukuran berdistribusi

normal. Sedangkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan nilai sig. $0,001 < 0,05$ dengan hasil pengukuran berdistribusi normal.

e) Uji Homogenitas

Selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi homogeny atau tidak, berikut hasil uji homogenitas

Tabel 4.10 Uji Homogenitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil	Between Groups	219.346	3	73.115	1.544	.017
	Within Groups	250.567	19	13.188		
	Total	469.913	22			
motivasi	Between Groups	21.936	3	7.312	.242	.866
	Within Groups	572.933	19	30.154		
	Total	594.870	22			

Berdasarkan hasil uji hogenitas di atas, ditemukan bahwa data hasil belajar dengan nilai sig. $0,017 > 0,05$ dengan pengambilan keputusan bahwa hasil belajar berdistribusi normal. Begitupun dengan motivasi belajar siswa dengan nilai sig. $0,866 > 0,05$ dengan pengambilan keputusan bahwa motivasi belajar berdistribusi homogenitas.

Selanjutnya akan di uji melalui uji F_{hitung} untuk membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} , dengan kriteria pengujian:

- Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$,berarti homogen.
- Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, berarti tidak homogen.

Nilai F_{hitung} pada hasil belajr adalah 1.544 sedangkan pada nilai F_{tabel} adalah 2.0738 yang berarti bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu $1.544 < 2.0738$ maka kesimpulannya bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Untuk nilai Nilai F_{hitung} pada Motivasi belajar adalah 0.242 sedangkan pada nilai F_{tabel} adalah 2.0738 yang berarti bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu $0.242 < 2.0738$ maka kesimpulannya bahwa data Motivasi belajar siswa berdistribusi homogen.

f) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka seanjutnya akan diuji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berikut uji hipotesis.

Tabel 4.11 Uji Hipotesis minat belajar t-Tabel

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-28.750	7.888		-3.645	.001
	motivasi	1.324	.100	.894	13.207	.000

a. Dependent Variable: model

Berdasarkan Tabel di atas, bahwa nilai t_{hitung} ditemukan 13.207 dimana ditemukan t_{tabel} dengan 2.0738, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13.207 > 2.0738$, dengan pengambilan keputusan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya untuk uji hasil belajar siswa

Tabel 4.12 Uji Hipotesis hasil belajar t-Tabel

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-20.044	11.202		-1.789	.080
	hasil	1.313	.154	.789	8.510	.000

a. Dependent Variable: model

Berdasarkan Tabel di atas, bahwa nilai t_{hitung} ditemukan 8.510 dimana ditemukan t_{tabel} dengan 2.0738, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8.510 > 2.0738$, dengan pengambilan keputusan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran

kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD Gugus III Kecamatan Tellu Sattinge Kabupaten Bone, selama 6 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dengan memberikan pretest, pertemuan kedua sampai pertemuan kelima siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada kelas kontrol, dan selanjutnya pertemuan keenam kedua kelas tersebut diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar pada siswa kelas IV.

- a. Motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ditemukan bahwa dari 23 orang jumlah siswa pada kelas eksperimen. Jumlah persentase pencapaian pada pelaksanaan pretest sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah 11 orang siswa yang mendapatkan nilai 60 dengan persentase 48%. Dan setelah diberikan posttest dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ditemukan nilai meningkat menjadi 10 orang yang mendapatkan nilai cukup dengan persentase 57% dan 10 orang yang mendapatkan nilai baik dengan persentase 43%. Nilai minimal pada pretest sebanyak 48 dan posttest sebanyak 72, untuk nilai maksimal pada pretest adalah 72 dan setelah diberikan perlakuan nilai maksimal siswa meningkat pada posttest yaitu 90. Dengan rata-rata nilai pada pretest adalah 59,52 dan pada posttest meningkat menjadi 79,43.

Data hasil belajar pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizah Alma Putri bahwa hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terdapat pengaruh yang signifikan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan angket yang diberikan pada siswa pada saat awal pembelajaran untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan setelah diberikan perlakuan, siswa kembali diberikan angket motivasi untuk

mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Nilai angket pada saat awal mendapatkan rata-rata nilai 60 dan setelah di akhir pembelajaran rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 87. angket pretest sebelum diberikan perlakuan ditemukan nilai sangat kurang yaitu di bawah 60 sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 65%, untuk nilai kurang dengan interval nilai 61-70 sebanyak 4 orang dengan persentase 17% dan 4 orang siswa yang mendapatkan nilai cukup dengan persentase 17% dari 23 orang jumlah siswa.

Angket di akhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ditemukan nilai rentang siswa 71-80 sebanyak 6 orang dengan persentase 26% yang mendapatkan nilai cukup dan untuk nilai baik dengan rentang nilai 81-90 sebanyak 9 orang persentase 39% dan untuk nilai sangat baik sebanyak 8 orang persentase 45%, dengan hasil persentase nilai kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat ditarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Yuni Rahmawati Haryono bahwa Pembelajaran model *Two StayTwo Stray* mampu menaikkan keaktifan siswa dan mampu meningkatkan ketuntasan

belajar siswa, Kegiatan belajar mengajar siswa juga mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran model *Two Stay Two Stray*. Proses pembelajaran lebih aktif saat menerapkan pembelajaran model *Two Stay Two Stray*. Siswa lebih antusias melakukan kegiatan pembelajaran daripada bermain sendiri maupun bercanda dengan temannya. Siswa tidak merasa mengantuk karena kasibukan yang mereka lakukan untuk keberhasilan kerja sama kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk memaparkan pemikiran yang mereka miliki maupun mendengarkan pendapat temannya.

- b. Motivasi dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* lebih baik, berdasarkan hasil penelitian di lapangan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berkelompok sehingga siswa dapat mengembangkan hasil informasi dan dapat dibagikan pada kelaompok lainnya sehingga kegiatan belajar mengajar siswa lebih menarik. Selain dengan belajar kelompok siswa juga mampu belajar mandiri sehingga tujuan pembelajaran ini dapat tercapai dan mampu menjadikan siswa lebih aktif, baik

secara diskusi, Tanya jawab, mencari jawaban, menyimak dan mampu menjelaskan kembali atas jawaban yang diberikan oleh teman kelompok lainnya.

Nilai siswa pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah 1.483 dari 23 orang siswa dengan rata-rata 64. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Juniana Fitri Amsa bahwa pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, hasil belajar siswa meningkat dan nilai rata-rata siswa memenuhi kriteria menengah. Terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran *Two StayTwo Stray* dan memiliki respon yang baik dan tertarik terhadap pembelajaran di SMA Bina Bangsa Aceh Besar.

Motivasi belajar siswa pada kelas kontrol atau kelas tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat dilihat melalui angket yang dibagikan siswa pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran, dengan menggunakan uji SPSS v.25 untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa tersebut.

Nilai minimal pada angket di awal pembelajaran sebanyak 50 dan akhir pembelajaran sebanyak 65, untuk nilai maksimal pada akhir pembelajaran adalah 73 dan setelah diberikan perlakuan nilai maksimal siswa pada posttest yaitu 77. Dengan rata-rata nilai pada awal pembelajaran adalah 60,96 dan pada akhir pembelajaran menjadi 68,65. Dengan adanya data di atas maka dapat disimpulkan bahwa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Penelitian ini pernah dilakukan oleh Yuni Rahmawati Haryono, bahwa Pembelajaran model *Two Stay Two Stray* mampu menaikkan keaktifan siswa dan mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa, Kegiatan belajar mengajar siswa juga mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran model *Two Stay Two Stray*. Proses pembelajaran lebih aktif saat menerapkan pembelajaran model *Two Stay Two Stray*. Siswa lebih antusias melakukan kegiatan pembelajaran daripada bermain sendiri maupun bercanda dengan temannya. Siswa tidak merasa mengantuk karena kasibukan yang mereka lakukan untuk keberhasilan kerja sama kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk memaparkan pemikiran yang mereka miliki maupun mendengarkan pendapat temannya.

- c. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

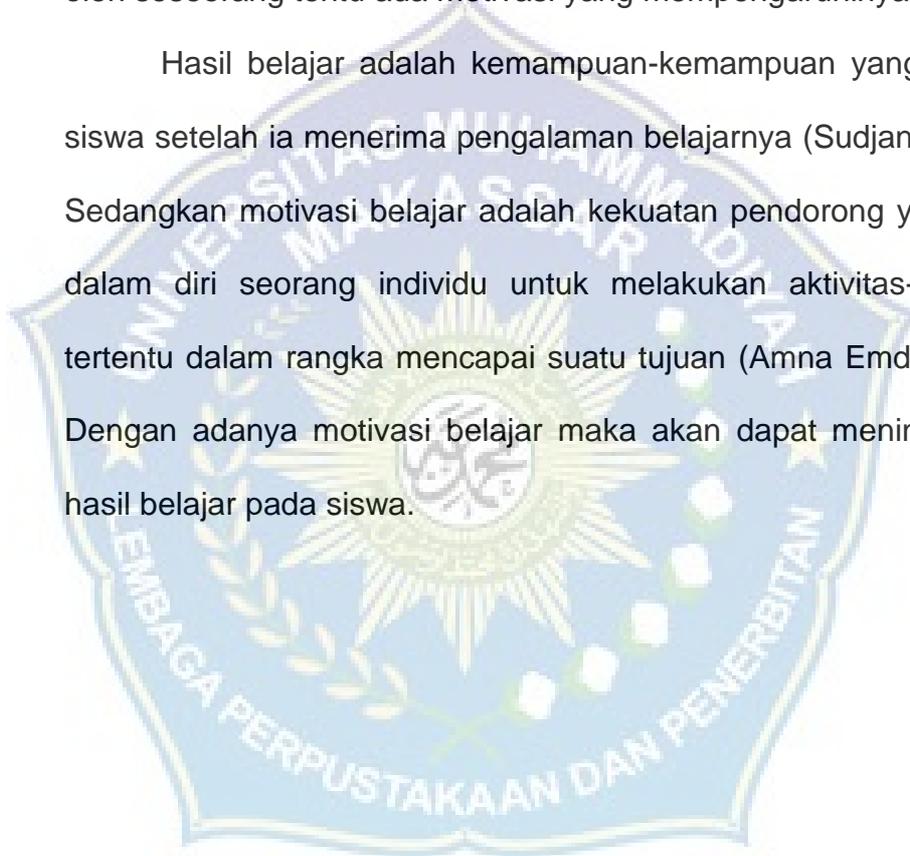
Pada uji hipotesis dengan menggunakan uji T, bahwa nilai t_{hitung} ditemukan 4.054 dimana ditemukan t_{tabel} dengan 2.0738, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.054 > 2.0738$, dengan pengambilan keputusan bahwa adap pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurul Azizah 2018) penelitian ini menyatakan bahwa Motivasi dan Hasil Belajar dipengaruhi model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Motivasi dan hasil belajar akidah akhlak siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Kajian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemauan siswa dalam belajar akidah akhlak, kurangnya pengorganisasian materi pelajaran yang membuat siswa merasa susah memahami materi dalam pelajaran akidah akhlak, metode yang digunakan masih kaku yaitu menggunakan metode ceramah setelah itu siswa ditugaskan untuk mengerjakan tugas, kurangnya interaksi guru dengan siswa sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan guru.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai menurut

kemampuan yang tidak dimiliki dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu, prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai dan hasil tes atau ujian. faktor - faktor yang mempengaruhi prestasi setiap aktifitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada motivasi yang mempengaruhinya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2016). Sedangkan motivasi belajar adalah kekuatan pendorong yang ada dalam diri seorang individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu dalam rangka mencapai suatu tujuan (Amna Emda 2017). Dengan adanya motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dengan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa, mulai dari awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika, jumlah nilai 1.380 rata-rata 60 dan setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* kemudian diberikan posttest nilai siswa meningkat menjadi 2.008 dengan rata-rata 87 dari 23 orang siswa, jika dilihat data pretest dan posttest di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Pengaruh positif pada hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran

Two Stay Two Stray dalam pembelajaran matematika diketahui dari pretest sebelum diberikan perlakuan, dengan jumlah nilai 1.369 rata-rata 60 dan setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* kemudian diberikan posttest nilai siswa meningkat menjadi 1.828 dengan rata-rata 79 dari 23 orang siswa, jika dilihat data pretest dan posttest di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sangat baik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika untuk itu model ini dapat digunakan oleh guru dalam materi pelajaran yang lain.
2. Bagi penelitian eksperimen selanjutnya, peneliti dapat menambah variabel yang ingin diteliti maupun mengkolaborasikan model pembelajaran *Two stay two stray* dengan model lainnya yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Al Quran dan terjemah surat Al-Mujadalah ayat 11

Amalia, Nur Ilma. 2015. "Rizki Amalia Nur (2015:128)." (<http://lib.unnes.ac.id/22715/1/3301411075.pdf>).

Amna Emda. 2017. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* Vol. 5 No.: 93–196.

Amsa, Juniana Fitri. 2017. "No Title Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reaksi Oksidasi Dan Reduksi Di SMA Bina Bangsa Aceh Besar." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Anam, Muhammad Chairil. 2015. "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 Tahun Ajaran 2014/2015." Universitas Negeri Semarang.

Dimiyati, Mudiyono; 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fithra Ramadian. 2014. "Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Sma." *Jurnal Untan.ac.id*.

Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hanifah dan Arrofa, Acesta. 2017. "Pengaruh Pemecahan Model Pembelajaran Problem Base Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Sekolah Dasar 2*.

Haryono, Yuni Rahmawati. 2017. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Bagi Siswa Kelas VII 1 SMP Negeri 2 Toroh Kabupaten Grobogan Semester Genap Tahun 2015/2016." *Manajemen Pendidikan*.

Jumarudin, Abdul Gafur, Siti Partini Suardiman. 2014. "Pengembangan Model Pembelajaran Humanis Religius Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi 2*, no. 2 1.

Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

- Liyani, Vety Andri. 2018. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Pemahaman Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Akhir Hayat Rasulullah Pada Siswa Kelas V MI Nashrul Fajar Meteseh, Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018." Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Muhibbin Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nashar, Drs. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nasution, Riskha Hanifa, Hapidin Hapidin, and Lara Fridani. 2020. "Pengaruh Pembelajaran ICT Dan Minat Belajar Terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 733.
- Ngalimun. 2016. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurul Azizah. 2018. "Sumber Informasi Dan Pengetahuan Tentang KBPasca Persalinan Pada Ibu Hamil Trimester III." *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.26751/jikk.v9i1.395>.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Faizah Alma. 2018. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs." Pendidikan Matematika UINSU.
- Santrock JW. 2017. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja grafindo.
- Sholihin. 2013. "Hakikat Hasil Belajar Matematika." <http://rujukanskripsi.blogspot.com/2013/06/kajian-teori-hakikat-hasil-belajar.html>.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- . 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Usman, Setiawati. 2016. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Syafnidawati. 2020. “ Model Pembelajaran Konvensional “
raharja.ac.id/2020/11/17, diakses tanggal 22 Juli 2020 pukul 21.27



LAMPIRAN





Tabel Motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

NO	NAMA SISWA	Awal	Akhir
1	EKSPERIMEN	65	90
2	EKSPERIMEN	65	92
3	EKSPERIMEN	62	90
4	EKSPERIMEN	78	95
5	EKSPERIMEN	57	83
6	EKSPERIMEN	55	87
7	EKSPERIMEN	58	88
8	EKSPERIMEN	72	80
9	EKSPERIMEN	57	92
10	EKSPERIMEN	55	80
11	EKSPERIMEN	53	92
12	EKSPERIMEN	48	80
13	EKSPERIMEN	73	93
14	EKSPERIMEN	55	88
15	EKSPERIMEN	50	85
16	EKSPERIMEN	60	88
17	EKSPERIMEN	57	80
18	EKSPERIMEN	60	92
19	EKSPERIMEN	75	80
20	EKSPERIMEN	57	92
21	EKSPERIMEN	63	80
22	EKSPERIMEN	53	93
23	EKSPERIMEN	52	88
jumlah		1380	2008
rata-rata		60	87

Tabel motivasi belajar siswa pada kelas kontrol

NO	NAMA SISWA	pretest	postest
1	KONTROL	65	72
2	KONTROL	65	70
3	KONTROL	65	73
4	KONTROL	73	77
5	KONTROL	60	68
6	KONTROL	60	70
7	KONTROL	62	67
8	KONTROL	67	73
9	KONTROL	60	65
10	KONTROL	60	67
11	KONTROL	60	65
12	KONTROL	53	67
13	KONTROL	67	73
14	KONTROL	50	65
15	KONTROL	50	65
16	KONTROL	60	67
17	KONTROL	60	73
18	KONTROL	63	65
19	KONTROL	67	67
20	KONTROL	58	65
21	KONTROL	62	67
22	KONTROL	58	73
23	KONTROL	57	65
jumlah		1402	1578
rata-rata		61	69

Tabel Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

NO	NAMA SISWA	pretest	posttest
1	EKSPERIMEN	62	83
2	EKSPERIMEN	48	72
3	EKSPERIMEN	62	79
4	EKSPERIMEN	62	86
5	EKSPERIMEN	55	76
6	EKSPERIMEN	48	72
7	EKSPERIMEN	66	83
8	EKSPERIMEN	72	79
9	EKSPERIMEN	66	86
10	EKSPERIMEN	62	83
11	EKSPERIMEN	62	83
12	EKSPERIMEN	59	76
13	EKSPERIMEN	59	76
14	EKSPERIMEN	52	72
15	EKSPERIMEN	66	83
16	EKSPERIMEN	55	76
17	EKSPERIMEN	62	76
18	EKSPERIMEN	48	83
19	EKSPERIMEN	55	72
20	EKSPERIMEN	69	79
21	EKSPERIMEN	52	83
22	EKSPERIMEN	72	79
23	EKSPERIMEN	55	90
jumlah		1369	1828
rata-rata		60	79

Tabel Hasil belajar siswa pada kelas kontrol

NO	NAMA SISWA	pretest	postest
1	KONTROL	62	66
2	KONTROL	45	55
3	KONTROL	69	66
4	KONTROL	59	72
5	KONTROL	52	62
6	KONTROL	55	55
7	KONTROL	59	66
8	KONTROL	66	66
9	KONTROL	62	76
10	KONTROL	69	66
11	KONTROL	55	69
12	KONTROL	66	59
13	KONTROL	66	62
14	KONTROL	45	55
15	KONTROL	72	66
16	KONTROL	59	66
17	KONTROL	62	69
18	KONTROL	52	62
19	KONTROL	55	55
20	KONTROL	59	66
21	KONTROL	69	66
22	KONTROL	66	76
23	KONTROL	55	66
jumlah		1376	1483
rata-rata		60	64

Data motivasi belajar kelas control

		Statistics	
		motivasi pretest	motivasi posttest
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		60.96	68.65
Median		60.00	67.00
Mode		60	65
Std. Deviation		5.448	3.626
Variance		29.680	13.146
Range		23	12
Terendah		50	65
Maximum		73	77
Sum		1402	1579

Data motivasi belajar kelas eksperimen

		Statistics	
		motivasi pretest	motivasi posttest
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		60.00	87.30
Median		57.00	88.00
Mode		57	80
Std. Deviation		8.107	5.200
Variance		65.727	27.040
Range		30	15
Terendah		48	80
Maximum		78	95
Sum		1380	2008

Data hasil belajar kelas control

Statistics

		hasil pretest	hasil posttest
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		59.96	64.65
Median		59.00	66.00
Mode		55 ^a	66
Std. Deviation		7.462	6.005
Variance		55.680	36.055
Range		27	21
Terendah		45	55
Maximum		72	76
Sum		1379	1487

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Data hasil belajar kelas eksperimen

Statistics

		hasil pretest	hasil posttest
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		59.52	79.43
Median		62.00	79.00
Mode		62	83
Std. Deviation		7.254	5.080
Variance		52.625	25.802
Range		24	18
Terendah		48	72
Maximum		72	90
Sum		1369	1827



HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL
KONTROL POSTEST

N O	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	jumlah nilai	Rata- rata
1	KONTROL	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	19	66
2	KONTROL	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	2	1	1	2	1	16	55
3	KONTROL	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	2	2	19	66
4	KONTROL	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	21	72
5	KONTROL	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	18	62
6	KONTROL	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	16	55
7	KONTROL	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	2	19	66	
8	KONTROL	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	2	2	2	2	19	66
9	KONTROL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	22	76
10	KONTROL	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	2	2	2	1	2	19	66
11	KONTROL	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	2	2	20	69
12	KONTROL	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	2	2	1	2	17	59
13	KONTROL	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	18	62
14	KONTROL	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	16	55
15	KONTROL	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	19	66
16	KONTROL	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	2	2	19	66
17	KONTROL	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	20	69
18	KONTROL	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	18	62
19	KONTROL	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	16	55
20	KONTROL	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	2	19	66
21	KONTROL	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	2	2	2	2	19	66
22	KONTROL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	22	76
23	KONTROL	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	2	2	2	1	2	19	66

HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

KELAS KONTROL PRETEST

N O	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	jumlah nilai	Rata- rata
1	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	2	2	2	1	2	18	62
2	KONTROL	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1	13	45
3	KONTROL	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	2	1	2	20	69
4	KONTROL	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	2	2	1	2	17	59
5	KONTROL	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	2	1	1	2	1	15	52
6	KONTROL	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	55
7	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	2	2	2	1	2	17	59
8	KONTROL	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	2	2	2	1	2	19	66
9	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	2	2	2	2	18	62
10	KONTROL	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	2	2	2	1	2	20	69
11	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	2	2	1	2	16	55
12	KONTROL	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	1	2	19	66
13	KONTROL	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	19	66
14	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	2	1	13	45
15	KONTROL	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	21	72
16	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	2	2	2	1	2	17	59
17	KONTROL	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	2	1	2	18	62
18	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	1	1	2	1	15	52
19	KONTROL	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	55
20	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	2	2	1	2	17	59
21	KONTROL	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	1	2	20	69
22	KONTROL	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	2	2	2	2	2	19	66
23	KONTROL	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	2	2	2	1	2	16	55

HASIL BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

POSTEST

NO	NAMA SISWA	POSTEST																			jumlah nilai	Rata-rata	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20
1	EKSPERIMEN	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	3	4	24	83	
2	EKSPERIMEN	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	2	1	3	3	4	23	79
3	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	23	79
4	EKSPERIMEN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	25	86	
5	EKSPERIMEN	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	26	90
6	EKSPERIMEN	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	3	3	21	72
7	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	3	3	24	83	
8	EKSPERIMEN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	2	2	3	4	24	83
9	EKSPERIMEN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	25	86
10	EKSPERIMEN	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	2	2	2	3	4	25	86
11	EKSPERIMEN	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	3	3	24	83	
12	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	2	2	3	4	23	79	
13	EKSPERIMEN	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	3	2	4	24	83	
14	EKSPERIMEN	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	3	2	3	21	72	
15	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	24	83	
16	EKSPERIMEN	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	2	2	2	3	4	23	79
17	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	2	3	4	23	79	
18	EKSPERIMEN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	2	24	83	
19	EKSPERIMEN	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	3	1	4	23	79
20	EKSPERIMEN	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	23	79
21	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	3	4	25	86	
22	EKSPERIMEN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	2	2	3	3	23	79
23	EKSPERIMEN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	26	90	

HASIL BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

PRETEST

N O	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	jumlah nilai	Rata-rata
1	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	18	62
2	EKSPERIMEN	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	14	48
3	EKSPERIMEN	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	2	18	62
4	EKSPERIMEN	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	2	1	2	18	62
5	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	16	55
6	EKSPERIMEN	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	14	48
7	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	2	1	2	1	2	19	66
8	EKSPERIMEN	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	21	72
9	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	19	66
10	EKSPERIMEN	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	2	1	2	18	62
11	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	2	2	1	2	18	62
12	EKSPERIMEN	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	2	1	2	17	59
13	EKSPERIMEN	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	1	17	59
14	EKSPERIMEN	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	2	1	15	52
15	EKSPERIMEN	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	1	2	1	2	19	66
16	EKSPERIMEN	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	1	2	1	2	16	55
17	EKSPERIMEN	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	2	1	2	18	62
18	EKSPERIMEN	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	0	1	2	1	14	48
19	EKSPERIMEN	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	55
20	EKSPERIMEN	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	2	1	2	20	69
21	EKSPERIMEN	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	2	1	2	1	2	15	52
22	EKSPERIMEN	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	21	72
23	EKSPERIMEN	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	2	1	2	1	2	16	55

MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

AWAL PEMBELAJARAN

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	RATA-RATA
1	KONTROL	1	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	1	39	65
2	KONTROL	1	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	1	39	65
3	KONTROL	1	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	1	39	65
4	KONTROL	3	3	2	3	4	2	4	3	4	3	2	4	2	2	3	44	73
5	KONTROL	2	1	4	2	2	3	3	2	1	3	3	1	3	4	2	36	60
6	KONTROL	2	1	4	2	2	2	4	2	1	3	3	1	3	4	2	36	60
7	KONTROL	2	1	4	2	3	3	3	2	1	3	3	1	3	4	2	37	62
8	KONTROL	3	3	1	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	1	3	40	67
9	KONTROL	2	2	3	2	4	1	4	1	1	3	3	2	3	3	2	36	60
10	KONTROL	2	2	3	1	3	2	3	2	1	3	4	2	3	3	2	36	60
11	KONTROL	2	2	3	1	4	1	4	2	1	3	4	1	3	3	2	36	60
12	KONTROL	2	2	3	1	2	3	2	1	1	3	3	1	3	3	2	32	53
13	KONTROL	3	3	1	4	3	3	2	3	3	4	2	4	1	1	3	40	67
14	KONTROL	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	1	30	50
15	KONTROL	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	2	3	2	1	30	50
16	KONTROL	2	1	4	2	3	3	2	2	1	3	3	1	3	4	2	36	60
17	KONTROL	2	1	4	2	3	3	2	2	1	3	3	1	3	4	2	36	60
18	KONTROL	2	1	4	2	4	2	4	2	1	3	3	1	3	4	2	38	63
19	KONTROL	3	3	1	3	2	3	3	3	4	3	2	4	2	1	3	40	67
20	KONTROL	2	2	3	2	2	2	4	1	1	3	3	2	3	3	2	35	58
21	KONTROL	2	2	3	1	3	3	3	2	1	3	4	2	3	3	2	37	62
22	KONTROL	2	2	3	1	3	2	3	2	1	3	4	1	3	3	2	35	58
23	KONTROL	2	2	3	1	4	1	4	1	1	3	3	1	3	3	2	34	57

**MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS KONTROL
AKHIR PEMBELAJARAN**

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	RATA-RATA
1	KONTROL	3	2	3	3	4	2	2	2	3	4	2	3	2	4	4	43	72
2	KONTROL	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	2	4	4	42	70
3	KONTROL	3	2	3	3	4	2	2	2	3	4	2	3	3	4	4	44	73
4	KONTROL	3	4	2	3	4	1	4	3	4	4	1	4	1	4	4	46	77
5	KONTROL	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	41	68
6	KONTROL	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	4	4	42	70
7	KONTROL	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	4	40	67
8	KONTROL	3	4	1	3	4	1	3	3	4	4	1	4	2	3	4	44	73
9	KONTROL	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	2	2	4	4	39	65
10	KONTROL	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	40	67
11	KONTROL	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	4	2	4	4	39	65
12	KONTROL	2	2	3	1	4	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	40	67
13	KONTROL	4	3	1	4	4	1	3	3	3	4	1	4	1	4	4	44	73
14	KONTROL	3	2	2	3	4	1	2	2	2	2	3	3	2	4	4	39	65
15	KONTROL	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	39	65
16	KONTROL	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	4	40	67
17	KONTROL	3	4	1	3	4	1	3	3	4	4	1	4	2	3	4	44	73
18	KONTROL	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	2	2	4	4	39	65
19	KONTROL	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	40	67
20	KONTROL	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	4	2	4	4	39	65
21	KONTROL	2	2	3	1	4	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	40	67
22	KONTROL	4	3	1	4	4	1	3	3	3	4	1	4	1	4	4	44	73
23	KONTROL	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	39	65

MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

AWAL PEMBELAJARAN

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	RATA-RATA
1	EKSPERIMEN	3	3	3	3	2	3	2	2	4	2	2	2	4	2	2	39	65
2	EKSPERIMEN	3	3	3	3	2	3	2	2	4	2	2	2	4	2	2	39	65
3	EKSPERIMEN	2	2	3	3	2	3	2	2	4	2	2	2	4	2	2	37	62
4	EKSPERIMEN	4	4	1	4	4	2	4	4	4	3	1	4	1	4	3	47	78
5	EKSPERIMEN	2	2	3	3	1	3	3	3	2	2	3	1	3	1	2	34	57
6	EKSPERIMEN	2	2	3	2	1	2	4	3	2	2	3	1	3	1	2	33	55
7	EKSPERIMEN	3	2	3	2	1	3	3	3	3	2	3	1	3	1	2	35	58
8	EKSPERIMEN	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	4	2	4	3	43	72
9	EKSPERIMEN	3	3	1	3	2	1	4	4	4	1	2	2	1	2	1	34	57
10	EKSPERIMEN	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	33	55
11	EKSPERIMEN	3	3	1	4	1	1	4	3	3	2	2	1	1	1	2	32	53
12	EKSPERIMEN	2	2	2	2	1	3	2	2	4	1	2	1	3	1	1	29	48
13	EKSPERIMEN	2	3	2	3	4	3	2	2	4	3	2	4	3	4	3	44	73
14	EKSPERIMEN	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	33	55
15	EKSPERIMEN	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	30	50
16	EKSPERIMEN	3	3	3	3	1	3	2	2	4	2	2	1	4	1	2	36	60
17	EKSPERIMEN	2	2	3	3	1	3	2	2	4	2	2	1	4	1	2	34	57
18	EKSPERIMEN	4	4	1	4	1	2	4	4	4	2	1	1	1	1	2	36	60
19	EKSPERIMEN	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	45	75
20	EKSPERIMEN	2	2	3	2	2	2	4	3	2	1	3	2	3	2	1	34	57
21	EKSPERIMEN	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	38	63
22	EKSPERIMEN	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	1	2	1	2	32	53
23	EKSPERIMEN	3	3	1	3	1	1	4	4	4	1	2	1	1	1	1	31	52

MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

AKHIR PEMBELAJARAN

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	RATA-RATA
1	EKSPERIMEN	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	54	90
2	EKSPERIMEN	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	55	92
3	EKSPERIMEN	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	54	90
4	EKSPERIMEN	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	95
5	EKSPERIMEN	4	3	2	4	4	3	3	4	2	3	4	2	4	4	4	50	83
6	EKSPERIMEN	4	4	2	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	52	87
7	EKSPERIMEN	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	53	88
8	EKSPERIMEN	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	48	80
9	EKSPERIMEN	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	92
10	EKSPERIMEN	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	48	80
11	EKSPERIMEN	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	92
12	EKSPERIMEN	3	3	1	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	48	80
13	EKSPERIMEN	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	93
14	EKSPERIMEN	3	4	1	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	53	88
15	EKSPERIMEN	3	4	1	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	51	85
16	EKSPERIMEN	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	53	88
17	EKSPERIMEN	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	48	80
18	EKSPERIMEN	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	92
19	EKSPERIMEN	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	48	80
20	EKSPERIMEN	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	92
21	EKSPERIMEN	3	3	1	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	48	80
22	EKSPERIMEN	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	93
23	EKSPERIMEN	3	4	1	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	53	88





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 61 PALONGKI
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
 Materi Pokok : Kelipatan dan Faktor Bilangan
 Cacah

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan peragaan, siswa dapat menjelaskan pengertian faktor bilangan secara tepat.
2. Dengan demonstrasi, siswa dapat menuliskan faktor bilangan dari suatu bilangan asli secara benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru mengucapkan salam pembuka dan memberi motivasi kepada peserta didik untuk selalu meningkatkan keimanan kepada Tuhan YME. ➤ Menyanyikan lagu Hymne Guru ➤ Membaca senyap selama 7 menit ➤ Untuk menarik minat peserta didik, guru meminta peserta didik menyebutkan sebuah bilangan secara sembarang dan menyebutkan bilangan berapa saja yang dapat membagi bilangan tersebut. ➤ Menyampaikan tujuan dan alur pembelajaran 	15 menit
Inti (Two Stay Two Stray)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fase Penomoran/Pembagian Kelompok <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 anggota - Setiap kelompok dibagi merata berdasarkan kemampuan heterogen ➤ Fase Berfikir Bersama <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tentang konsep faktor suatu bilangan. - Dengan metode tanya jawab, peserta didik dapat menyebutkan faktor dari bilangan yang disebutkan oleh guru. - Guru menjelaskan tentang konsep faktor persekutuan dua bilangan. - Guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati tabel perkalian 1 sampai 10 	75 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mendampingi peserta didik dalam melengkapi Tabel dan memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan jika mengalami kesulitan. - Guru membimbing peserta didik untuk menyatakan bilangan 8,9,10 dan 12 dalam suatu perkalian dua atau lebih bilangan berdasarkan Tabel - Guru memberi soal latihan untuk menentukan faktor persekutuan dua bilangan. - Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab soal latihan yang diberikan guru. ➤ Fase Berkunjung <ul style="list-style-type: none"> - Dua perwakilan setiap kelompok, berkunjung ke kelompok lain untuk mempersentasikan hasil kerjanya. 2 siswa yang tinggal akan memberikan tanggapan terhadap kelompok tamu - Setiap kelompok berkunjung, berputar searah jarum jam. Diberi waktu selama 2 menit untuk mempersentasikan hasil kerjanya dan tuan rumah memberikan tanggapannya. - Setelah waktu yang ditentukan, setiap kelompok kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan hasil tanggapan dan persentasinya <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan yang benar. • Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya materi yang belum dipahami. • Guru membimbing peserta didik untuk merangkum materi yang baru saja disajikan Kemudian, guru meminta peserta didik mengomunikasikannya di depan kelas. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik mengulang materi yang baru dipelajari dan mempersiapkan materi untuk pertemuan berikutnya. ➤ Guru memberi penugasan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah. ➤ Pesan-pesan moral ➤ Berdoa bersama 	15 menit

C. PENILAIAN (ASSESSMENT)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Palongki, November 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

BAHRUM, S.Pd
NIP.197601312005021003

BAHRUM, S.Pd
NIP. 197601312005021003



Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan keterampilan

1) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Faktor Bilangan, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Ket
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan			
		Ketetapan dalam Menjelaskan Faktor Bilangan		Keterampilan Menuliskan Faktor Bilangan dari Suatu Bilangan Asli			
		Tepat	Tidak Tepat	3	2	1	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

3 = benar dan runtut,

2 = benar tetapi tidak runtut,

1 = faktornya salah.

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 5.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 61 PALONGKI
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
 Materi Pokok : Kelipatan dan Faktor Bilangan Cacah

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan tanya jawab, Siswa dapat menjelaskan pengertian kelipatan bilangan secara tepat.
2. Dengan demonstrasi, Siswa dapat menunjukkan kelipatan bilangan dengan garis bilangan secara benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru mengucapkan salam pembuka dan memberi motivasi kepada peserta didik untuk selalu meningkatkan keimanan kepada Tuhan YME. ➤ Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa ➤ Menyanyikan lagu Garuda Pancasila ➤ Membaca senyap selama 7 menit ➤ Untuk menarik minat peserta didik, guru meminta peserta didik menyebutkan sebuah bilangan secara sembarang dan menyebutkan bilangan berapa saja yang merupakan hasil perkalian bilangan tersebut dengan bilangan asli. ➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang Kelipatan Bilangan 	15 menit
Inti (Two Stay Two Stray)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fase Penomoran/Pembagian Kelompok <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 anggota - Setiap kelompok dibagi merata berdasarkan kemampuan heterogen 	75 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>➤ Fase Berfikir Bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tentang konsep kelipatan suatu bilangan. - Melalui metode tanya jawab, peserta didik dapat menyebutkan kelipatan dari bilangan yang disebutkan oleh guru. - Guru menjelaskan tentang konsep kelipatan persekutuan dua bilangan. - Guru mengarahkan peserta didik untuk menunjukkan bilangan loncat pada beberapa garis bilangan yang ada di langkah kegiatan - Guru memberi soal latihan untuk menentukan kelipatan persekutuan dua bilangan. <p>➤ Fase Berkunjung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dua perwakilan setiap kelompok, berkunjung ke kelompok lain untuk mendapatkan informasi dan memberikan tanggapan. 2 siswa yang tinggal akan mempersentasikan hasil kerja ke kelompok tamu - Setiap kelompok berkunjung, berputar searah jarum jam. Diberi waktu selama 2 menit untuk mendapatkan informasi dan memberi tanggapan dan tuan rumah mempersentasikan hasil kerjanya. - Setelah waktu yang ditentukan, setiap kelompok kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan hasil tanggapan dan persentasinya <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan yang benar. • Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya materi yang belum dipahami. • Guru membimbing peserta didik untuk merangkum materi yang baru saja disajikan. • Kemudian, guru meminta peserta didik mengomunikasikannya di depan kelas. 	
Penutup	<p>➤ Guru meminta peserta didik mengulang materi yang baru dipelajari dan mempersiapkan materi untuk pertemuan berikutnya.</p>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi penugasan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah. ➤ Salam dan tepuk PPK ➤ Berdoa bersama 	

D. PENILAIAN (ASSESSMENT)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

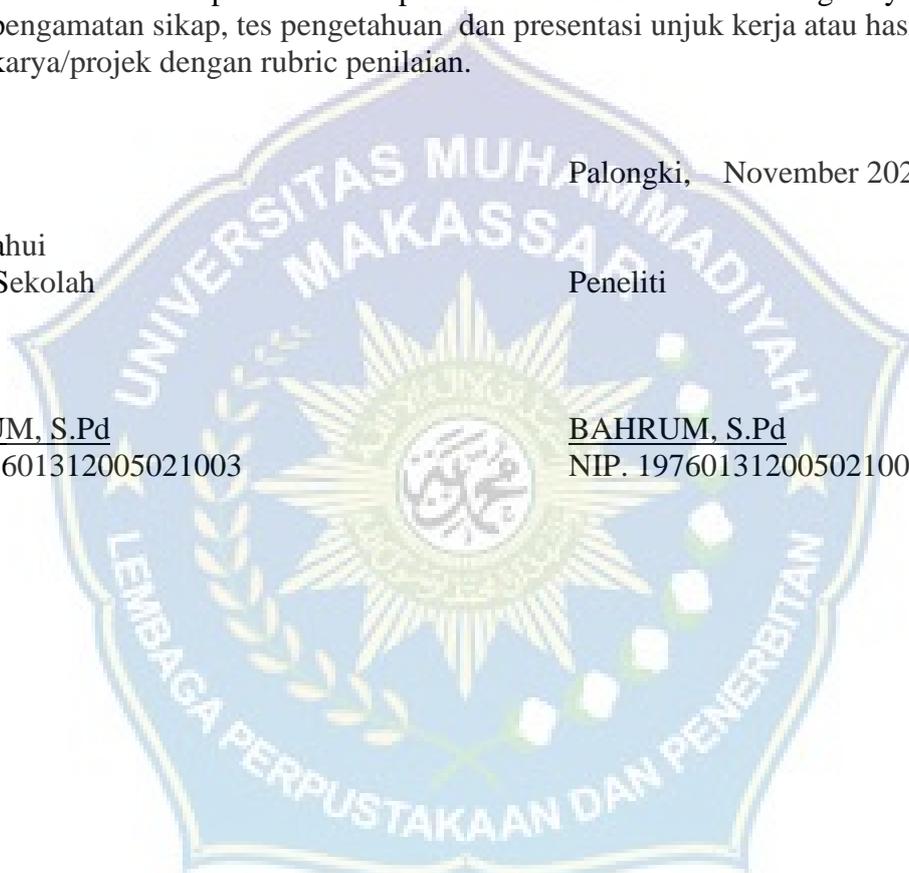
Palongki, November 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

BAHRUM, S.Pd
NIP.197601312005021003

BAHRUM, S.Pd
NIP. 197601312005021003



Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Kelipatan Bilangan Cacah, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Ket
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan			
		Ketetapan dalam Menjelaskan Pengertian Bilangan		Keterampilan Menunjukkan Keliptan Bilangan dengan Garis Bilangan			
		Tepat	Tidak Tepat	3	2	1	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

3 = cepat dan kelipatan yang ditunjukkan tepat,

2 = kurang cepat atau kelipatan yang ditunjukkan kurang tepat,

1 = kurang cepat atau kelipatan yang ditunjukkan tidak tepat.

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 5.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor ma}}$ x 100

Skor ma

2) Penilaian Tugas Rumah

Untuk menilai pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi Kelipatan dan Faktor Bilangan, guru dapat menggunakan instrumen penilaian tugas rumah berikut.

Instrumen Penilaian Tugas Rumah

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan loncat pada garis bilangan
B	
2.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan untuk melengkapi urutan bilangan menggunakan konsep kelipatan bilangan
b	
3.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan untuk melengkapi petak perkalian menggunakan konsep faktor bilangan
b	
4.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan kelipatan
b	
c	
d	
e	
f	
5.a	Ketepatan dalam menentukan faktor bilangan
b	
c	
d	
e	
f	
Total Skor	



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 61 PALONGKI
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
Materi Pokok : Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terbesar

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan pemaparan materi, Siswa dapat menjelaskan faktor persekutuan dua bilangan secara benar
2. Dengan demonstrasi, Siswa dapat menentukan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan atau lebih secara tepat
3. Dengan demonstrasi alat peraga, Siswa dapat untuk menentukan FPB dari beberapa bilangan secara tepat

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum dan setelah pelajaran.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan.• Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan.• Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan	10 menit
Inti (Two Stay Two Stray)	<ul style="list-style-type: none">➤ Fase Penomoran/Pembagian Kelompok<ul style="list-style-type: none">- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 anggota- Setiap kelompok dibagi merata berdasarkan kemampuan heterogen➤ Fase Berfikir Bersama<ul style="list-style-type: none">- Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan faktor dari masing-masing bilangan yang diberikan.- Guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati bilangan dan faktor-faktornya tersebut.- Guru membimbing peserta didik dalam menemukan faktor bilangan yang sama dari setiap pasangan bilangan yang diberikan.	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing peserta didik untuk menentukan FPB dari pasangan bilangan yang diberikan menggunakan alat peraga <i>Big Ruler</i> ➤ Fase Berkunjung - Dua perwakilan setiap kelompok, berkunjung ke kelompok lain untuk mempersentasikan hasil kerjanya. 2 siswa yang tinggal akan memberikan tanggapan terhadap kelompok tamu - Setiap kelompok berkunjung, berputar searah jarum jam. Diberi waktu selama 2 menit untuk mempersentasikan hasil kerjanya dan tuan rumah memberikan tanggapannya. - Setelah waktu yang ditentukan, setiap kelompok kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan hasil tanggapan dan persentasinya ➤ Guru membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan mengenai FPB. ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk menyampaikan hasil kegiatannya di depan teman-temannya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan. ▪ Guru melakukan evaluasi tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan, serta menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. ▪ Guru menginformasikan materi selanjutnya, yaitu Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). 	10 menit

PENILAIAN (ASSESSMENT)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Palongki, November 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

BAHRUM, S.Pd
NIP.197601312005021003

BAHRUM, S.Pd
NIP. 197601312005021003

Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Penilaian Kegiatan

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Ket
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan			
		Ketetapan dalam Menjelaskan Pengertian Faktor Persekutuan Dua Bilangan		Keterampilan Menyebutkan Faktor Persekutuan Dua Bilangan			
		Tepat	Tidak Tepat	3	2	1	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

3 = faktor persekutuan yang ditunjukkan tepat dan dilakukan dengan cepat,

2 = faktor persekutuan yang ditunjukkan tepat tetapi dilakukan dengan lambat,

1 = faktor persekutuan yang ditunjukkan tidak tepat.

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 5.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

2) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Terbesar, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian Kegiatan 6.2

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Ket
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan		
		Ketetapan dalam Menentukan FPB dari Dua Bilangan atau Lebih		Keterampilan Menggunakan Big Ruler untuk mencari FPB dari beberapa Bilangan		
		Tepat	Tidak Tepat	Terampil	Tidak Terampil	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

“Terampil” diberi skor = 1,

“Tidak Terampil” diberi skor = 0

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 3.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 61 PALONGKI
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
 Materi Pokok : Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terbesar

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan pemaparan materi, Siswa dapat menjelaskan kelipatan persekutuan dua bilangan secara benar
2. Dengan demonstrasi, Siswa dapat menentukan kelipatan prsekutuan terkecil dari dua bilangan atau lebih secara tepat.
3. Dengan demonstrasi alat peraga, Siswa dapat menentukan KPK dari beberapa bilangan secara tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum dan setelah pelajaran. • Guru mengabsen kehadiran peserta didik. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan. • Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan. • Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk melakukan 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fase Penomoran/Pembagian Kelompok <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 anggota - Setiap kelompok dibagi merata berdasarkan kemampuan heterogen ➤ Fase Berfikir Bersama <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing peserta didik untuk menuliskan kelipatan bilangan-bilangan yang diberikan, kemudian mengamatinya. - Guru mengarahkan peserta didik untuk menentukan kelipatan yang sama dari bilangan 4 dan 6, serta dari bilangan 4,5, dan 6. - Guru mendampingi peserta didik dalam mengamati bilangan tersebut beserta kelipatan-kelipatannya. 	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing peserta didik untuk menuliskan kelipatan dari bilangan 12,15, dan 21. - Guru membimbing peserta didik untuk menentukan KPK menggunakan Big Ruler - Peserta didik mendiskusikan dan menyelesaikan tugas yang diberikan ➤ Fase Berkunjung - Dua perwakilan setiap kelompok, berkunjung ke kelompok lain untuk mendapatkan informasi dan memberikan tanggapan. 2 siswa yang tinggal akan mempersentasikan hasil kerja ke kelompok tamu - Setiap kelompok berkunjung, berputar searah jarum jam. Diberi waktu selama 2 menit untuk mendapatkan informasi dan memberi tanggapan dan tuan rumah mempersentasikan hasil kerjanya. - Setelah waktu yang ditentukan, setiap kelompok kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan hasil tanggapan dan persentasinya <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan mengani cara menentukan KPK berdasarkan hasil yang didapatkan dari kedua cara tersebut. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan. ▪ Guru melakukan evaluasi tentang Faktor Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan dan menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. ▪ Guru menginformasikan materi selanjutnya, yaitu Kelipatan Persekutuan Terkecil. ▪ Menyanyikan lagu Indonesia Raya ▪ Pesan-pesan moral ▪ Berdoa bersama 	10 menit

C. PENILAIAN (ASSESSMENT)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Palongki, November 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

BAHRUM, S.Pd
NIP.197601312005021003

BAHRUM, S.Pd
NIP. 197601312005021003

Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian Kegiatan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pengetahuan yang Dinilai				Ket
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan		
		Ketetapan dalam Menjelaskan Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan		Keterampilan Menyebutkan Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan		
		Tepat	Tidak Tepat	Terampil	Tidak Terampil	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

“Terampil” diberi skor = 1,

“Tidak Terampil” diberi skor = 0

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 3.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Penilaian

2) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Terkecil, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pengetahuan yang Dinilai				Ket
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan		
		Ketetapan dalam Menentukan KPK dari Dua Bilangan atau Lebih		Keterampilan Menggunakan Faktorisasi Prima untuk Mencari Mencari KPK dari Beberapa Bilangan		
		Tepat	Tidak Tepat	Terampil	Tidak Terampil	
1.	
2.	
...	

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

“Terampil” diberi skor = 1,

“Tidak Terampil” diberi skor = 0

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 3.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

1) Penilaian Tugas Rumah

Untuk menilai pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi FPB dan KPK, guru dapat menggunakan instrumen penilaian tugas rumah berikut.

Instrumen Penilaian Tugas Rumah

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.a	Ketepatan dalam menentukan faktor persekutuan
b	
2.a	Ketepatan dalam menentukan kelipatan persekutuan
B	
3.a	Ketepatan dalam menentukan FPB dan KPK
b	
c	
d	
4	Ketepatan dalam menyelesaikan permasalahan menggunakan konsep KPK
5.a	Ketepatan dalam menyelesaikan permasalahan menggunakan konsep FPB
b	
c	
Total Skor	

Keterangan

3 = jawaban akhir dan alasan/langkah penyelesaian tepat,

2 = jawaban akhir tetap tetapi alasan/langkah penyelesaian kurang tepat,

1 = jawaban akhir dan alasan/langkah penyelesaian tidak tepat,

0 = tidak menjawab,

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 36.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 58 ULO
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
 Materi Pokok : Kelipatan dan Faktor Bilangan Cacah

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian faktor bilangan.
2. Siswa dapat menuliskan faktor bilangan dari suatu bilangan asli

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru mengucapkan salam pembuka dan memberi motivasi kepada peserta didik untuk selalu meningkatkan keimanan kepada Tuhan YME. ➤ Menyanyikan lagu Hymne Guru ➤ Membaca senyap selama 7 menit ➤ Untuk menarik minat peserta didik, guru meminta peserta didik menyebutkan sebuah bilangan secara sembarang dan menyebutkan bilangan berapa saja yang dapat membagi bilangan tersebut. ➤ Menyampaikan tujuan dan alur pembelajaran 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta melakukan aktivitas seperti di buku siswa. ➤ Peserta didik diarahkan untuk membuat kesimpulan yang benar. ➤ Guru menjelaskan tentang konsep faktor suatu bilangan. ➤ Dengan metode tanya jawab, peserta didik dapat menyebutkan faktor dari bilangan yang disebutkan oleh guru. ➤ Guru menjelaskan tentang konsep faktor persekutuan dua bilangan. ➤ Guru memberi soal latihan untuk menentukan faktor persekutuan dua bilangan. ➤ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab soal latihan yang diberikan guru. ➤ Hasilnya, wakil dari setiap kelompok menjelaskan di depan kelas. ➤ Kelompok lain memberikan tanggapan. ➤ Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat 	75 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kesimpulan yang benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya materi yang belum dipahami. ➤ Guru membimbing peserta didik untuk merangkum materi yang baru saja disajikan Kemudian, guru meminta peserta didik mengomunikasikannya di depan kelas. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik mengulang materi yang baru dipelajari dan mempersiapkan materi untuk pertemuan berikutnya. ➤ Guru memberi penugasan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah. ➤ Pesan-pesan moral ➤ Berdoa bersama 	15 menit

C. Teknik Penilaian

Sikap : Observasi

Pengetahuan : Tes tulis dan lisan

Keterampilan : Kinerja / Praktek

Ulo, November 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

ZAINUDDIN, S.Pd
NIP.197211282007011014

BAHRUM, S.Pd
NIP. 197601312005021003

Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Kelipatan Bilangan Cacah, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Keterangan
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan			
		Ketetapan dalam Menjelaskan Pengertian Bilangan		Keterampilan Menunjukkan Keliptan Bilangan dengan Garis Bilangan			
		Tepat	Tidak Tepat	3	2	1	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

3 = cepat dan kelipatan yang ditunjukkan tepat,

2 = kurang cepat atau kelipatan yang ditunjukkan kurang tepat,

1 = kurang cepat atau kelipatan yang ditunjukkan tidak tepat.

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 5.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maX}} \times 100$

Skor maX



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 61 PALONGKI
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
 Materi Pokok : Kelipatan dan Faktor Bilangan Cacah

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kelipatan bilangan.
2. Siswa dapat menunjukkan kelipatan bilangan dengan garis bilangan

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru mengucapkan salam pembuka dan memberi motivasi kepada peserta didik untuk selalu meningkatkan keimanan kepada Tuhan YME. ➤ Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa ➤ Menyanyikan lagu Garuda Pancasila ➤ Membaca senyap selama 7 menit ➤ Untuk menarik minat peserta didik, guru meminta peserta didik menyebutkan sebuah bilangan secara sembarang dan menyebutkan bilangan berapa saja yang merupakan hasil perkalian bilangan tersebut dengan bilangan asli. ➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang Kelipatan Bilangan 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan tentang konsep kelipatan suatu bilangan. ➤ Dengan metode tanya jawab, peserta didik dapat menyebutkan kelipatan dari bilangan yang disebutkan oleh guru. ➤ Guru menjelaskan tentang konsep kelipatan persekutuan dua bilangan. ➤ Guru memberi soal latihan untuk menentukan kelipatan persekutuan dua bilangan. ➤ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab soal latihan yang diberikan guru. Hasilnya, wakil dari setiap kelompok menjelaskan di depan kelas. ➤ Kelompok lain memberikan tanggapan. ➤ Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan yang benar. ➤ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk 	75 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	bertanya materi yang belum dipahami. ➤ Guru membimbing peserta didik untuk merangkum materi yang baru saja disajikan. ➤ Kemudian, guru meminta peserta didik mengomunikasikannya di depan kelas.	
Penutup	➤ Guru meminta peserta didik mengulang materi yang baru dipelajari dan mempersiapkan materi untuk pertemuan berikutnya. ➤ Guru memberi penugasan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah. ➤ Salam dan tepuk PPK ➤ Berdoa bersama	15 menit

C. Teknik Penilaian

Sikap : Observasi
 Pengetahuan : Tes tulis dan lisan
 Keterampilan : Kinerja / Praktek

Ulo, November 2021

Mengetahui
 Kepala Sekolah

Peneliti

ZAINUDDIN, S.Pd
 NIP.197211282007011014

BAHRUM, S.Pd
 NIP. 197601312005021003



Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan keterampilan

1) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Faktor Bilangan, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Keterangan
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan			
		Ketetapan dalam Menjelaskan Faktor Bilangan		Keterampilan Menuliskan Faktor Bilangan dari Suatu Bilangan Asli			
		Tepat	Tidak Tepat	3	2	1	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

3 = benar dan runtut,

2 = benar tetapi tidak runtut,

1 = faktornya salah.

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 5.

2) Penilaian Tugas Rumah

Untuk menilai pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi Kelipatan dan Faktor Bilangan, guru dapat menggunakan instrumen penilaian tugas rumah berikut.

Instrumen Penilaian Tugas Rumah

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan loncat pada garis bilangan
B	
2.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan untuk melengkapi urutan bilangan menggunakan konsep kelipatan bilangan
b	
3.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan untuk melengkapi petak perkalian menggunakan konsep faktor bilangan
b	
4.a	Ketepatan dalam menentukan bilangan kelipatan
b	
c	
d	
e	
f	
5.a		Ketepatan dalam menentukan faktor bilangan
b	
c	
d	
e	
f	
Total Skor	



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:	SD NEGERI 58 ULO
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas / Semester	:	IV (Empat) / 1
Alokasi Waktu	:	3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
Materi Pokok	:	Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terbesar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan faktor persekutuan dua bilangan.
2. Siswa dapat menyebutkan faktor persekutuan dua bilangan.
3. Siswa dapat menentukan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan atau lebih.
4. Siswa dapat menggunakan faktorisasi prima untuk menentukan FPB dari beberapa bilangan..

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, Integritas

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum dan setelah pelajaran.▪ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan.▪ Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan.▪ Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 3-4 orang.▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan faktor dari masing-masing bilangan yang diberikan.▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati bilangan dan faktor-faktornya tersebut.▪ Guru membimbing peserta didik dalam menemukan faktor bilangan yang sama dari setiap pasangan bilangan yang diberikan.	75 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mendampingi peserta didik dalam membuat kesimpulan mengenai faktor persekutuan dua bilangan. ▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk membacakan kesimpulan kelompoknya di depan kelompok lain. ▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan pohon faktor dan faktorisasi prima dari beberapa bilangan yang diberikan pada langkah kegiatan 1 ▪ Guru membimbing peserta didik untuk menuliskan faktorisasi prima dari masing-masing bilangan tersebut. ▪ Guru membimbing peserta didik untuk menentukan FPB dari pasangan bilangan yang diberikan. ▪ Guru membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan mengenai FPB. ▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk menyampaikan hasil kegiatannya di depan teman-temannya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan. ▪ Guru melakukan evaluasi tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan, serta menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. ▪ Guru menginformasikan materi selanjutnya, yaitu Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). 	15 menit

C. Teknik Penilaian

Sikap : Observasi
 Pengetahuan : Tes tulis dan lisan
 Keterampilan : Kinerja / Praktek

Ulo, November 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

ZAINUDDIN, S.Pd
NIP.19 7211282007011014

BAHRUM, S.Pd
NIP. 197601312005021003

Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Penilaian Kegiatan

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Dua Bilangan, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Keterangan
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan			
		Ketetapan dalam Menjelaskan Pengertian Faktor Persekutuan Dua Bilangan		Keterampilan Menyebutkan Faktor Persekutuan Dua Bilangan			
		Tepat	Tidak Tepat	3	2	1	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

3 = faktor persekutuan yang ditunjukkan tepat dan dilakukan dengan cepat,

2 = faktor persekutuan yang ditunjukkan tepat tetapi dilakukan dengan lambat,

1 = faktor persekutuan yang ditunjukkan tidak tepat.

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 5.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

2) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Faktor Persekutuan Terbesar, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian Kegiatan 6.2

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Keterangan
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan		
		Ketetapan dalam Menentukan FPB dari Dua Bilangan atau Lebih		Keterampilan Menggunakan Faktorisasi Prima untuk mencari FPB dari beberapa Bilangan		
		Tepat	Tidak Tepat	Terampil	Tidak Terampil	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

“Terampil” diberi skor = 1,

“Tidak Terampil” diberi skor = 0

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 3.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 58 ULO
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x Pertemuan)
Materi Pokok : Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terbesar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan kelipatan persekutuan dua bilangan
2. Siswa dapat menyebutkan kelipatan persekutuan dua bilangan.
3. Siswa dapat menentukan kelipatan persekutuan terkecil dari dua bilangan atau lebih.
4. Siswa dapat menggunakan faktorisasi prima untuk menentukan KPK dari beberapa bilangan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum dan setelah pelajaran.▪ Guru mengabsen kehadiran peserta didik.▪ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan.▪ Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan.▪ Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk melakukan Kegiatan 6.3	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru membimbing peserta didik untuk menuliskan kelipatan bilangan-bilangan yang diberikan, kemudian mengamatnya.▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk menentukan kelipatan yang sama dari bilangan 4 dan 6, serta dari bilangan 4,5, dan 6.▪ Guru mendampingi peserta didik dalam mengamati bilangan tersebut beserta kelipatan-kelipatannya.▪ Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai kelipatan persekutuan dua bilangan berdasarkan pengamatannya tersebut.▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk menceritakan hasil pengamatannya di depan kelas.	70 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing peserta didik untuk menuliskan kelipatan dari bilangan 12,15, dan 21. ▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk menentukan kelipatan persekutuan dari pasangan bilangan yang diberikan dengan mengamati kelipatan dari bilangan 12,15 dan 21 ▪ Guru mendampingi peserta didik dalam menuliskan faktorisasi dari bilangan 12,15 dan 21. ▪ Guru membimbing peserta didik untuk menentukan KPK dari pasangan bilangan pada langkah kegiatan 1 dengan menuliskan seluruh faktor prima pasangan bilangan tersebut. ▪ Guru membimbing peserta didik untuk membandingkan KPK yang didapatkan dari kedua cara yang telah dilakukan. ▪ Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai cara menentukan KPK berdasarkan hasil yang didapatkan dari kedua cara tersebut. <p>Guru mengarahkan peserta didik untuk menceritakan hasil kerja kelompoknya di hadapan kelompok yang lain.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan. ▪ Guru melakukan evaluasi tentang Faktor Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan dan menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. ▪ Guru menginformasikan materi selanjutnya, yaitu Kelipatan Persekutuan Terkecil. ▪ Menyanyikan lagu Indonesia Raya ▪ Pesan-pesan moral ▪ Berdoa bersama 	20 menit

Teknik Penilaian

Sikap : Observasi
 Pengetahuan : Tes tulis dan lisan
 Keterampilan : Kinerja / Praktek

Ulo, November 2021

Mengetahui
 Kepala Sekolah

Peneliti

ZAINUDDIN, S.Pd
 NIP.197211282007011014

BAHRUM, S.Pd
 NIP. 197601312005021003

Lampiran

Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian Kegiatan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pengetahuan yang Dinilai				Keterangan
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan		
		Ketetapan dalam Menjelaskan Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan		Keterampilan Menyebutkan Kelipatan Persekutuan Dua Bilangan		
		Tepat	Tidak Tepat	Terampil	Tidak Terampil	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

“Terampil” diberi skor = 1,

“Tidak Terampil” diberi skor = 0

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 3.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Penilaian

2) Penilaian

Untuk menilai kompetensi yang dicapai dalam proses pembelajaran tentang Kelipatan Persekutuan Terkecil, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pengetahuan yang Dinilai				Keterangan
		Aspek Pengetahuan		Aspek Keterampilan		
		Ketetapan dalam Menentukan KPK dari Dua Bilangan atau Lebih		Keterampilan Menggunakan Faktorisasi Prima untuk Mencari Mencari KPK dari Beberapa Bilangan		
		Tepat	Tidak Tepat	Terampil	Tidak Terampil	
1.
2.
...

Keterangan

Kategori penilaian aspek pengetahuan

“Tepat” diberi skor = 1,

“Tidak Tepat” diberi skor = 0.

Kategori penilaian aspek keterampilan

“Terampil” diberi skor = 1,

“Tidak Terampil” diberi skor = 0

Skor maksimal yang dapat diperoleh peserta didik adalah 3.

Nilai = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator Pencapaian Motivasi Belajar	Pernyataan	Pernyataan Positif				Pernyataan Negatif			
			SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
			4	3	2	1	1	2	3	4
			Nomor Soal				Nomor Soal			
1	Antusias dalam belajar	• Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran Matematika	1							
		• Saya bosan mengikuti pelajaran Matematika berlangsung					2			
		• Saya membaca materi pelajaran terlebih dahulu sebelum pelajaran di mulai	3							
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	• Saya mengulang pelajaran Matematika dirumah	4							
		• Saya mengerjakan tugas Matematika dengan sungguh-sungguh	5							
		• Saya mengerjakan tugas dengan mencontek hasil pekerjaan rumah milik teman					6			
3	Menunjukkan minat	• Saya merasa malas setiap kali disuruh membaca buku					7			

		<ul style="list-style-type: none"> • Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru 	8	
		<ul style="list-style-type: none"> • Saya kesulitan memahami penjelasan guru 		9
4	Senang belajar menggunakan media	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Matematika saya tidak lengkap dan tidak rapi 		10
		<ul style="list-style-type: none"> • Saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika jika menggunakan alat peraga 	11	
		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar dengan alat peraga membuat saya bersemangat untuk belajar 	12	
5	Bersemangat dengan suasana belajar yang baru	<ul style="list-style-type: none"> • Saya lebih senang belajar Matematika dengan metode ceramah 		13
		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Matematika dengan metode <i>Two Stay Two Stray</i> hanya membuat pusing 		14
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Two Stay Two Stray</i> meningkatkan motivasi saya untuk belajar 	15	

Dokumentasi Kegiatan Kelas Kontrol



Dokumentasi Kegiatan Kelas Eksperimen



Data Penulis

Nama Lengkap : Bahrum, S.Pd
Tempat Lahir / Tanggal Lahir : Sinjai, 31 Januari 1976
Jenis kelamin : Laki-laki
A g a m a : Islam
Pendidikan Terakhir : S1, PGSD Unismuh Makassar
Alamat Rumah : BTN Alam Indah Permai Indah, Blok C1/7, Kab. Bone
Unit Kerja/Sekolah : SD Negeri 61 Palongki
Alamat Unit Kerja : Desa Palongki, Kec.Tellu Siattinge Kab. Bone
Email : bahrumjamal@gmail.com

