



**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL
MELALUI MODEL *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SD NEGERI KALIGANGSA KULON 01 BREBES**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang

PERPUSTAKAAN
UNNES
Oleh

Prawindya Dwitantra

1402407105

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011





**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL
MELALUI MODEL *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SD NEGERI KALIGANGSA KULON 01 BREBES**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang

PERPUSTAKAAN
UNNES

Oleh

Prawindya Dwitantra

1402407105

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

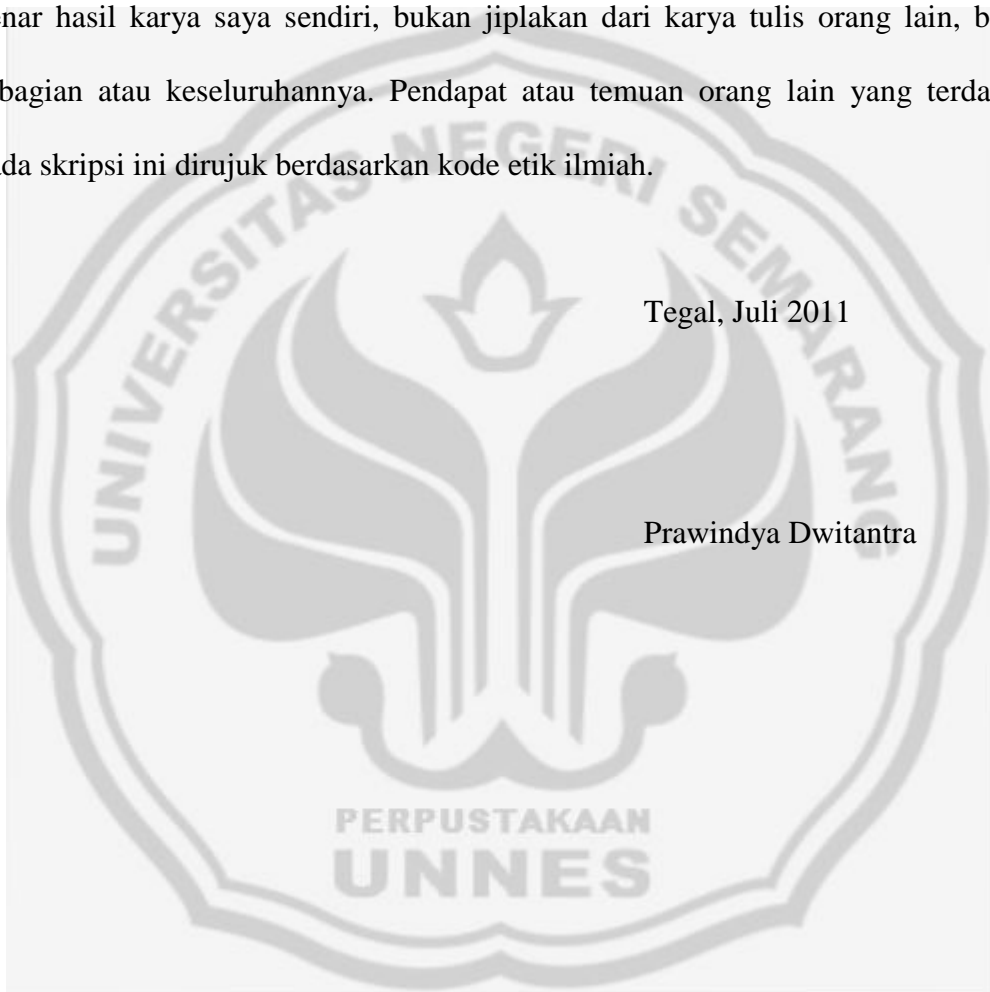
2011

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Juli 2011

Prawindya Dwitantra



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 27 Juli 2011

Panitia :

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP 19510801 197903 1 007

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP 19560512 198203 1 003

Penguji Utama

Drs. Sigit Yulianto
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji/Pembimbing I

Penguji/Pembimbing II

Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19831129 200812 2 003

Drs. Utoyo
NIP 19620619 198703 1 001

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia

Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Di : Tegal

Tanggal : 18 Juli 2011

Pembimbing I

Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19831129 200812 2 003

Pembimbing II

Drs. Utoyo
NIP 19620619 198703 1 001

Mengetahui
UNNES

Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP 19560512 198203 1 003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Tuhan pasti kan menunjukkan kebesaran dan kuasaNYA, bagi hambanya yang sabar dan tak kenal putus asa (Rian D'Massive)
- Kesalahan terbesar yang bisa dibuat oleh manusia di dalam kehidupannya adalah terus-menerus mempunyai rasa takut bahwa mereka akan membuat kesalahan (Elbert Hubard).
- Hal kecil akan membentuk kesempurnaan, tapi kesempurnaan bukanlah hal kecil (Pujangga).
- Kerjakanlah pekerjaan yang membawa berkah bagimu dan orang yang kamu cintai (Pujangga).

Persembahan :

1. Untuk Bapak, Ibu dan Keluarga tercinta
2. Untuk para dosen pembimbing
3. Untuk 44 sahabat angkatan fresh 2007
4. Untuk keluarga besar PGSD UPP Tegal

KATA PENGANTAR

Puji syukur untuk semua yang telah diberikan Allah SWT. Segala Inspirasi dan semangat dariNYA dapat membantu saya menyelesaikan skripsi yang berjudul "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL MELALUI MODEL *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI KALIGANGSA KULON 01 BREBES". Skripsi tersebut diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd, Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi, dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Utoyo, Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi, dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
5. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd., Ketua Jurusan Program Studi PGSD.

6. Drs. Yuli Witanto, Koordinator PGSD UPP Tegal yang telah membantu jalannya proses skripsi.
7. Siswa, Guru, dan Kepala Sekolah SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes yang telah membantu dalam jalannya proses penelitian.
8. Bapak/Ibu Dosen yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan keberkahan pada Bapak, Ibu, dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Amin.

Tegal, Juli 2011

Penulis

PERPUSTAKAAN
UNNES

ABSTRAK

Dwitantra, Prawindya. 2011. *Efektivitas Pembelajaran Misi Kebudayaan Internasional Melalui Model Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. I. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd ; II. Drs. Utoyo

Kata Kunci: Hasil Belajar, Misi Kebudayaan Internasional, Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Materi mata pelajaran PKn di tingkat sekolah dasar selama ini cenderung diajarkan dengan metode yang kurang variatif. Guru cenderung menggunakan metode konvensional berupa ceramah tanpa divariasikan dengan metode yang lain. Hal tersebut menyebabkan antusias siswa menjadi kurang dan berdampak pada hasil belajar mereka menjadi kurang maksimal. Permasalahan tersebut juga terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri Kaligangsa kulon 01 Brebes.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional? (2). Apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diadakan penelitian eksperimen dengan cara mengukur keefektifan dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn. *TSTS* sendiri merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Materi yang diajarkan adalah misi kebudayaan Internasional, berupa misi bangsa Indonesia untuk mengenalkan kekayaan budayanya ke dunia Internasional. Keefektifan model pembelajaran diukur dengan mengkomparasikan dua kelas paralel di kelas IV. Data awal diperoleh dari *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran, kemudian diakhiri dengan *posttest*.

Hasil dari penelitian ini adalah kelas yang menggunakan model *TSTS* dalam pembelajaran mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dari kelas yang tidak menggunakan model *TSTS*. Kelas eksperimen (dengan *TSTS*) mempunyai nilai rata-rata 73,33 sedangkan kelas kontrol (tanpa *TSTS*) mempunyai nilai rata-rata 58,26.

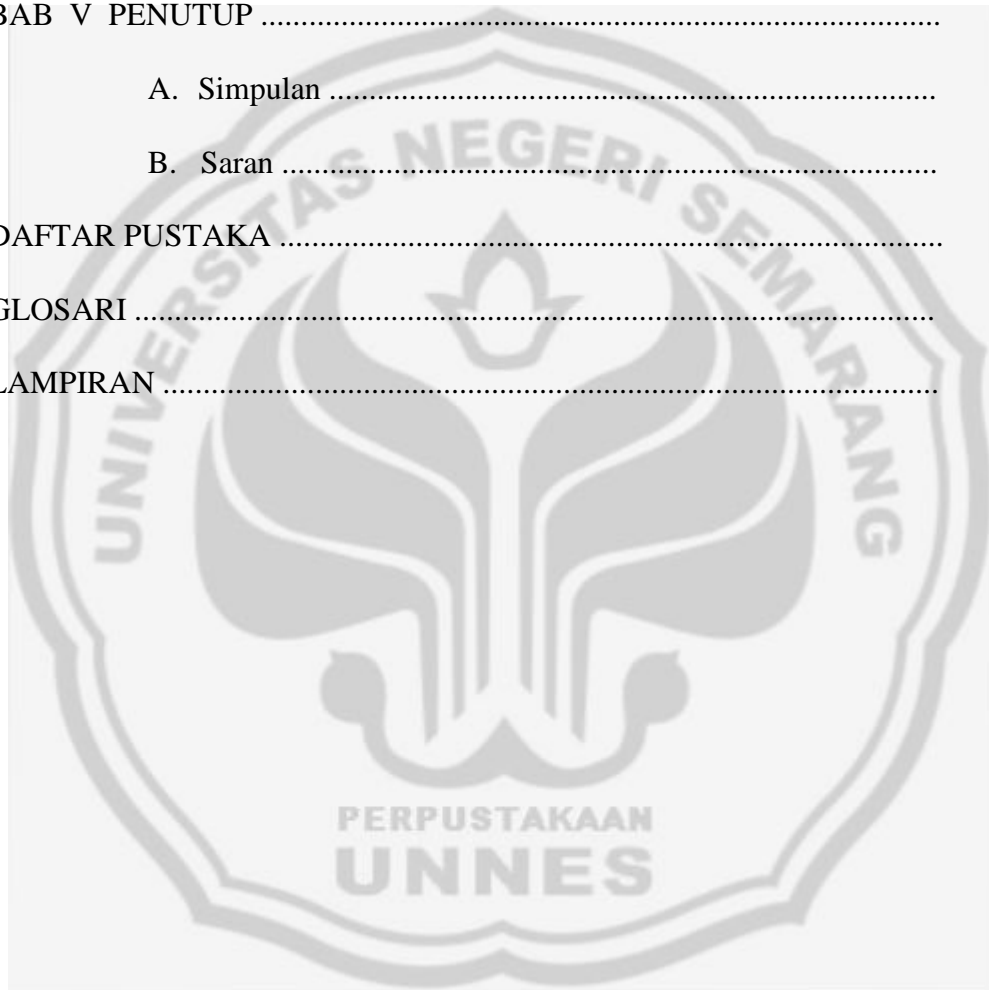
Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Two Stay Two Stray* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional. Peneliti berharap para guru dapat menerapkan model pembelajaran *TSTS* dalam proses pembelajaran diberbagai mata pelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
PERSETUJUAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Identifikasi Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Pembatasan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Hipotesis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11

A. Penelitian Terdahulu	11
B. Tinjauan Tentang Belajar	12
C. Hakikat PKn	19
D. Karakteristik Siswa SD	21
E. Pembelajaran PKn di SD	22
F. Model Pembelajaran <i>Cooperative</i>	24
G. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	26
H. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>TSTS</i>	27
I. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>TSTS</i>	29
J. Misi Kebudayaan Internasional	29
K. Metode Konvensional	32
L. Kerangka Berfikir	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Metode Penentuan Objek Penelitian	36
B. Desain Penelitian	36
C. Variabel Penelitian	37
D. Metode Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Penelitian	39
F. Metode Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Pelaksanaan Penelitian	48
B. Proses Pembelajaran Kelompok Eksperimen	49
C. Proses Pembelajaran Kelompok Kontrol	49

D. Deskripsi Data	49
E. Analisis Data	57
F. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
GLOSARI	80
LAMPIRAN	82



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian	37
4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Uji Instrumen	50
4.2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen ...	52
4.3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	53
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen ..	54
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	56
4.6 Analisis Tingkat Kesukaran	58
4.7 Uji Daya Beda	59
4.8 Normalitas <i>Pretest</i>	61
4.9 Normalitas <i>Posttest</i>	62
4.10 <i>Independent Sample T Test</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Alur <i>TSTS</i>	28
2.2 Bagan Kerangka Berfikir	35
4.1 Histogram Frekuensi Nilai Uji Coba Instrumen	51
4.2 Histogram Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen ..	52
4.3 Histogram Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	53
4.4 Histogram Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .	55
4.5 Histogram Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	56
6.1 Suasana Uji Instrumen	135
6.2 Suasana Uji Instrumen	135
6.3 Suasana Uji Instrumen	135
6.4 Suasana <i>Pretest</i> Kelas IV A	136
6.5 Suasana <i>Pretest</i> Kelas IV A	136
6.6 Suasana <i>Pretest</i> Kelas IV B	136
6.7 Suasana <i>Pretest</i> Kelas IV B	136
6.8 Suasana Pembelajaran Kelas Eksperimen	137
6.9 Suasana Pembelajaran Kelas Eksperimen	137
6.10 Suasana Pembelajaran Kelas Eksperimen	137
6.11 Suasana Pembelajaran Kelas Eksperimen	137
6.12 Suasana Pembelajaran Kelas Kontrol	138
6.13 Suasana Pembelajaran Kelas Kontrol	138

6.14	Suasana Pembelajaran Kelas Kontrol	138
6.15	Media Pembelajaran	139
6.16	Media Pembelajaran	139
6.17	Media Pembelajaran	139
6.18	Media Pembelajaran	139
6.19	Media Pembelajaran	139



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus KTSP	83
2. Kisi-kisi Soal Uji Instrumen	84
3. Instrumen Uji Coba	85
4. Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen	91
5. Hasil Skor dan Nilai Uji Coba Instrumen	92
6. Output Uji Validitas SPSS 17	93
7. Output Uji Reliabilitas SPSS 17	96
8. Kisi-kisi Soal <i>Pretest dan Posttest</i>	98
9. Soal <i>Pretest dan Posttest</i>	99
10. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	101
11. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	102
12. Output Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	103
13. Output Uji Homogenitas Data <i>Pretests</i>	109
14. RPP Kelas Eksperimen	110
15. RPP Kelas Kontrol	119
16. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	126
17. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	127
18. Output SPSS Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	128
19. Output SPSS Uji Hipotesis	134
20. Dokumentasi Uji Instrumen	135

21. Dokumentasi <i>Pretest</i>	136
22. Dokumentasi Suasana Pembelajaran Kelas Eksperimen	137
23. Dokumentasi Suasana Pembelajaran Kelas Kontrol	138
24. Dokumentasi Media Pembelajaran	139



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasal 37 Undang – Undang Republik Indonesia (UURI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) Nomor 22 tahun 2006 dijelaskan bahwa “ mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945” . Sejak tahun 1957 hingga sekarang Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan paradigma, menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan bangsa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu cara yang digunakan untuk menanamkan sikap cinta tanah air pada setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu Pendidikan Kewarganegaraan mulai diberikan pada jenjang pendidikan dasar.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar sendiri mempunyai delapan aspek, yaitu : Persatuan dan Kesatuan Bangsa, Norma, Hukum dan Peraturan,

Hak Asasi Manusia, Kebutuhan Warga Negara, Konstitusi Negara, Kekuasaan dan Politik, Pancasila, Globalisasi. Delapan aspek tersebut dikembangkan menjadi materi-materi yang tersebar dari kelas I-VI.

Materi mata pelajaran PKn di tingkat sekolah dasar selama ini cenderung diajarkan dengan metode yang kurang variatif. Sebagian besar guru menggunakan metode konvensional berupa ceramah tanpa memvariasikan dengan metode lain, padahal dengan metode yang kurang bervariasi dan menarik, siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sangat kontra dengan kondisi siswa sekolah dasar yang berada pada masa operasional konkret, dimana mereka masih suka bermain, dan membutuhkan sesuatu yang menarik untuk mereka pelajari. Hasil dari pembelajaran konvensional adalah siswa hanya mengandalkan guru sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar mereka menjadi kurang maksimal.

Variasi metode serta penggunaan media pembelajaran yang menarik minat serta keaktifan siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar. Hal tersebut sangat sesuai mengingat karakteristik siswa dalam suatu kelas sangat majemuk, dimana kemampuan serta kemauan antara siswa yang satu dengan yang lain berbeda dalam menerima suatu materi. Variasi metode pembelajaran juga penting dilakukan mengingat karakteristik dari materi mata pelajaran PKn pun berbeda-beda. Ada materi yang cocok disampaikan dengan metode

tertentu, akan tetapi ada materi yang menuntut guru untuk menyampaikannya dengan metode yang lainnya. Seorang guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional, dimana Ia harus memiliki pengetahuan yang luas tentang materi yang akan diajarkan, serta kemampuan untuk memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat bagi siswa (Satori 2007: 1.18). Wijaya Kusumah menyebutkan bahwa salah satu kriteria guru yang ideal adalah guru yang kreatif dan inovatif (Asmani 2010: 23). Kreatif dan inovatif maksudnya adalah dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang meliputi perencanaan hingga akhir pembelajaran. Termasuk didalamnya adalah menggunakan metode yang kreatif dan inovatif serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa. Karena suasana pengajaran yang hangat dan mendukung keamanan dan kebebasan yang dapat menjadikan para siswa untuk mengembangkan pikiran-pikiran kreatifnya (Satiadarma 2003: 119).

Seiring dengan perkembangan paradigma tentang pendidikan, muncul berbagai model pembelajaran baru. Diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan pada interaksi dan kerjasama antar siswa dalam sebuah kelompok. Model pembelajaran ini didasarkan pada falsafat "*homo homini socius*" (Suprijono 2010: 56). Maksudnya yaitu manusia adalah makhluk sosial, dimana kerjasama/interaksi positif menjadi suatu hal yang sangat penting dalam mencapai kesuksesan, termasuk dalam hal pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Salah satunya adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

TSTS adalah salah satu bentuk metode *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Dalam pembelajaran *TSTS* ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota kelompok antara 3-4 orang. Tiap individu dalam kelompok mempunyai tugas masing-masing, yaitu sebagian pergi mencari informasi tentang materi dengan kelompok lain, dan sebagiannya lagi menetap sebagai tuan rumah untuk membagi informasi dengan kelompok lain yang mendatanginya (Lie 2004: 61). Dengan metode *TSTS* ini, diharapkan siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator diharapkan menjadikan siswa lebih kritis dan kreatif dalam menemukan serta mengembangkan materi yang mereka pelajari. Pembelajaran berkelompok juga akan menjadikan siswa belajar bekerja sama, guna menambah pembelajaran jiwa hubungan sosial mereka.

Model *Two Stay Two Stray* sesuai dengan teori pembelajaran Jean Piaget yang menyatakan bahwa teori pembelajaran itu ada 3 yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri (Sugandi 2007: 35). Begitu juga dengan prinsip dari *teori behavioristik* oleh Hartley & Davies pada tahun 1978 yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang dapat menimbulkan proses belajar dengan baik bila (1) si belajar berpartisipasi secara aktif, (2) materi disusun dalam bentuk unit-unit kecil dan diorganisir secara sistematis dan logis, dan (3) tiap respon si belajar diberi balikan dan disertai penguatan (Sugandi 2007: 10). Lebih lanjut Arasteh juga menyatakan bahwa anak usia 8-10 tahun memiliki kebutuhan untuk dapat

diterima sebagai anggota dalam kelompok sebayanya (Mikarsa 2002: 3.35). Penjelasan di atas sesuai dengan tugas guru dalam psikologi perkembangan anak yang menyatakan bahwa tugas guru adalah mengetahui bagaimana secara operasional masing-masing tahap perkembangan sehingga dapat membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan (Soeparwoto 2007: 51).

B. Penegasan Istilah

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya (Lintasberita : 2009).

2. Pembelajaran

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai proses, cara perbuatan mempelajari (Suprijono 2010: 13). Dalam istilah pembelajaran, guru mengajar diartikan sebagai upaya mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif dimana subjeknya adalah peserta didik.

3. Misi Kebudayaan Internasional

Misi kebudayaan Internasional adalah upaya yang dilakukan oleh pemerintahan Indonesia untuk mengenalkan kebudayaan indonesia dimata dunia internasional (Bestari 2008: 89).

4. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Munawar : 2009). Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

5. *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* atau model dua tinggal dua tamu adalah salah satu metode *cooperativ learning* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Dalam model *TSTS* siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi permasalahan/materi yang harus mereka diskusikan. Pembagian tugas dalam kelompok sangat jelas, dimana dua orang bertugas untuk bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi dari kelompok tersebut, dan sisanya bertugas sebagai tuan rumah untuk menjelaskan tentang materi/permasalahan kepada kelompok lain yang bertamu ke kelompok mereka (Lie 2004: 61).

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SD. Permasalahan tersebut antara lain :

1. Siswa kurang antusias/tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKn.
2. Guru kurang variatif dalam menerapkan metode dan media yang digunakan untuk pembelajaran PKn.
3. Peran guru sangat dominan sebagai sumber belajar.
4. Komunikasi antara guru dengan siswa masih bersifat satu arah.

Berkaitan dengan peran guru sebagai manajer, guru harus mampu menciptakan situasi kelas yang memungkinkan terciptanya belajar yang efektif. Oleh karena itu, tugas utama guru sebagai manajer adalah memotivasi siswa yang kurang memiliki motivasi belajar sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam belajar (Suciati 2002: 5.28). Tujuan pembelajaran secara umum adalah terjadinya perubahan perilaku pada siswa. Agar tujuan pembelajaran ini dapat tercapai dengan optimal, maka guru perlu mengusahakan agar pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan sehingga siswa antusias untuk belajar. Untuk membelajarkan materi pada pelajaran PKn, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan menimbulkan kebermaknaan pada siswa.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan keefektifan dari model pembelajaran *TSTS* dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn. Perincian dari rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?
2. Apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi misi kebudayaan internasional dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?

E. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang cukup luas mengenai pembelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar, maka diperlukan pembatasan masalah. Fokus dari penelitian ini adalah :

1. Karakteristik yang akan diteliti adalah hasil belajar PKn siswa pada materi misi kebudayaan internasional, dengan kompetensi dasar mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
2. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV A dengan jumlah 21 siswa dan IV B dengan jumlah 23 siswa di SDN Kaligangsa Kulon 01 Brebes.
3. Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan penggunaan model *Two Stay Two Stray* terhadap mata pelajaran PKn Kelas IV SD materi misi kebudayaan Internasional.
4. Metode yang digunakan sebagai pembanding dalam mengukur keefektifan model *TSTS* adalah metode konvensional berupa ceramah.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain,

1. Tujuan Umum

- a. Meningkatkan kualitas/hasil pembelajaran di SD dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif.
- b. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan hasil pembelajaran PKn kelas IV SD materi misi kebudayaan internasional melalui penggunaan model *Two Stay Two Stray* dengan Pembelajaran yang konvensional. Melalui perbedaan tersebut, dapat dilihat keefektifan masing-masing metode tersebut.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran PKn materi misi kebudayaan internasional.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi misi kebudayaan internasional.
- b. Siswa semakin tertarik dalam proses pembelajaran PKn.
- c. Siswa dapat bekerja sama dan memahami sendiri materi PKn yang dipelajari.

2. Bagi Guru

- a. *Dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menggunakan model Two Stay Two Stray.*
- b. *Menambah wawasan dan pengalaman tentang model pembelajaran yang efektif.*

3. Bagi Sekolah

- a. *Peningkatan kualitas pembelajaran PKn di SD.*
- b. *Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model Two Stay Two Stray dalam kegiatan belajar mengajar.*

H. Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran misi kebudayaan internasional dengan model *Two Stay Two Stray* dan tanpa menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran misi kebudayaan internasional dengan model *Two Stay Two Stray* dan tanpa model *Two Stay Two Stray*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian ini. Penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Akan tetapi penelitian tersebut termasuk kedalam jenis penelitian tindakan kelas. Adapun penelitian tersebut adalah :

1. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *TSTS (Two Stay Two Stray)* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 4 MAN 2 PATI. Disusun oleh Nur Winda Sari mahasiswa jurusan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang tahun 2010. Dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 4 MAN 2 PATI.
2. Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Question Card* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Bangsri Kabupaten Jepara semester ganjil. Penelitian tersebut disusun oleh Yuwiko Evi Ani, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang tahun 2011. Dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan *Question Card* dapat meningkatkan

hasil belajar pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Bangsri Kabupaten Jepara semester ganjil.

B. Tinjauan Tentang Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Gagne, “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Suprijono 2010: 2).

Menurut Morgan, “belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman” (Suprijono 2010: 3). Moh. Surya berpendapat bahwa “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Witherington (1952) mengungkapkan “bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan” (Cafestudi : 2008). Menurut Slavin dalam Catharina (2007: 2) menyatakan bahwa “belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman”. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut *rote learning*.

2. Pengertian Hasil Belajar

“Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar” (Catharina 2007: 5).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, “hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru”. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Menurut Oemar Hamalik “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti” (Munawar: 2009).

Menurut Suprijono (2010: 7), “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan diatas tidak dilihat secara terpisah, melainkan

komperhensif. Menurut Bloom dalam Suprijono (2010: 6) :

hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial.

Berdasarkan pengertian dari hasil belajar menurut para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan pemahaman dari siswa yang berasal dari proses pembelajaran yang dia alami. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku dan pemahaman siswa tentang mata pelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional.

3. Teori Belajar

“Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar berfungsi menjelaskan apa, mengapa dan bagaimana proses belajar terjadi pada si belajar” (Sugandi 2007: 7).

Di Indonesia dikenal berbagai teori belajar dari para ahli, seperti teori behavioristik, kognitif, humanistik dan sebagainya. Teori –teori tersebut berbeda-beda karena sudut pandang yang berbeda-beda juga dari para ahli untuk menjelaskan apa, mengapa dan bagaimana belajar itu terjadi. Salah satu teori belajar yang sesuai dengan mata pelajaran PKn dan model *cooperative learning* adalah teori social learning/ teori belajar sosial.

Teori *social learning* oleh Albert Bandura (belajar sosial) atau disebut juga teori *observational learning* merupakan sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya. Menurut Bandura perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul

sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip dasar belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan dan penyajian contoh perilaku . Teori ini juga masih memandang pentingnya *conditioning*/pengkondisian. Melalui pemberian *reward* (*penghargaan*) dan *punishment* (*hukuman*), seorang individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan (Sudrajat: 2010).

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

a. Faktor Intern

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor Kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat dalam belajar.

b) Cacat Tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Jika seseorang mengalami cacat tubuh maka hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus.

2) Faktor Psikologis

a) Inteligensi

inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi

yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat (Slameto 2010: 55).

b) Perhatian

Perhatian menurut Gazali dalam Slameto (2010: 56) adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajari, jika bahan pelajaran tidak menjadi bahan perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c) Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d) Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard dalam Slameto (2010: 57) adalah “*the capacity to learn*”. Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar.

e) Motif

Jamies Drever dalam Slameto (2010 : 58) menerangkan bahwa motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g) Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever dalam Slameto (2010: 59) adalah *Preparedness to respond or react*. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik harus menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

b. Faktor-Faktor Ekstern

1) Faktor Keluarga

a) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini jelas dan dipertegas oleh Sutjipto Wirowidjojo dalam Slameto (2010: 61) dengan pernyataannya yang menyatakan bahwa: keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama.

b) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak.

c) Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram karena hal tersebut anak dapat belajar dengan baik.

d) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misal makan, pakaian, perlindungan kesehatan, juga membutuhkan fasilitas belajar.

e) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan didalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar. (Slameto 2010: 60-64)

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat

Kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Kondisi masyarakat yang memiliki masyarakat terpelajar memberikan pengaruh positif terhadap siswa sehingga dapat belajar dengan baik

(Slameto 2010: 69-72)

C. Hakikat PKn

Hakikat PKn adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara.

Tujuan PKn adalah mewujudkan warga negara sadar bela negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam perikehidupan bangsa.

(Arrainsani: 2010)

Faturrohman (2011: 7-8), menyebutkan bahwa tujuan dari PKn adalah untuk memberikan kompetensi berupa :

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Standar isi pendidikan kewarganegaraan adalah pengembangan :

1. Nilai cinta tanah air
2. Kesadaran berbangsa dan bernegara
3. Keyakinan terhadap Pancasila sebagai ideologi negara
4. Nilai demokrasi, HAM, dan lingkungan hidup
5. Kerelaan berkorban untuk masyarakat, bangsa dan negara
6. Kemampuan awal bela negara (Arrainsani: 2010).

D. Karakteristik Siswa SD

Ada beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan peserta didik. Adapun karakteristik dan kebutuhan peserta didik menurut Nursidik adalah:

Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai.

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan.

Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi

aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara kelompok.

Karakteristik yang keempat anak SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung (Nursidik: 2007). Empat karakteristik anak usia sekolah dasar tersebut sesuai dengan model pembelajaran *TSTS*, dimana siswa merasa sedang bermain dalam belajarnya, bergerak dan juga berkelompok.

E. Pembelajaran PKn di SD

Sejak terdapat di kurikulum pada awal kemerdekaan di tahun 1946 sampai sekarang, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mengalami berbagai perubahan istilah/nama. Hal tersebut didasari oleh pasang surut pemikiran dan praktis oleh negara. Pasal 37 UURI No.20 Tahun 2003 tentang sitem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib terdapat dalam kurikulum

pendidikan dasar dan menengah. Dalam lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 di kemukakan bahwa “ mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata Pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945” .

(Ian: 2010).

Dalam BSNP, ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi 8 aspek, yaitu :

- a . Persatuan dan Kesatuan Bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam bela negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b . Norma, Hukum dan Peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di Sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan daerah, norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan Internasional.
- c . Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan Internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d . Kebutuhan Warga Negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan

mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi

yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

f. Kekuasaan dan Politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya maju menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

g. Pancasila, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

h. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan Internasional dan organisasi Internasional, mengevaluasi globalisasi.

(Faturrohman 2011: 8-9)

F. Model Pembelajaran *Cooperative*

Model Pembelajaran *cooperative* beranjak dari dasar pemikiran “*getting better together*”, yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta

keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Melalui model pembelajaran ini, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. “Proses pembelajaran dengan model *cooperative* mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 6 orang siswa” (titin: 2011).

Pada saat siswa belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan. Pada saat itu juga siswa yang belajar dalam kelompok kecil akan tumbuh dan berkembang pola belajar tutor sebaya dan belajar secara bekerjasama (*cooperative*).

Menurut Roger dan David Johnson dalam Lie (2004:31), ada lima unsur dalam pembelajaran *cooperative* yang harus diterapkan agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Lima unsur tersebut yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif.
- b. Tanggung jawab perseorangan.
- c. Tatap muka.
- d. Komunikasi antar anggota.
- e. Evaluasi proses kelompok.

Pembelajaran yang menggunakan model *cooperative* pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, bangsa, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

(titin: 2011)

G. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* atau model dua tinggal dua tamu adalah salah satu metode *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 (widodo : 2009). Dalam model *TSTS* siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi permasalahan/materi yang harus mereka diskusikan. Pembagian tugas dalam kelompok sangat jelas, dimana dua orang bertugas untuk bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi dari kelompok tersebut, dan sisanya bertugas sebagai tuan rumah untuk menjelaskan tentang materi/permasalahan kepada kelompok lain yang bertamu ke kelompok mereka (Lie 2004: 61).

H. Langkah-langkah Model Pembelajaran *TSTS*

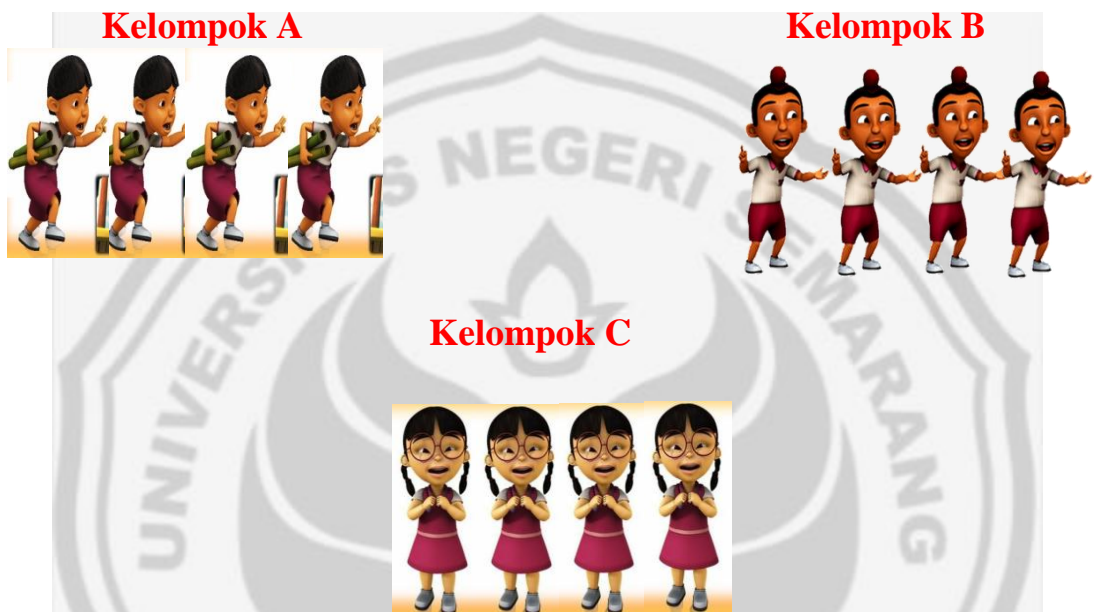
Langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah :

1. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (susunan ideal 3-4 siswa).
2. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk berdiskusi tentang suatu materi tertentu, guru membantu menjelaskan pada masing-masing kelompok jika ada yang kurang dimengerti.
3. Setelah dirasa cukup, masing-masing kelompok disuruh menunjuk beberapa anggotanya untuk diam ditempatnya (bertugas sebagai tuan rumah), sedangkan sisanya bertugas untuk menjadi tamu dikelompok lain.
4. Tugas tuan rumah adalah menjelaskan hasil diskusinya pada setiap tamu yang datang, sedangkan tugas anggota kelompok yang bertamu ke “rumah” kelompok lain adalah mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang materi yang didiskusikan oleh kelompok tersebut.
5. Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi, anggota kelompok yang bertugas sebagai tamu menjelaskan/menyebarkan informasi yang mereka dapatkan dari kelompok lain pada anggota kelompoknya sendiri.
6. Kesimpulan

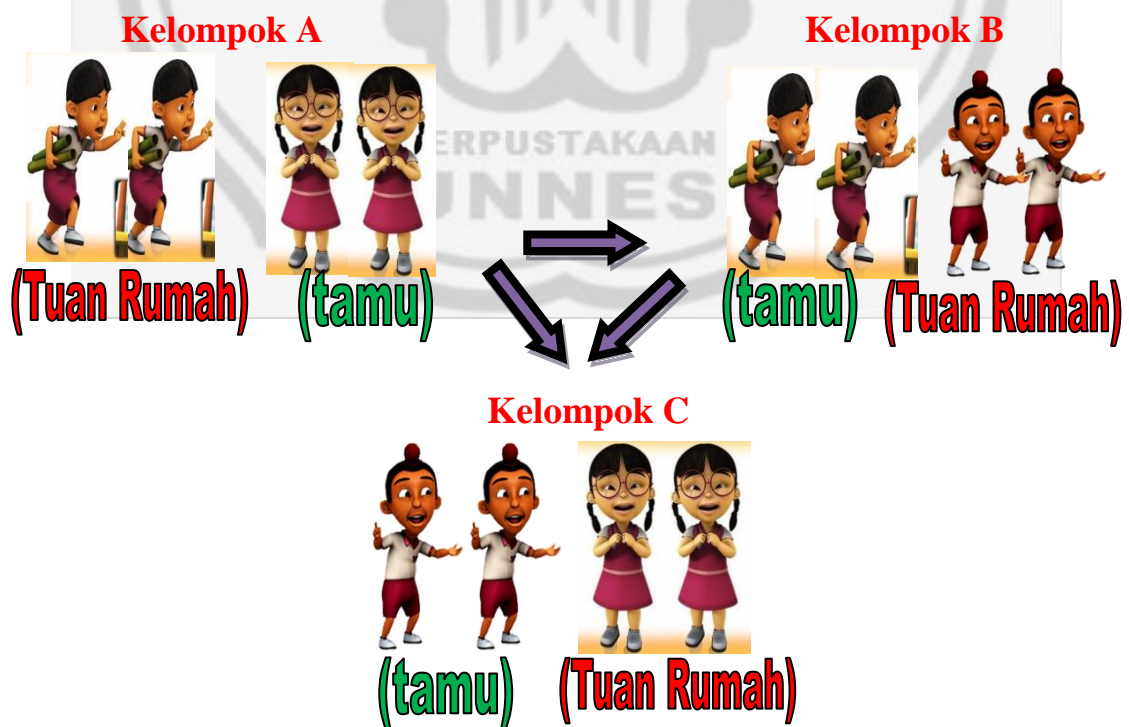
(Yuanita: 2010)

Untuk lebih mempermudah dalam penjelasan tentang langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, dibuatlah alur sebagai berikut :

1. Kondisi Awal (berkumpul dengan kelompoknya masing-masing)



2. Perpindahan (2 orang tiap kelompok bertemu ke kelompok lain/bergeser)



Gambar 2.1 Alur *TSTS*

I. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *TSTS*

Kelebihan :

- a. Terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas
- b. Siswa dapat bekerjasama dengan temannya
- c. Dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan susah diatur saat proses belajar mengajar

Kekurangan :

- a. Memerlukan waktu yang lama
- b. Guru tidak dapat mengetahui kemampuan siswa masing-masing dalam proses memberi dan mencari informasi materi (sebelum *posttest*) (Yuanita: 2010).

J. Misi Kebudayaan Internasional

Kebudayaan Indonesia banyak terbentuk dan terpengaruhi oleh kebudayaan Tionghoa, India, dan Arab. Jenis dan contoh kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia adalah:

1. Kategori Tradisional

Terdiri dari tarian daerah seperti tari Kecak (Bali), serimpi (Jateng), Saman (Aceh). Lagu daerah seperti Gundul-Gundul Pacul (Jateng) dan Kicir-Kicir (Jakarta). Alat musik daerah seperti Gamelan (Jawa & Bali) dan Angklung (Jawa Barat).

2. Kategori Modern

Kebudayaan kategori modern contohnya adalah musik dan Film modern seperti grup musik Wali, Armada dan Film Laskar Pelangi.

Contoh pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia :

1. Masuknya berbagai aliran musik baru seperti rock dan metal.
2. Gaya Pakaian.
3. Masuknya tarian *hip hop* dan *breakdance*.(Dewi 2008: 48)

Indonesia merupakan negara yang terkenal akan kebudayaannya yang beragam. Dan untuk mengenalkan budaya indonesia, diadakan misi kebudayaan Internasional. Tujuan dari misi kebudayaan Internasional adalah untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada seluruh dunia.

Keuntungan dari misi kebudayaan Internasional bagi Indonesia adalah :

1. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain
2. Mempererat hubungan baik dengan negara lain
3. Indonesia diakui sebagai negara yang mempunyai kebudayaan yang beragam.

Kebudayaan Indonesia yang pernah ditampilkan diluar negeri sebagai misi kebudayaan Internasional antara lain :

1. Group kesenian
 - a. Group kesenian Bougenville dari Kalimantan, pernah tampil di Madrid (Spanyol) pada tahun 2003. Menampilkan kesenian Melayu dan Dayak.
 - b. Group kesenian Nanglang Danish tampil di Roma (Italia) di Festival Seni Internasional dan mampu meraih Juara 2.

- c. Group kesenian Sumsel mengikuti festival genderang di Malaysia.

2. Tarian Tradisional

- a. Bali pernah mengirim penarinya untuk tampil di Peru dan Chili. Mereka menampilkan Tari Saman, Maengket, dan tarian Bali.
- b. Tarian Jaipong pernah ditampilkan Indonesia di acara Festival Internasional Babylon. Tarian Jaipong dari Jawa Barat ini mendapat perhatian dari penonton.

3. Wayang Kulit

Ki Manteb Sudarsono, dalang wayang kulit asal Karanganyar Jawa Tengah pernah tampil di berbagai negara Eropa. Ki Manteb juga berhasil mendapatkan penghargaan UNESCO AWARD. Dalam tournya ke Eropa, Ki Manteb menampilkan Judul Dasamuka Leno, Sesaji Raja Surya dan Begawan Ciptoning (Sarjan 2008: 98-101).

4. Kerajinan Tangan

- a. Batik merupakan salah satu produk kerajinan asli Indonesia yang diakui dunia. Batik mendapatkan pengakuan sebagai produk kesenian asli Indonesia oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Batik di Indonesia banyak diproduksi di Pekalongan. Oleh karena itu, Pekalongan mendapat julukan sebagai kota batik.
- b. Seni Pahat/patung dari Indonesia juga sudah terkenal di Dunia. Para wistawan dari luar negeri yang datang ke Indonesia banyak yang membeli patung hasil karya para pemahat Indonesia (Bestari 2008: 88).

5. Pariwisata

Tempat/objek wisata di Indonesia dikenal sebagai tempat yang sangat indah dan terkenal di Dunia. Tempat-tempat tersebut adalah :

- a. Bali, terdapat banyak pantai yang menawan seperti Pantai Kuta, Pantai Tanah Lot, Sanur Dll. Bali merupakan salah satu wisata favorit bagi turis asing.
- b. Lombok, Pantai Senggigi adalah salah satu pantai sangat terkenal di Dunia karena keindahannya. Pantai tersebut terletak di Pulau Lombok.
- c. Bunaken adalah salah satu objek wisata yang terdapat di Sulawesi Utara. Para wisatawan dapat menikmati keindahan alam bawah laut dengan menyelam di sekitar perairan Bunaken.
- d. Candi Borobudur yang terletak di Magelang Jawa Tengah, adalah sebuah candi Budha yang banyak menarik wisatawan asing (Wisata: 2009).

K. Metode Konvensional

Metode konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu metode pembelajaran yang sudah menjadi kebiasaan dari para guru dalam memberikan materi pembelajaran terhadap siswanya. Metode tersebut adalah ceramah, yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Kelebihan dari metode ceramah adalah guru dapat menguasai kelas, mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar,

dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan mudah untuk dilaksanakan. Sedangkan kekurangannya adalah membuat siswa pasif, mengandung unsur paksaan pada siswa, membendung daya kritis siswa, sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar anak didik, kegiatan pengajaran menjadi verbalistik, dan membosankan (Asmani 2009: 139). Suatu materi pembelajaran bisa saja lebih efektif jika diberikan dengan metode ceramah. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik dari materi, dan kesesuaiannya dengan daya penerimaan dari siswa.

Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah adalah guru sebagai sumber belajar dari awal hingga akhir, guru menjelaskan suatu konsep ataupun materi pelajaran pada siswa, dan siswa menjadi penerima materi. Pembelajaran dalam metode ceramah bersifat satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Pada umumnya guru jarang sekali memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memaknai sendiri materi yang mereka pelajari.

L. Kerangka Berfikir

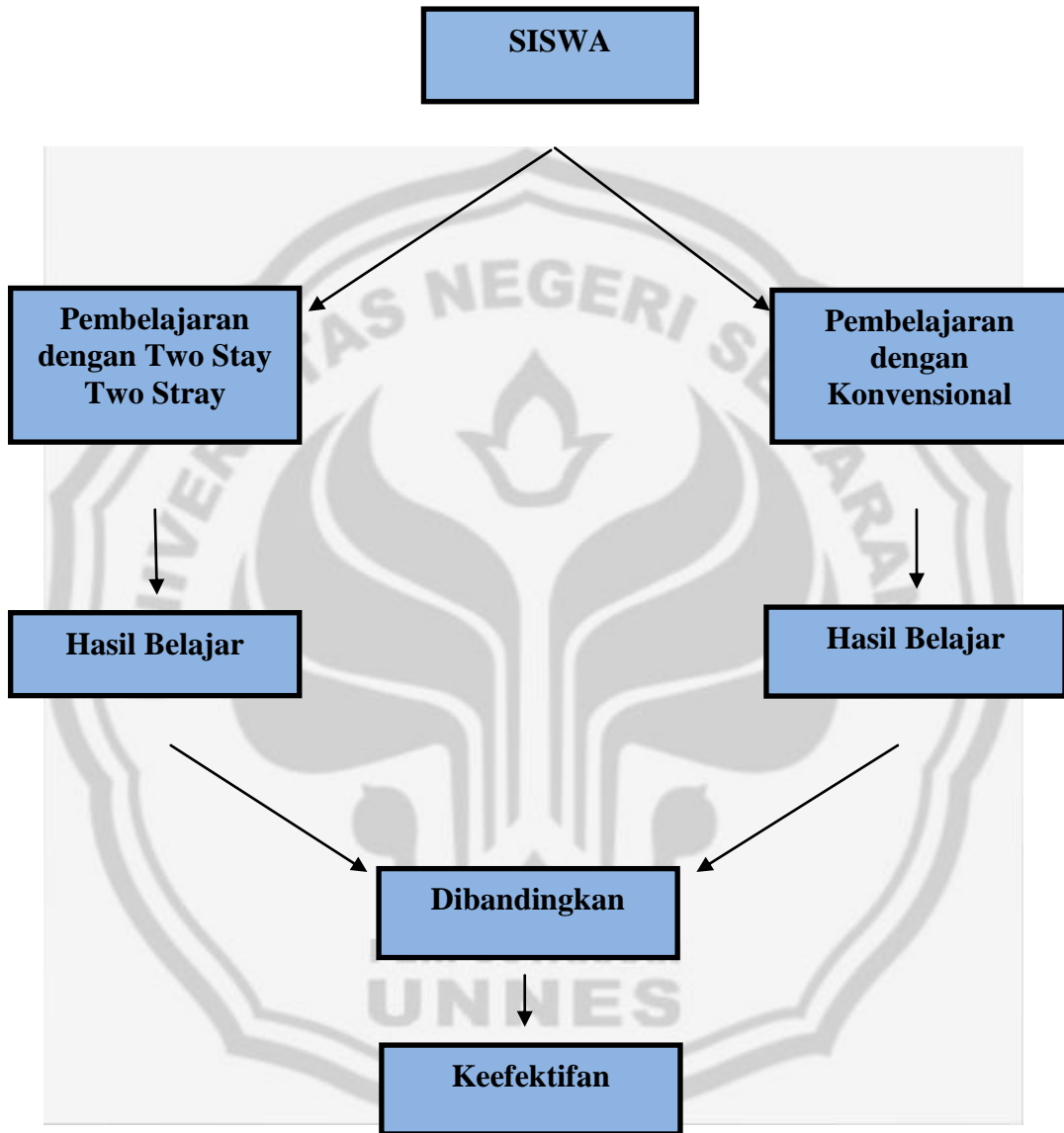
PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Dalam proses pembelajarannya, mata pelajaran PKn selama ini cenderung kurang digemari sebagian siswa jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Latar belakangnya adalah materi yang sulit dipahami karena siswa merasa bahwa materi tersebut untuk dihafalkan. Selain itu faktor guru juga sangat mempengaruhi kurang minatnya siswa terhadap mata

pelajaran PKn. Guru sebagian besar menggunakan metode yang konvensional berupa ceramah yang mengakibatkan siswa menjadi pasif. Kurang antusiasnya siswa terhadap mata pelajaran PKn menjadikan hasil belajar dari mata pelajaran PKn menjadi kurang maksimal.

Dari permasalahan diatas, muncullah sebuah pemikiran untuk menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran tersebut termasuk dalam pendekatan kelompok, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, dengan pendekatan kelompok diharapkan rasa sosial yang tinggi terhadap siswa akan muncul (Djamarah 2006: 55). Hasil pembelajaran dari model *Two Stay Two Stray* dibandingkan dengan hasil pembelajaran dengan materi yang sama melalui metode konvensional berupa ceramah. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari model pembelajaran *TSTS* dalam mata pelajaran PKn.

Model *TSTS* sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain, bergerak, dan bekerja dalam kelompok. Melalui model *Two Stay Two Stray* ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga hasil belajar dalam mata pelajaran PKn dapat meningkat. Untuk lebih memperjelas kerangka berfikir dalam penelitian ini, dibuatlah bagan kerangka berfikir.

Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 Bagan kerangka berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penentuan Objek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B semester II SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes yang berjumlah 44 siswa. Terdiri dari 21 siswa kelas IV A dan 23 siswa kelas IV B. Dalam hal ini, alasan penentuan populasi adalah karena keadaan dari siswa kelas IV A dengan IV B masih dalam satu sekolah dan diharapkan iklim, karakteristik pembelajaran dan juga kemampuan awal dari siswa itu sama.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua populasi digunakan sebagai sampel (Riduwan 2008: 64). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B semester II SDN Kaligangsa Kulon 01 Brebes yang berjumlah 44 siswa. Terdiri dari 21 siswa kelas IV A dan 23 siswa kelas IV B.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen, desain yang digunakan adalah percobaan perbandingan sempurna dengan *pretest*, pemberian perlakuan berbeda, dan *posttest*. Dalam desain ini terdapat dua

kelompok yang masing-masing diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan menggunakan model *Two Stay Two Stray* disebut sebagai kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. (Usman 2009: 141).

Desain penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
KP	√	L1	√
KK	√	L2	√

Keterangan :

KP : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

L1 : Treatment/perlakuan yang menggunakan model *TSTS*

L2 : Treatment/perlakuan yang tidak menggunakan model *TSTS*

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian eksperimen ini, terdapat dua variabel. Variabel bebas dan variabel terikat. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Variabel Terikat

Variabel terikat atau bisa juga disebut variabel *dependen* merupakan variabel yang diukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variabel bebas serta memiliki fungsi yang tergantung pada variabel bebas. Variabel terikat

dari penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas atau bisa juga disebut variabel *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono 2010: 61). Variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan model *Two Stay Two Stray*.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data-data dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Data yang didapatkan dari teknik dokumentasi cenderung merupakan data sekunder (Usman 2009: 69). Dalam hal ini dokumentasi yang digunakan adalah data tentang siswa kelas IV A dan IV B SDN Kaligangsa Kulon 01 Brebes.

2. Metode Tes

Tes dalam hal ini adalah instrumen pengumpul data berupa serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu/kelompok (Riduwan 2008: 76). Dalam penelitian ini tes berfungsi untuk menguji hasil belajar PKn materi misi kebudayaan

Internasional pada kedua kelompok setelah masing – masing memperoleh perlakuan. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif dengan jumlah soal 10 dengan empat alternatif jawaban, masing-masing soal mempunyai poin 1 jika jawaban benar, sehingga maksimal poin yang didapat adalah 10 jika semua jawaban benar dengan waktu pengerjaan selama 20 menit.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini ada satu variabel yang diteliti, yaitu hasil belajar siswa, sehingga instrumen yang peneliti gunakan adalah Instrumen untuk mengukur hasil belajar.

Instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa adalah berupa soal-soal *posttest* yang nantinya diujikan pada akhir pembelajaran. Bentuk dari instrumen ini adalah soal-soal objektif yang berjumlah 10 nomor soal.

Sebelum soal-soal tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terlebih dahulu soal tersebut diuji cobakan kepada siswa di luar sampel, yaitu kepada siswa yang berlaku sebagai kelompok uji coba. Uji coba dilakukan pada siswa kelas V A SD Negeri Kaligangsa kulon 01 Brebes. Uji coba terdiri dari 25 soal berbentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban. Jumlah siswa dalam kelas uji coba adalah 18 siswa. Uji coba ini dengan maksud agar diperoleh instrumen yang valid dan reliabel sehingga nantinya diperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel pula. Selain itu juga

dilakukan penghitungan tingkat kesukaran dan daya beda, agar instrumen benar-benar dapat dikatakan layak dan baik. Langkah dalam pengujian instrumen ini terdiri dari:

1. Pengujian Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan/kesahihan suatu alat ukur (Arikunto, dalam Riduwan 2008: 97). Beberapa ahli menyebutkan bahwa validitas adalah mengukur apa yang hendak diukur. Tujuannya adalah agar instrumen tersebut sesuai dengan kriteria yang diharapkan dan dapat dikatakan sebaik instrumen yang layak.

Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan metode *pearson correlation*, yaitu dengan cara mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total. Pengujian validitas ini menggunakan *software Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 17. Untuk mencari validitas dalam SPSS 17 ini menggunakan menu *Analyze – Correlate – Bivariate*. Kriteria pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r tabel dengan signifikansi 0.05 dan uji 2 sisi. Jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan maka item dianggap valid, sedang jika kurang dari batasan yang ditentukan, maka item dianggap tidak valid (Priyatno 2010: 21).

2. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto 2002: 86).

Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach Alpha*. pengujian reliabilitas ini menggunakan *software Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 17. Untuk mencari reliabilitas dalam SPSS 17 ini menggunakan menu *Analyze – Scale – Reliability Analysis*. Sebelum melakukan perhitungan dengan menu tersebut, data yang dimasukan harus dipastikan hanya data item yang valid saja. Kriteria yang diambil menggunakan batasan 0.6. Menurut sekaran dalam Priyatno (2010: 32), reliabilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0.8 adalah baik. Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0.6, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

3. Analisis tingkat kesukaran

Analisis tingkat kesukaran soal/instrumen digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran dari tiap butir soal. Tingkat kesukaran perlu dihitung dan diketahui sebagai pertimbangan pembuatan soal ataupun kisi-kisi. Hal tersebut dilakukan agar perbandingan antara soal mudah, sedang dan sukar bisa proporsional.

Untuk menganalisis tingkat kesukaran soal digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

P : tingkat kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

J_s : jumlah seluruh peserta tes

Adapun tingkat kesukaran soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

$P < 0,30$ berarti sukar

$0,30 < P < 0,70$ berarti sedang

$P > 0,70$ berarti mudah

(Suwarno 2006 : 132)

4. Analisis Daya Beda

Analisis daya beda instrumen perlu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto 2002: 211). Untuk menghitung daya pembeda butir soal

pilihan ganda dapat digunakan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : daya pembeda soal

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal

dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal

dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$: proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

(ingat, P sebagai indeks kesukaran)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$: proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menafsirkan hasilnya dapat digunakan kriteria sebagai berikut :

$D = 0,00 - 0,20$: berarti jelek

$D = 0,20 - 0,40$: berarti cukup

$D = 0,40 - 0,70$: berarti baik

$D = 0,70 - 1,00$: berarti baik sekali

$D = \text{negatif}$: semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang

mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja

(Arikunto 2009: 213-218)

F. Metode Analisis Data

1. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini data yang digunakan merupakan data kuantitatif. Data tersebut berasal dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka. Data ini diperoleh dari pengukuran langsung maupun dari angka-angka yang diperoleh dengan mengubah data kualitatif (Riduwan 2010: 32). Data tersebut termasuk dalam data rasio. Data rasio adalah data yang jaraknya sama dan mempunyai nilai nol mutlak. Data rasio adalah data yang paling teliti. (Riduwan 2010: 37)

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Hal tersebut didasarkan pada asumsi bahwa statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17. Menu yang digunakan untuk mengetahui normalitas data adalah *Analyze – Descriptive Statistic – Explore*, untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, kita bisa melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai Signifikansinya > 0.05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal atau jika signifikansi < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal (Priyatno 2010: 40).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kemampuan awal siswa, apakah sama ataukah berbeda. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas juga dilakukan sebagai syarat dilakukannya uji t (hipotesis). Untuk mengetahui homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan program software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17. Menu yang digunakan untuk mengetahui homogenitas adalah *Analyze – compare means – Independent sample T test*. Setelah itu, kita lihat nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variances*. Jika nilai signifikansinya >0.05 , maka dapat dikatakan bahwa hasilnya homogen (Priyatno 2010: 99).

c. Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Secara garis besar teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian :

1. Analisis data sebelum eksperimen

Analisis data sebelum eksperimen yaitu untuk menguji kemampuan awal kedua kelompok yang diperbandingkan. Persyaratan yang harus diuji pada analisis data ini menggunakan uji-t yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal dari kedua kelompok yang akan diperbandingkan. Caranya yaitu dengan menggunakan uji homogenitas dengan menggunakan *software* SPSS 17 yang telah dibahas sebelumnya. Adapun data yang dianalisis

adalah hasil *pretest* dari siswa baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

2. Analisis data setelah eksperimen

Analisis data setelah eksperimen yaitu untuk menguji prestasi/hasil belajar PKn materi misi kebudayaan Internasional dari kedua kelompok setelah masing-masing memperoleh perlakuan. Persyaratan yang harus dipenuhi pada analisis data ini menggunakan uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan presentasi antara kedua kelompok yang akan diperbandingkan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, pastikan terlebih dahulu bahwa data sudah berdistribusi normal dan juga homogen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik *Independent samples T test*, teknik ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data/sampel yang independen/tidak berhubungan (Priyatno 2010: 93). Pengujian hipotesis dibantu dengan *software SPSS* versi 17, dengan menggunakan menu *Analyze – compare means – Independent sample T test*. Untuk mengetahui apakah H_a atau H_o diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t dalam kolom *t test for Equality of Means*. Nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel. Jika didapatkan nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansinya lebih dari

0.05 maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansinya kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak (Priyatno 2010: 102).



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kaligangsa kulon 01 Brebes. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 44 siswa. Sedangkan sampel dari penelitian ini menggunakan sampel jenuh, dimana setiap anggota populasi adalah sampel. Jenis dari penelitian ini adalah eksperimen, dengan desain penelitian adalah percobaan perbandingan sempurna dengan *pretest*, pemberian perlakuan berbeda, dan *posttest*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan menggunakan model *TSTS* disebut sebagai kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A berjumlah 21 siswa. Dan kelompok kontrolnya yaitu siswa kelas IV B berjumlah 23 siswa. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas (Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*) dan variabel terikat (Hasil belajar). Pelaksanaan penelitian dimulai dari tahap uji coba instrumen, pengujian instrumen, *pretest*, pelaksanaan pembelajaran, dan yang terakhir adalah *posttest*. Penelitian ini menekankan pada pengukuran hasil belajar dilihat dari penggunaan model pembelajaran.

B. Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen

Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen berlangsung selama satu kali pertemuan. Pada proses pembelajaran dari kelompok eksperimen ini menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Kegiatan pembelajaran dimulai dari tahap awal yang berupa persiapan dan apersepsi, tahap inti berupa penggunaan model pembelajaran *TSTS* dengan diawali dengan pembagian kelompok dan penjelasan singkat dari guru tentang proses dan prosedur pembelajaran dengan menggunakan model *TSTS*. Diskusi dan perputaran *TSTS* dibimbing oleh guru. Guru bertugas menjadi fasilitator bagi siswa dalam pembelajaran dengan model *TSTS*. Tahap selanjutnya adalah pengerjaan LKS berupa *puzzle* dan tahap akhir berupa evaluasi (*posttest*).

C. Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

Proses pembelajaran pada kelompok kontrol berlangsung selama satu kali pertemuan. Proses pembelajaran dari kelompok kontrol ini menggunakan model pembelajaran ceramah/konvensional. Kegiatan pembelajaran dimulai dari tahap awal yang berupa persiapan dan apersepsi, tahap inti berupa penjelasan dari guru tentang materi yang diajarkan, dan tahap akhir berupa evaluasi (*posttest*).

D. Deskripsi Data

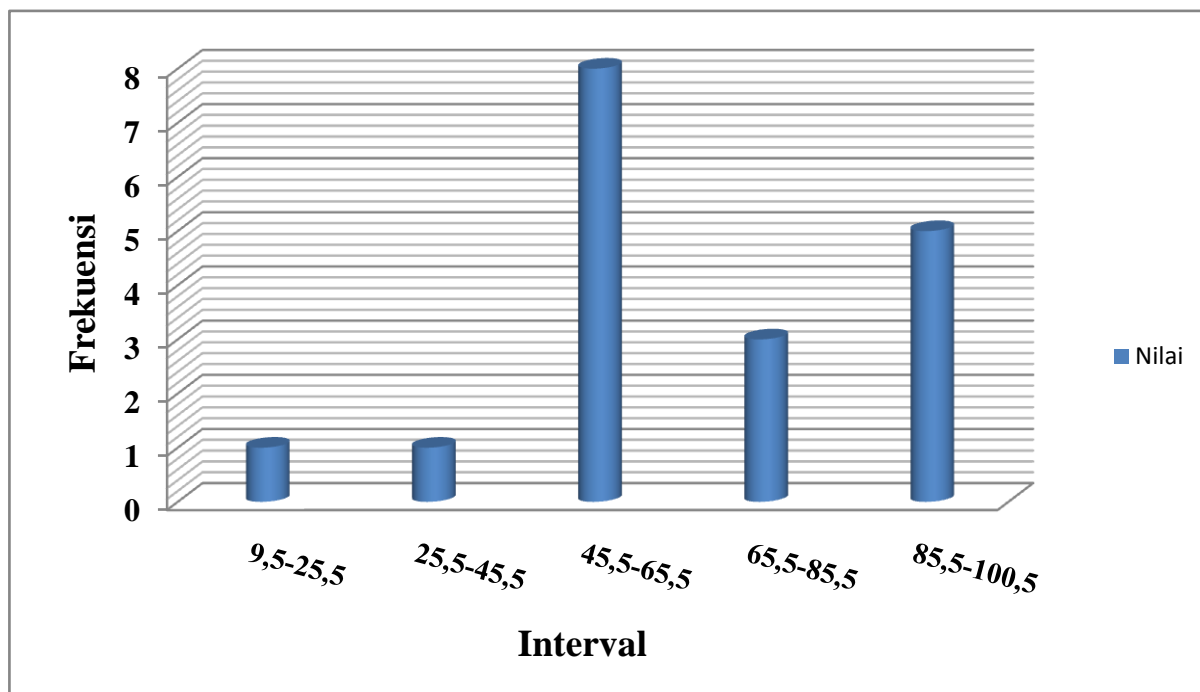
1. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur dan mendapatkan instrumen yang baik, sebelum digunakan sebagai instrumen dalam penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan di kelas V A SD Negeri Kaligangsa kulon 01 Brebes yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang diuji cobakan berupa soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 25 soal dan memiliki 4 alternatif jawaban (terlampir). Dari hasil uji coba instrumen, diperoleh skor terendah 3 dan skor tertinggi 24, atau jika dengan nilai yaitu nilai terendah 12 dan nilai tertinggi 96. Nilai rata-ratanya 67,2 dengan simpangan baku 20,80. Berdasarkan tabel nilai uji coba instrumen (lampiran) dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1 : Distribusi Frekuensi Nilai Uji Coba Instrumen

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	10-25	1
2	26-45	1
3	46-65	8
4	66-85	3
5	86-100	5
JUMLAH		18

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai uji coba instrumen sebagai berikut:



Gambar 4.1 : Histogram Frekuensi Nilai Uji Coba Instrumen

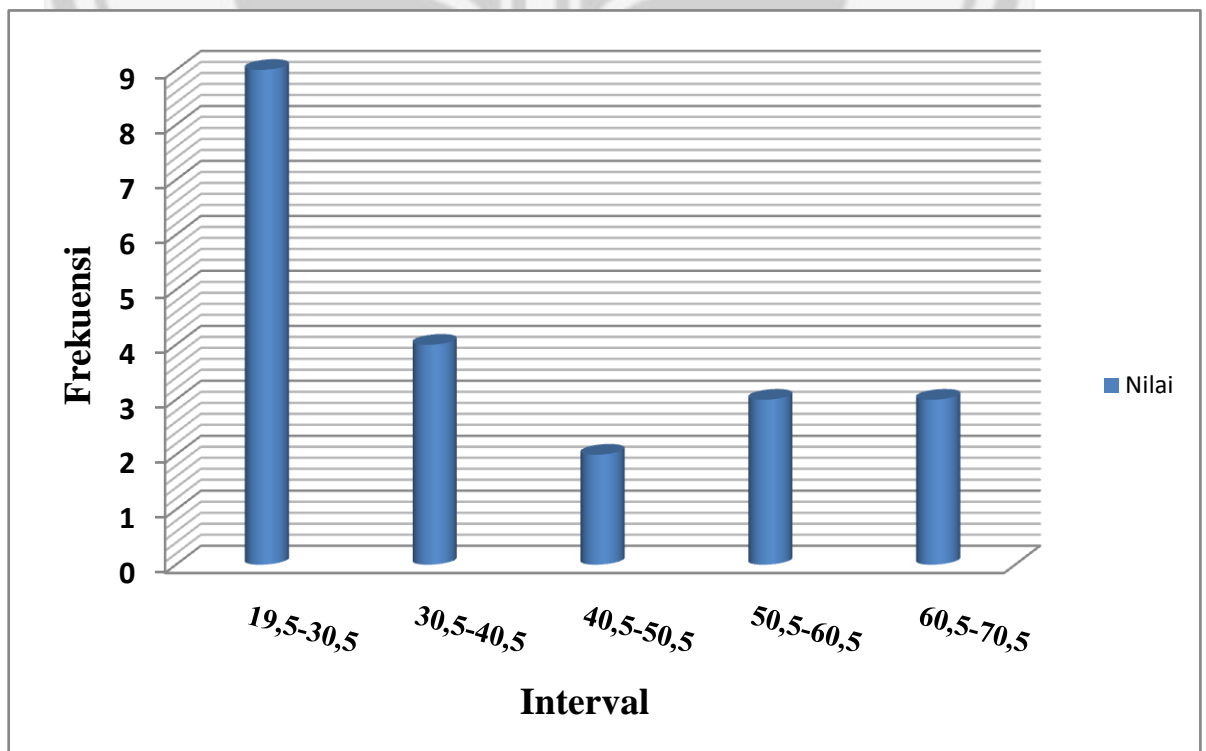
2. Data Nilai *Pretest*

Data nilai *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai 41,90. Simpangan baku 17,5. Nilai tertinggi 70. Nilai terendah 20. Untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai 40,9. Simpangan baku 17,60. Nilai tertinggi 70. Nilai terendah 0. Berdasarkan data nilai *pretest* kelompok eksperimen (lampiran) dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2 : Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	20-30	9
2	31-40	4
3	41-50	2
4	51-60	3
5	61-70	3
JUMLAH		21

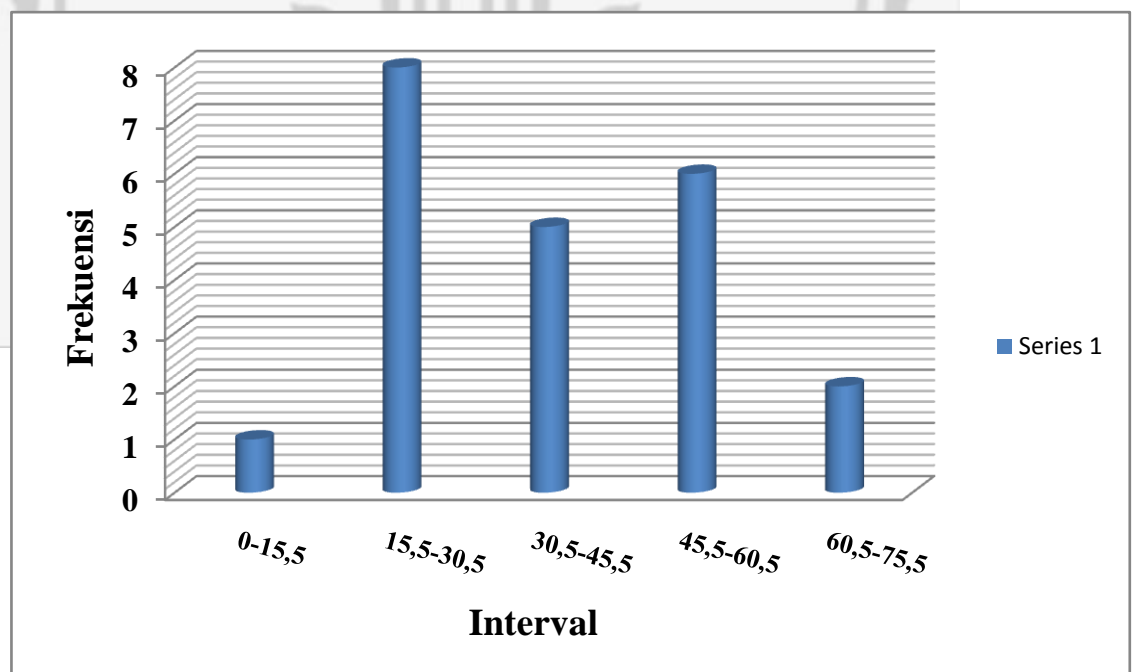
Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai *pretest* kelompok eksperimen sebagai berikut:

Gambar 4.2 : Histogram Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

Tabel 4.3 : Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	0-15	1
2	16-30	8
3	31-45	5
4	46-60	6
5	61-75	2
JUMLAH		22

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai *pretest* kelompok kontrol sebagai berikut:

Gambar 4.3 : Histogram Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol

3. Data Nilai *Posttest*

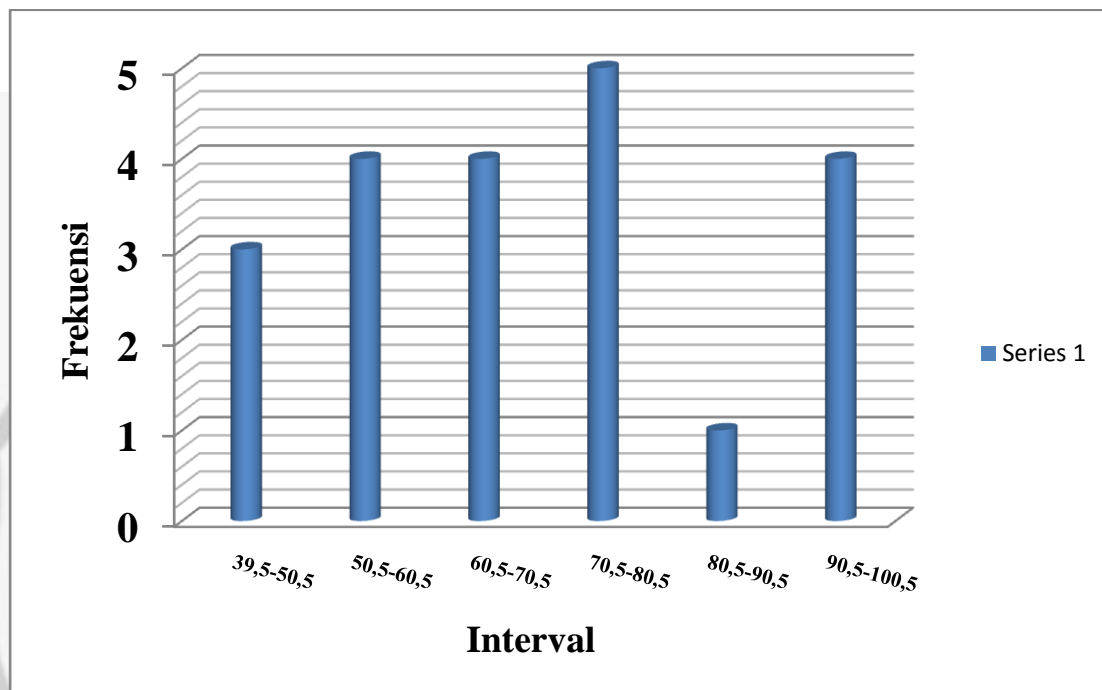
a. Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

Soal untuk *posttest* dalam kelompok eksperimen terdiri dari 10 soal dengan bentuk pilihan ganda dan terdapat 4 alternatif jawaban. Siswa dalam kelas eksperimen yang mengikuti *posttest* sejumlah 21 orang. Dari hasil *posttest* didapatkan nilai rata-rata kelas adalah 73,33. Nilai tertinggi adalah 100, dan nilai terendah adalah 40. Simpangan baku 18,52. Dari data tersebut dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.4 : Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	40-50	3
2	51-60	4
3	61-70	4
4	71-80	5
5	81-90	1
6	91-100	4
Jumlah		21

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai *posttest* kelompok eksperimen sebagai berikut :



Gambar 4.4 : Histogram Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

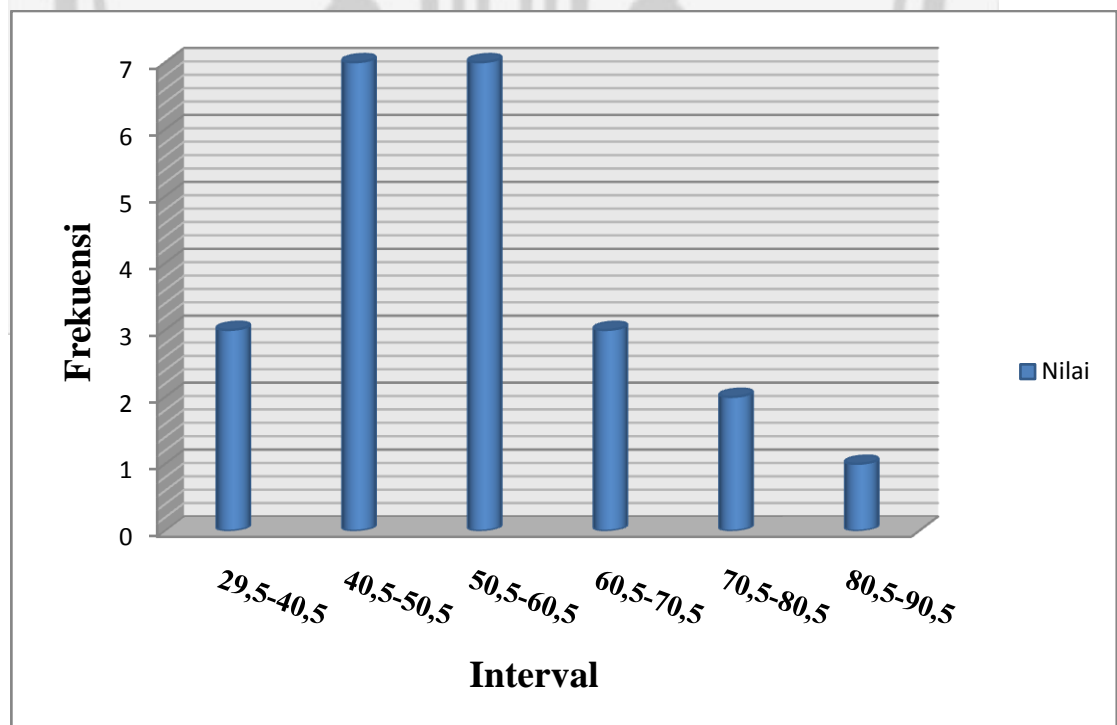
b. Nilai *Posttest* Kelompok kontrol

Soal untuk *posttest* dalam kelompok kontrol terdiri dari 10 soal dengan bentuk pilihan ganda dan terdapat 4 alternatif jawaban. Siswa dalam kelas kontrol yang mengikuti *posttest* sejumlah 23 orang. Dari hasil *posttest* didapatkan nilai rata-rata kelas adalah 58,26. Nilai tertinggi adalah 90, dan nilai terendah adalah 30. Simpangan baku 13,83. Dari data tersebut dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.5 : Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	30-40	3
2	41-50	7
3	51-60	7
4	61-70	3
5	71-80	2
6	81-90	1
Jumlah		21

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai *posttest* kelompok kontrol sebagai berikut:

Gambar 4.5 : Histogram Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

E. Analisis Data

1. Analisis Butir Soal

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen uji coba menggunakan metode *pearson correlation* yaitu dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total. Pengambilan keputusan pada uji validitas dilakukan dengan batasan r_{tabel} dengan signifikansi 0,05 dan uji dua sisi. Untuk batasan r_{tabel} dengan jumlah $n = 18$ didapat r_{tabel} sebesar 0,468. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan, maka item tersebut dianggap valid, sedangkan jika nilai korelasi kurang dari batasan yang ditentukan maka item dianggap tidak valid.

Dari perhitungan data dengan menggunakan program SPSS 17, diperoleh item yang valid sebanyak 16 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 9 butir soal. Butir soal yang valid adalah No. 1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 20, 21, 24.

b. Uji reliabilitas

Dari data perhitungan validitas, diperoleh item yang valid sebanyak 16 butir soal. Butir soal tersebut adalah No. 1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 20, 21, 24. Item yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya menggunakan *Reliability Analysis*. Untuk dapat mengetahui reliabilitas tiap butir soal, maka kita melihat tabel *Item-Total Statistic* yang diperoleh dari perhitungan *realibility analysis*. Nilai reliabilitas per item dilihat dari perbandingan antara *Cronbach's Alpha if*

item Deleted (r hitung) dengan r tabel (0,468). Jika r hitung $>$ r tabel, maka item tersebut dikatakan reliabel. Dari hasil penghitungan menggunakan program SPSS 17, diperoleh data bahwa semua butir soal yang diujikan adalah reliabel.

c. Analisis Tingkat Kesukaran

Dari perhitungan manual diperoleh data :

Tabel 4.6 Analisis Tingkat Kesukaran

No. Soal	B	Js	P	Keterangan
1	13	18	0,72	Mudah
2	15	18	0,83	Mudah
3	15	18	0,83	Mudah
4	11	18	0,61	Sedang
5	12	18	0,66	Sedang
6	15	18	0,83	Mudah
7	11	18	0,61	Sedang
8	10	18	0,55	Sedang
9	14	18	0,77	Mudah
10	9	18	0,5	Sedang
11	16	18	0,88	Mudah
12	5	18	0,27	Sukar
13	11	18	0,61	Sedang
14	15	18	0,83	Mudah
15	13	18	0,72	Mudah
16	8	18	0,44	Sedang
17	14	18	0,77	Mudah
18	13	18	0,72	Mudah
19	12	18	0,66	Sedang
20	12	18	0,66	Sedang
21	13	18	0,72	Mudah
22	13	18	0,72	Mudah
23	13	18	0,72	Mudah
24	3	18	0,16	Sukar
25	17	18	0,94	Mudah

Dari tabel di atas, dapat diketahui terdapat 14 soal berkategori mudah, 9 soal berkategori sedang, dan 2 soal berkategori sukar. Kolom kuning menandakan soal yang sudah valid dan reliabel.

d. Uji Daya Beda

Hasil dari perhitungan daya beda instrumen adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Uji Daya Beda

No. Soal	PA	PB	D	Keterangan
1	0,77	0,55	0,22	Cukup
2	0,88	0,77	0,11	Jelek
3	0,88	0,77	0,11	Jelek
4	0,66	0,55	0,11	Jelek
5	1	0,33	0,67	Baik
6	1	0,66	0,34	Cukup
7	0,66	0,55	0,11	Jelek
8	0,55	0,55	0	Jelek
9	1	0,55	0,55	Baik
10	0,77	0,22	0,55	Baik
11	1	0,77	0,33	Cukup
12	0,66	0,33	0,33	Cukup
13	0,88	0,33	0,55	Baik
14	0,88	0,77	0,11	Jelek
15	0,88	0,55	0,33	Cukup
16	0,55	0,33	0,22	Cukup
17	0,88	0,66	0,22	Cukup
18	0,88	0,55	0,33	Cukup
19	0,88	0,44	0,44	Baik
20	0,88	0,44	0,44	Baik
21	0,88	0,55	0,33	Cukup
22	0,88	0,55	0,33	Cukup
23	0,66	0,77	-0,11	Sangat jelek
24	0,33	0,11	0,22	Cukup
25	1	0,88	0,12	Jelek

Dari tabel di atas dapat dilihat terdapat 6 soal dengan kategori soal berdaya beda baik, 11 soal berdaya beda cukup, 7 soal berdaya beda

jelek, dan 1 soal berdaya beda sangat jelek. Soal yang berkolom kuning menandakan soal tersebut sudah valid dan reliabel.

e. Keputusan Instrumen

Berdasarkan pertimbangan dari uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda, didapatkan soal yang layak digunakan sebagai instrumen. Butir soal tersebut adalah nomor 4, 5, 9, 10, 12, 13, 17, 19, dan 24. Butir soal tersebut juga telah disesuaikan dengan kisi-kisi soal dengan pertimbangan soal tersebut mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, serta mewakili setiap indikator yang terdapat dalam kompetensi dasar.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas data pretest

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *software Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 17. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, kita melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai Signifikansinya > 0.05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov* menunjukkan nilai 0.073 dan 0.131. Karena 0.073 dan $0.131 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* normal.

Tabel 4.8 Normalitas Data *Pretest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	ic					
eksperimen	.180	21	.073	.898	21	.031
Kontrol	.167	21	.131	.947	21	.296

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas data pretest

Untuk mengetahui homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan program software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17. Setelah itu, kita lihat nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variances*. Jika nilai signifikansinya diatas 0.05, maka dapat dikatakan kalau hasilnya homogen. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 diketahui nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variances* menunjukkan nilai 0.775. Karena $0.775 > 0.05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

c. Analisis Akhir (Uji Hipotesis)

Syarat untuk uji hipotesis dalam statistik parametris adalah data setiap variabel harus berdistribusi normal (Sugiyono 2010: 210) untuk itu diperlukan uji normalitas data. Data yang digunakan dalam uji normalitas ini berasal dari nilai posttest dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan bantuan pogram *SPSS*

17. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, kita melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai Signifikansinya > 0.05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas diperoleh bahwa nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov* menunjukkan nilai 0.200 dan 0.074. Karena 0.200 dan 0.074 > 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* normal.

Tabel 4.9 Normalitas Data *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	.121	21	.200	.934	21	.163
Kontrol	.180	21	.074	.945	21	.276

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Setelah didapatkan bahwa data dari kedua variabel itu normal, maka tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan teknik *t test independent*. Teknik tersebut digunakan dengan melihat asumsi bahwa data dalam penelitian ini berbentuk rasio dan bentuk hipotesis berbentuk komparatif (dua sampel) independen. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan program *SPSS 17*. Menu yang digunakan adalah *analyze-compare means-independen sample t test*. Kriteria yang digunakan adalah jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak

atau H_a diterima. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 dapat diperoleh data berupa nilai signifikansi dalam kolom *Levene's test of equality of variances* sebesar 0,151. Karena $0,151 > 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut homogen. Homogenitas data perlu dilakukan, karena salah satu asumsi yang harus dipenuhi dalam uji t (parametris) adalah data yang dibandingkan harus homogen (Riduwan 2010: 184). Dilihat dari kolom *t tes for equality of means* diperoleh nilai t hitung sebesar (3,058 dan 3,020).

Karena t hitung (3,058 dan 3,020) $>$ t tabel (2,018), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4.10 *Independent Sample t test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	2.140	.151	3.058	42	.004	15.072	4.928	5.127	25.018
	Equal variances not assumed			3.020	37.162	.005	15.072	4.991	4.962	25.183

F. Pembahasan

Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik, diperlukan keselarasan pada tiap tahap penelitian. Artinya masing-masing tahap harus maksimal dan mendukung satu sama lain.

Setelah mendapatkan objek penelitian dan proposal penelitian telah disetujui. Tahap awal dari proses penelitian ini adalah menyusun instrumen. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Tahap penyusunan instrumen dimulai dari pembuatan kisi-kisi sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kisi-kisi soal/instrumen harus sesuai dengan proporsi yang ditentukan dan mewakili setiap indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Untuk proporsi jenjang kemampuan adalah 1:2:1 yaitu C1 (pengetahuan) : C2 (pemahaman) : C3 (aplikasi). Proporsi tingkat kesukaran juga 1:2:1 yaitu untuk mudah : sedang : sukar. Untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik diperlukan uji instrumen. Pada awalnya, peneliti membuat instrumen berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 butir, dengan masing-masing butir memiliki 4 alternatif jawaban. Soal tersebut di uji cobakan di kelas V A SD Negeri kaligangsa kulon 01 Brebes. Setelah diuji cobakan, instrumen memasuki tahap uji instrumen. Terdapat 4 jenis uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Uji instrumen yang pertama adalah uji validitas, teknik dari uji validitas ini menggunakan *pearson corellation*. Artinya mengkorelasikan antara skor item dengan skor total. Perhitungan validitas ini dibantu dengan program *SPSS* 17.

Setelah diperoleh nilai r_{hitung} , maka nilai tersebut dibandingkan dengan nilai dari r_{tabel} (0,468) dengan $dk=18$ ($dk=n$) dan $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa soal tersebut valid. Dari hasil perhitungan, diperoleh item yang valid sebanyak 16 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 9 butir soal. Butir soal yang valid adalah No. 1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 20, 21, 24.

Uji instrumen yang ke dua adalah uji reliabilitas. Soal yang di uji reliabilitas adalah soal yang valid. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan reliability analysis dengan bantuan program SPSS 17. Nilai reliabilitas per item dilihat dari perbandingan antara *Cronbach's Alpha if item Deleted* (r_{hitung}) dengan r_{tabel} (0,468). Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan reliabel. Dari hasil penghitungan menggunakan program SPSS 17, diperoleh data bahwa semua butir soal yang diujikan adalah reliabel.

Uji instrumen yang ke tiga adalah analisis tingkat kesukaran. Perhitungan daya beda soal dilakukan dengan perhitungan manual. Dari perhitungan secara manual sesuai dengan rumus yang sudah ditentukan akan diperoleh nilai indeks kesukaran (P). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,00. Indeks kesukaran ini menunjukkan tingkat kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,00 sampai dengan 0,30 menunjukkan soal masuk dalam kategori sukar. Indeks kesukaran 0,30 sampai dengan 0,70 menunjukkan soal masuk dalam kategori sedang. Indeks kesukaran 0,70 sampai dengan 1,00 menunjukkan soal tersebut masuk dalam kategori mudah. Dari hasil perhitungan dapat diketahui terdapat 14 soal berkategori mudah, 9 soal

berkategori sedang, dan 2 soal berkategori sukar. Soal yang berkategori mudah adalah nomor 1, 2, 3, 6, 9, 11, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 23, 25. Soal berkategori sedang adalah nomor 4, 5, 7, 8, 10, 13, 16, 19, 20. Untuk soal berkategori sukar adalah nomor 12, dan 24.

Uji instrumen yang terakhir adalah uji daya beda soal. Daya beda soal digunakan membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Dari perhitungan secara manual dengan rumus yang sudah ditentukan akan menghasilkan nilai D. Nilai D berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Rentang antara 0,00 sampai dengan 0,20 termasuk dalam kategori soal jelek. Rentang antara 0,20 sampai dengan 0,40 termasuk dalam kategori soal cukup. Rentang antara 0,40 sampai dengan 0,70 termasuk dalam kategori soal baik. Rentang antara 0,70 sampai dengan 1,00 termasuk dalam kategori soal baik sekali. Dari hasil perhitungan dapat dilihat terdapat 6 soal dengan kategori soal berdaya beda baik, 11 soal berdaya beda cukup, 7 soal berdaya beda jelek, dan 1 soal berdaya beda sangat jelek. Soal dengan kategori baik adalah nomor 5, 9, 10, 13, 19, 20. Soal dengan kategori cukup adalah nomor 1, 6, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 24. Soal dengan kategori jelek adalah nomor 2, 3, 4, 7, 8, 14, 25. Soal yang berkategori sangat jelek adalah nomor 23.

Berdasarkan pertimbangan dari uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda, didapatkan soal yang layak digunakan sebagai instrumen. Butir soal tersebut adalah nomor 4, 5, 9, 10, 12, 13, 17, 19, dan 24. Butir soal tersebut juga telah disesuaikan dengan kisi-kisi soal dengan

pertimbangan soal tersebut mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, serta mewakili setiap indikator yang terdapat dalam kompetensi dasar

Setelah mendapatkan instrumen yang baik, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelompok/kelas yang akan diuji cobakan. Ini sangat diperlukan karena dalam penelitian yang berjenis membandingkan ini, diperlukan kelas dengan kondisi/kemampuan dari kedua kelompok adalah sama. Uji homogenitas dilakukan dengan memberikan *pretest* pada kedua kelompok dengan soal yang sama. Soal *pretest* menggunakan soal instrumen/yang sudah di uji instrumen. Soal terdiri dari 10 butir dengan bentuk pilihan ganda. Kelompok eksperimen (kelas IV A) memperoleh hasil nilai rata-rata 41,90. Simpangan baku 17,5. Nilai tertinggi 70. Nilai terendah 20. Untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai 40,9. Simpangan baku 17,60. Nilai tertinggi 70. Nilai terendah 0. Setelah didapatkan hasil *pretest* dari kedua kelompok. Maka hasil dapat digunakan untuk perhitungan homogenitas kedua kelompok. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 17*.

Untuk mengetahui homogenitas dari kedua kelompok, kita lihat nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variances*. Jika nilai signifikansinya diatas 0,05, maka dapat dikatakan kalau hasilnya homogen. Dari hasil perhitungan diketahui nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variances* menunjukkan nilai 0,775. Karena $0,775 > 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

Proses selanjutnya adalah kegiatan inti dari penelitian, yaitu proses pembelajaran pada objek yang telah ditentukan. Peneliti berkedudukan sebagai guru. Proses pembelajaran yang pertama adalah proses pembelajaran di kelas eksperimen, yaitu di kelas IV A SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes. Mata pelajaran yang diajarkan adalah PKn dengan materi misi kebudayaan internasional. Pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung selama satu kali pertemuan dengan tiap pertemuan mempunyai durasi waktu 2 x 35 menit. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Two Stay Two Stray*. Karena proses pembelajaran dalam kelompok eksperimen berlangsung hanya 1 kali pertemuan, maka peneliti mempunyai inisiatif untuk mengadakan 1 kali pertemuan sebelum proses kegiatan pembelajaran inti. Pertemuan tersebut diadakan sehari sebelum proses pembelajaran inti. Pertemuan tersebut digunakan untuk mengenalkan siswa terhadap cara dan prosedur pembelajaran *Two stay Two Stray*, baik dari cara maupun pembagian tugas masing-masing siswa/kelompok. Hal tersebut diperukan sebagai bekal siswa untuk mengikuti proses pembelajaran inti di hari berikutnya.

Proses pembelajaran di kelompok eksperimen dilakukan pada hari Sabtu tanggal 23 April 2011 pukul 09.00 – 10.10 WIB. Terdapat 21 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Tahap pembelajaran dari awal hingga akhir berlangsung dengan baik dan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Pada tahap awal guru memberikan apersepsi berupa bernyanyi lagu Indonesia Pusaka dengan diiringi gitar. Pemilihan lagu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Terlihat antusias siswa yang cukup tinggi, itu disebabkan oleh

ketertarikan siswa dengan gitar yang jarang mereka dapatkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap inti/pembelajaran dengan *model two stay two stray* siswa bertambah antusias. Dimulai dari pembagian kelompok, dimana nama dari kelompok adalah nama tim sepakbola di liga Indonesia. Hal tersebut merupakan inisiatif dari guru karena siswa memang sangat menyenangi klub-klub sepakbola di Indonesia. Terdapat 6 kelompok, dengan nama kelompok Persija, Arema Indonesia, Persib Bandung, Sriwijaya FC, TIMNAS Indonesia dan Persipura Jayapura. Masing- masing kelompok kelompok terdiri dari 3/4 orang siswa dengan dibagi rata antara laki-laki dan perempuan. Media yang digunakan adalah Tas/Kantong ilmu yang digunakan untuk menyimpan oleh-oleh berupa kertas informasi dari kelompok yang telah mereka kunjungi (masing-masing kelompok 1 tas), materi info yang dimiliki oleh setiap kelompok dengan masing-masing kelompok itu berbeda materinya. Materi info berlogo masing-masing kelompok. *Cocard* juga diberikan kepada setiap siswa, sesuai dengan nama kelompok. *Cocard* terbuat dari kertas buffalo berukuran 8x10 cm begambar logo tim/kelompok dan nama dari siswa. Pada proses inti/rotasi antar kelompok diselingi dengan yel-yel di tiap pergeseran dan yel-yel disetiap akan mengunjungi/bertamu ke kelompok lain. Yel tersebut mirip dengan yel yang sering diteriakan upin-ipin di televisi. Yel tersebut adalah “*digeser-geser,,,digeser-geser,,,digeser-geser asik!!!*”. Sedangkan yel ketika bertamu adalah :

Tamu : “*Selamat pagi teman!*”

Tuan Rumah : “*Selamat pagi teman!*”

Tamu : “*Bolehkah kami main?*”

Tuan rumah : “*Oke silahkan masuk!*”

Guru bertugas mengkomando setiap pergeseran, dan semua siswa meneriakan yel-yel dengan kompak. Waktu yang diberikan oleh tiap kelompok untuk bertamu kekelompok lain adalah 3 menit. Waktu tersebut digunakan tuan rumah untuk berbagi informasi mengenai materi yang dipelajari kelompoknya. Pada saat waktu berkunjung selesai, tuan rumah memberikan kertas yang berisi informasi tentang materi untuk diberikan pada tamunya. Kertas tersebut selanjutnya dikumpulkan untuk disimpan di tas/kantong ilmu yang selalu dibawa disetiap berkunjung. Pada putaran akhir siswa akan kembali ke kelompok masing-masing. Selanjutnya mereka diberi waktu untuk berdiskusi mengenai apa yang telah didapatkan di setiap kelompok yang mereka datangi.

Kegiatan selanjutnya adalah keaktifan siswa, guru memberikan tugas berupa *puzzle* pada setiap kelompok. *Puzzle* tersebut berupa gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang mereka pelajari. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan *puzzle* dan berhasil menempelkan di papan tempel depan kelas akan dinyatakan sebagai pemenang dan berhak mendapatkan hadiah/*reward*. Dalam kegiatan ini siswa terlihat bertambah antusias, masing-masing kelompok akan terlihat kekompakannya. Dan pada ahirnya kelompok Arema dan Persija yang berhasil menyelesaikan *puzzle* terlebih dulu. Kelompok lain menyusul menempelkan hasil *puzzle* mereka dipapan tempel kelas. Setelah 6 gambar terpasang, selanjutnya guru menjelaskan gambar-gambar tersebut pada siswa dan dikaitkan dengan materi yang sedang

dipelajari. Proses selanjutnya adalah menyimpulkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru memberikan gambaran lagi tentang materi, serta contoh tambahan dari masing-masing materi melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dikuasai siswa.

Proses akhir dari pembelajaran dikelas eksperimen adalah evaluasi. Evaluasi tersebut berguna juga sebagai data posttest. Soal evaluasi sama dengan soal yang di pretestkan.

Proses pembelajaran pada kelompok kontrol dilakukan pada hari Sabtu 30 April 2011 pukul 09.00-10.10 WIB. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV B. Proses pembelajaran yang diikuti 23 siswa tersebut berlangsung lancar dan sesuai prosedur. Pembelajaran dilakukan dengan model ceramah/konvensional, dengan materi yang sama seperti yang diberikan di kelas eksperimen. Apersepsi dilakukan dengan menyanyikan lagu Indonesia Pusaka. Seperti halnya di kelas eksperimen, siswa dikelas kontrolpun cukup antusias. Pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang materi misi kebudayaan Internasional. Siswa terlihat menyimak dengan baik, terutama saat guru memperlihatkan gambar-gambar tentang materi yang diajarkan. Media yang digunakan dikelas kontrol hampir sama dengan media yang digunakan di kelas eksperimen. Perbedaannya hanya terletak pada penerapannya. Dalam kelas eksperimen media yang digunakan dibuat *puzzle*, sedangkan di kelas kontrol dengan menerapkan teknik meminta siswa untuk menempelkan langsung didepan kelas. Alasan dari media yang disamakan adalah karena dalam penelitian ini hasil belajar yang ditekankan adalah hasil dari pengaruh model

pembelajaran. Jadi media hanya digunakan untuk melengkapi dan memaksimalkan model pembelajaran. Diakhir penjelasan guru, nampak beberapa siswa sudah mulai jenuh dan tidak terlalu fokus dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari pandangan siswa yang keluar dari fokus materi, dan berbincang dengan teman sebangkunya. Ketertarikan siswa diawal pembelajaran mungkin dipengaruhi dengan guru baru, dimana kebanyakan anak-anak menyukai atau memiliki rasa ingin tahu yang besar ketika menemui hal-hal baru.

Proses akhir dalam pembelajaran di kelas kontrol adalah evaluasi. Sama halnya di kelas eksperimen, soal evaluasi digunakan sebagai data *posttest*. Soal evaluasi juga sama dengan soal yang digunakan untuk *pretest*.

Dilihat dari segi antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah/konvensional. Dalam pembelajaran di kelas eksperimen, siswa merasa senang karena mereka merasa seperti bermain. Pemahaman materi merekapun lebih matang dengan proses tukar informasi antar kelompok.

Tahap penelitian selanjutnya adalah mengolah data nilai hasil *posttest* untuk dapat digunakan sebagai uji hipotesis. Hasil *posttest* dari kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata 73,33. Nilai tertinggi adalah 100, dan nilai terendah adalah 40. Simpangan baku 18,52. Sedangkan pada kelas kontrol

mempunyai nilai rata-rata kelas adalah 58,26. Nilai tertinggi adalah 90, dan nilai terendah adalah 30. Simpangan baku 13,83.

Sekilas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen mempunyai hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisihnya mencapai 15,07. Akan tetapi kesimpulan tersebut tidaklah valid, karena dalam penelitian ilmiah hasilnya harus berdasarkan prosedur yang benar. Oleh karena itu hasil penelitian tersebut harus dibuktikan secara ilmiah melalui prosedur yang benar, yaitu dengan menggunakan uji hipotesis.

Uji hipotesis dari penelitian ini menggunakan teknik *t tes independen*. Teknik tersebut digunakan dengan melihat asumsi bahwa data dalam penelitian ini berbentuk rasio dan bentuk hipotesis berbentuk komparatif (dua sampel) independen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 17.

Syarat untuk uji hipotesis dalam statistik *parametris* adalah data setiap variabel harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2011:23) untuk itu diperlukan uji normalitas data. Data yang digunakan dalam uji normalitas ini berasal dari nilai *posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 17. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, kita melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai Signifikansinya > 0.05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov* menunjukkan nilai 0.200 dan 0.074. Karena 0.200 dan $0.074 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* normal.

Setelah didapatkan bahwa data dari kedua variabel itu normal, maka tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 dapat diperoleh data berupa nilai signifikansi dalam kolom *Levene's test of equality of variances* sebesar $0,151 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data itu homogen. Homogenitas data perlu dilakukan, karena salah satu asumsi yang harus dipenuhi dalam uji t (parametris) adalah data yang dibandingkan harus homogen (Riduwan 2010: 184). Sedangkan dilihat dari kolom *t tes for equality of means* diperoleh nilai t hitung sebesar $(3,058 \text{ dan } 3,020) > t \text{ tabel } (2,018)$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran misi kebudayaan Internasional dengan model *Two Stay Two Stray* dan tanpa menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

Jika melihat rumusan masalah yang kedua yang mengatakan bahwa “Apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi misi kebudayaan internasional dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?”. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah 73,33 , terpaut jauh dari nilai rata-rata yang didapatkan oleh kelompok kontrol yang hanya 58,26.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional tanpa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Hal tersebut sudah dibuktikan dengan prosedur secara ilmiah dalam penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa/kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran PKn dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Siswa yang mendapatkan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* memiliki nilai rata-rata 73,33. Sedangkan siswa yang mendapat pembelajaran PKn tanpa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* hanya mendapatkan nilai rata-rata 58,26. Selisih dari keduanya mencapai 15,07. Artinya model pembelajaran *Two Stay Two Stray efektif* untuk meningkatkan hasil belajar

siswa kelas IV SD Negeri kaligangsa kulon 01 Brebes dalam mata pelajaran PKn materi misi kebudayaan Internasional.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti mempunyai beberapa saran, antara lain :

1. Dalam mengajar di Sekolah Dasar, hendaknya guru mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai variasi model pembelajaran. Hal tersebut diperlukan karena siswa sekolah dasar cepat bosan dan jenuh, dan memerlukan hal-hal baru dengan kemasan yang menarik untuk dapat menjadikan mereka aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Pihak Sekolah hendaknya membudayakan penerapan model pembelajaran yang efektif dan menyiapkan serta merencanakan dengan matang proses pembelajaran yang akan dilakukan. Hal tersebut diperlukan untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran di sekolah.
3. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* hendaknya disertai dengan pemilihan mata pelajaran serta materi yang tepat. Karena tidak semua materi dapat diajarkan secara maksimal jika menggunakan metode *Two Stay Two Stray*.
4. Para mahasiswa/guru hendaknya melakukan penelitian serupa dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda. Hal tersebut diperlukan agar kita dapat mempunyai informasi yang lebih tentang keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chatarina Tri. dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arrainsani. 2010. *Pengertian Kewarganegaraan dan Pendidikan Kewarganegaraan*. Online <http://tharra.wordpress.com/2010/02/24/> (accessed 24/02/2011)
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *Tips Menjadi Guru Inspiratis, Kreatif, dan Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press
- Bestari, P dan Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*. Jakarta: PT JePe Press Media Utama
- Cafestudi. 2008. *Pengetian belajar dan perubahan perilaku dalam belajar*. Online <http://cafestudi061.wordpress.com/2008/09/11/pengertian-belajar-dan-perubahan-perilaku-dalam-belajar/> (accessed 20/05/2011)
- Dewi, Resi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 SD*. Jakarta: BSE
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipata
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandari. 2011. *Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Ian. 2010. *Hakikat Pkn Sekolah Dasar*. Online <http://ian43.wordpress.com/2010/10/18/hakikat-fungsi-dan-tujuan-pendidikan-kewarganegaraan-di-sd/#more-672> (accessed 26/02/2011)
- Kurniawan, Nursidik. 2007. *Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*. Online <http://nhowitzer.multiply.com/jurnal/item/3> (accessed 26/02/2011)
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Lintas Berita. 2010. *Pengertian Efektivitas dan Efisiensi*. Online <http://www.lintasberita.com/lifestyle/pendidikan/pengertian-efektivitas-dan-efisiensi> (accessed 19/05/2011)
- Mikarsa, HL. dkk. 2007. *Pendidikan Anak SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Munawar, Indra. 2009. *Pengertian Hasil Belajar*. Online at <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html> (accessed 19/05/2011)
- Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*. Jakarta: BSE
- Satiadarma, P.Monty dan fidelis E. Waruwu. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor
- Satori, Djam'an. 2007. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soeparwoto. dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Suciati. dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudrajat, Ahmad. 2010. *Social Learning menurut Albert Bandura*. Online <http://www.duniaedukasi.net/2010/05/teori-belajar-menurut-para-ahli.html> (accessed 20/05/2011)
- Sugandi, Achmad. dkk. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT UNNES Press
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suwarno, wiji. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar- ruzz

Titin : Model Pembelajaran *Cooperative Learning*. Online at <http://titin.student.fkip.uns.ac.id/cooperative-learning>. (accessed 20/05/2011)

Usman, Husaini dan Purnomo Seiadi Akbar. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara

UU RI NO. 20 TAHUN 2003. Online at www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf - (accessed 02/03/2011)

Wisata. 2009. *10 Tempat Wisata Terbaik Indonesia*. Online <http://wilayahindonesia.blogdetik.com/2009/12/03/10-tempat-wisata-kebanggan-indonesia/> (accessed 03/03/2011)

Widodo, Rachmad. 2009. *Model Pembelajaran Two Stay Two Stray*. Online <http://wyw1d.wordpress.com/2009/11/14/model-pembelajaran-two-stay-two-stray-spencer-kagan1992/> (accessed 22/02/2011)

Yuanita, Eva. 2010. *Model Pembelajaran Two Stay Two Stray*. Online <http://rhum4hnd3soq.blogspot.com/2010/10/model-pembelajaran-two-stay-two-stray.html> (accessed 24/03/2011)



GLOSARI

Afektif	: Kemampuan Sikap
Aplikasi	: Penerapan
Asumsi	: Landasan Berpikir
Behavioristik	: Tingkah laku
<i>Cocard</i>	: Kartu pengenalan
<i>Correlation</i>	: Korelasi
Dependen	: Tergantung/tidak berdiri sendiri
Disposisi	: Perubahan letak
<i>Conditioning</i>	: Pengkondisian
Eksperimen	: Uji Coba
Fasilitator	: Orang yang memfasilitasi
Globalisasi	: Pengaruh perkembangan
Homogen	: Sama/Sejenis
Humanistik	: Manusiawi
Independen	: tidak berhubungan
Intelegensi	: Daya reaksi
Instrumen	: Alat/perangkat
<i>Item total statistic</i>	: Perhitungan skor total
Kognitif	: Kemampuan dalam pengetahuan
Kolaboratif	: Kolaborasi/percampuran
Komperhensif	: Menerima dengan baik
Konstitusi	: Hukum
Konvensional	: Adat/kebiasaan
Kuantitatif	: Berdasarkan jumlah/banyaknya
Observational Learning	: Teori Pembelajaran Sosial
Otonomi	: wewenang mengatur sendiri
Paradigma	: Pemikiran
Parametris	: Salah satu jenis statistik
Populasi	: Jumlah orang yang mempunyai ciri sama



<i>Posttest</i>	: Tes sesudah pembelajaran
<i>Pretest</i>	: Tes sebelum pembelajaran
Proporsional	: Sesuai
Psikomotor	: Kemampuan gerak
<i>Punishment</i>	: Hukuman
<i>Puzzle</i>	: Permainan merangkai potongan gambar
<i>Rasio</i>	: Hubungan Taraf
<i>Readiness</i>	: Kesiapan
Relasi	: Hubungan
Reliability Analysis	: Perhitungan reliabilitas
Reward	: Penghargaan
Rote learning	: Pengulangan materi
Sampel	: bagian yang mewakili kelompok
Signifikansi	: Keadaan signifikan
Software	: Perangkat lunak
Standar Deviasi	: Simpangan baku
two tailed	: Dua pihak
Variabel	: Sifat yang akan dipelajari
Variatif	: Bervariasi
Verbalistik	: Perhitungan reliabilitas



LAMPIRAN

Silabus KTSP

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas : IV (empat)

Semester : II (dua)

Standar Kompetensi : Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional
Materi Pokok	Jenis-jenis budaya Indonesia Budaya Indonesia yang pernah ditampilkan di luar negeri
Kegiatan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia • Mengidentifikasi budaya khas daerah di Indonesia • Membuat Kliping tentang budaya daerah Indonesia • Membuat daftar jenis budaya daerah di Indonesia • Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya Indonesia di luar negeri • Mengekspresikan budaya daerah dalam bentuk karangan
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan budaya daerah Indonesia • Mengidentifikasi contoh globalisasi di lingkungan sekitar • Mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan di luar negeri.
Penilaian	Teknik : Lisan, tulisan, praktek, portofolio Bentuk : Pilihan ganda, isian uraian Instrumen : Lembar pengamatan, format portofolio
Alokasi Waktu	4 jp x 35 menit
Sumber Belajar	Buku, koran, majalah dan sumber lain yang relevan Gambar, foto budaya daerah

KISI-KISI SOAL UJI INSTRUMEN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes.

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan.

Kelas/Semester : IV/II

No	KD	Materi	Indikator	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Kompetensi Dasar									JB	S	%
				C1			C2			C3					
				M	S	S	M	S	S	M	S	S			
d	d	r	d	d	r	d	d	r							
1	2	3	4	5			6			7			8	9	
1.	Mengidentifikasi jenis budaya di Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	Jenis-jenis budaya Indonesia Budaya Indonesia yang pernah ditampilkan diluar negeri	Menjelaskan budaya daerah Indonesia	6	3		5	1	2		4		6	24	
			Mengidentifikasi contoh globalisasi di lingkungan sekitar				7				8		3	12	
			Mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan ke luar negeri		1	1	1	1	1	2	1	16	64		
				1	3	2	5	6	3	0	3	2	25	100	
Jumlah				1	3	2	5	6	3	0	3	2	25	100	
Jumlah Total				6			14			5			25	%	

Keterangan = C1: Pengetahuan

C2: Pemahaman

C3: Aplikasi

INSTRUMEN UJI COBA

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Mengapa kebudayaan Indonesia banyak kemiripannya dengan kebudayaan China dan India?
 - a. karena dipengaruhi oleh kebudayaan Amerika
 - b. karena dipengaruhi oleh kebudayaan Tionghoa dan India
 - c. karena wilayah Indonesia dekat dengan India
 - d. karena di Indonesia banyak orang Chinanya



Dari gambar diatas, kebudayaan manakah yang mempengaruhi kebudayaan Indonesia?

- a. A dan B
 - b. B dan C
 - c. B dan D
 - d. A dan D
3. Tarian daerah, lagu daerah, dan alat musik daerah merupakan jenis kebudayaan
 - a. tradisional
 - b. nasional
 - c. modern
 - d. kuno
4. Bagaimanakah seharusnya sikap kita jika kebudayaan Indonesia diakui oleh negara lain?
 - a. membiarkan kebudayaan kita diakui oleh negara lain
 - b. membuat hak paten dan menjaganya agar tidak diakui negara lain
 - c. merelakan kebudayaan kita diakui oleh negara lain
 - d. berperang dengan negara yang merebut kebudayaan kita

5.



Dari gambar diatas, yang termasuk jenis kebudayaan modern adalah

- a. band Wali
b. tarian jaipong
c. grup musik gamelan
d. alat musik angklung
6. Gundul-gundul pacul merupakan lagu dari daerah
- a. Jawa Barat
b. Bali
c. Jawa Timur
d. Jawa Tengah
7. Gambar yang menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang kebudayaan adalah...

a.



c.



b.



e.



8. Bagaimanakah seharusnya sikap kita terhadap kebudayaan luar yang masuk ke negara kita?

- a. membiarkan kebudayaan luar masuk
b. mengikuti budaya luar tersebut

- c. memilih budaya luar yang baik-baik saja
 - d. tidak menerima budaya luar
9. Bagaimanakah seharusnya sikap kita terhadap budaya Indonesia yang sangat beragam?
- a. membiarkannya
 - b. melestarikannya
 - c. hanya menyukai kebudayaan daerah sendiri
 - d. memamerkannya
10. Mengapa misi kebudayaan Internasional perlu dilakukan oleh negara Indonesia?
- a. agar dapat memamerkan kebudayaan Indonesia
 - b. agar dapat mengenalkan Kebudayaan Indonesia
 - c. untuk memberikan kebudayaan Indonesia
 - d. agar dapat mengikuti festival Kebudayaan



Gambar diatas adalah tarian dari daerah

- a. Bali
 - b. Aceh
 - c. Jawa Tengah
 - d. Jawa Barat
12. Salah satu keuntungan dari misi kebudayaan Internasional bagi Indonesia adalah
- a. mempererat hubungan baik dengan negara lain
 - b. kebudayaan Indonesia akan ditiru negara lain

- c. Indonesia akan mendapatkan banyak uang
d. kebudayaan Indonesia akan mengalahkan budaya negara lain
13. Group kesenian dari kalimantan yang pernah menampilkan kesenian Melayu dan Dayak di kota Madrid (Spanyol) adalah
- a. Nanglang Danish c. Mawar Negara
b. Melati Pusaka d. Bougenville
14. Mengapa banyak negara yang ingin mengakui kebudayaan Indonesia
- a. karena budaya Indonesia sangat kaya dan beragam
b. karena Indonesia merebut budaya negara lain
c. karena Indonesia rela kebudayaannya diakui negara lain
d. karena kebudayaan Indonesia mirip dengan negara lain
15. Provinsi yang mengirimkan group keseniannya untuk mengikuti festival genderang di Malaysia adalah
- a. Sumatra Barat c. Kalimantan Timur
b. Bali d. Sumatera Selatan
16. Tarian tradisional asal Jawa Barat yang pernah ditampilkan di luar negeri adalah
- a. tari saman c. tari kecak
b. tari jaipong d. tari pendet



Gambar diatas adalah tarian dari Aceh yang pernah ditampilkan di negara Peru dan Chili. Nama tarian tersebut adalah

- a. tari pendet c. tari gambyong

- a. memberikan rasa aman dan nyaman bagi wisatawan
- b. memberikan tiket gratis pada semua wisatawan
- c. mengajak orang asing untuk datang ke Indonesia
- d. membuang sampah di area objek wisata

24. Salah satu objek wisata yang terdapat di provinsi sulawesi utara adalah

- a. pantai Kuta
- b. Tangkuban Perahu
- c. pantai Senggigi
- d. Bunaken

25.



Gambar diatas adalah objek wisata

- a. Candi Prambanan
- b. Pantai parangtritis
- c. Candi Borobudur
- d. Bunaken

Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen

1. B	11. A	21.B
2. D	12. A	22.C
3. A	13. D	23.A
4. B	14.A	24.D
5. A	15.D	25.C
6. D	16.A	
7. A	17.D	
8. C	18.D	
9. B	19.C	
10. B	20.C	



Hasil Skor dan Nilai Uji Instrumen

No.	Nama	No. Induk	Skor/Nilai
1	Khasanatun	5387	11/44
2	Risqi Mangkuroso	5516	15/60
3	Ayu Wandira	5517	13/52
4	Lindah Safitri	5518	16/64
5	Aji Riyanto	5519	22/88
6	Ajis Padilah	5520	16/64
7	Dinar Sofia Latjuba	5521	20/80
8	Hariyadi Nur Faizin	5523	22/88
9	Isti Juliantari	5525	15/60
10	Limanto Bayu Aji	5526	3/12
11	Novi Safitri	5527	14/56
12	Nur Afni Laraswati	5528	13/52
13	Ririn Safitri	5529	22/88
14	Suci Ayu Amalia	5531	16/64
15	Sri Anisah Murni	5532	19/76
16	Ulul Azmi	5534	19/76
17	Zaenun Firdos	5536	24/96
18	Topan Budiargo	5677	23/92
Nilai Rata- Rata			67,2

Output Uji Validitas SPSS 17

CORRELATIONS /VARIABLES=No.1 No.2 No.3 No.4 No.5 No.6 No.7 No.8
 No.9 No.10 No.11 No.12 No.13 No.14 No.15 No.16 No.17 No.18 No.19
 No.20 No.21 No.22 No.23 No.24 No.25 skortotal /PRINT=TWOTAIL
 NOSIG /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING=PAIRWISE.

Correlations

[DataSet1] D:\skripsi\instrumen\utak atik curang.save

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
No.1	.72	.461	18
No.2	.83	.383	18
No.3	.83	.383	18
No.4	.61	.502	18
No.5	.67	.485	18
No.6	.83	.383	18
No.7	.61	.502	18
No.8	.56	.511	18
No.9	.78	.428	18
No.10	.50	.514	18
No.11	.89	.323	18
No.12	.28	.461	18
No.13	.61	.502	18
No.14	.83	.383	18
No.15	.72	.461	18
No.16	.44	.511	18
No.17	.78	.428	18
No.18	.72	.461	18
No.19	.67	.485	18
No.20	.67	.485	18
No.21	.72	.461	18
No.22	.72	.461	18
No.23	.72	.461	18
No.24	.17	.383	18
No.25	.94	.236	18
Skortotal	16.89	5.201	18

Item	korelasi	Skor total
No.1	Pearson Correlation	.642**
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	18
No.2	Pearson Correlation	.604**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	18
No.3	Pearson Correlation	,457
	Sig. (2-tailed)	,057
	N	18
No.4	Pearson Correlation	.582*
	Sig. (2-tailed)	,011
	N	18
No.5	Pearson Correlation	.722**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	18
No.6	Pearson Correlation	.604**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	18
No.7	Pearson Correlation	,041
	Sig. (2-tailed)	,871
	N	18
No.8	Pearson Correlation	,147
	Sig. (2-tailed)	,560
	N	18
No.9	Pearson Correlation	.669**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	18
No.10	Pearson Correlation	.516*
	Sig. (2-tailed)	,028
	N	18
No.11	Pearson Correlation	.582*
	Sig. (2-tailed)	,011
	N	18
No.12	Pearson Correlation	.633**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	18
No.13	Pearson Correlation	.627**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	18

Item	Korelasi	Skor Total
No.14	Pearson Correlation	.486*
	Sig. (2-tailed)	,041
	N	18
No.15	Pearson Correlation	,372
	Sig. (2-tailed)	,129
	N	18
No.16	Pearson Correlation	,383
	Sig. (2-tailed)	,117
	N	18
No.17	Pearson Correlation	.643*
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	18
No.18	Pearson Correlation	,372
	Sig. (2-tailed)	,129
	N	18
No.19	Pearson Correlation	.559*
	Sig. (2-tailed)	,016
	N	18
No.20	Pearson Correlation	.559*
	Sig. (2-tailed)	,016
	N	18
No.21	Pearson Correlation	.568*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	18
No.22	Pearson Correlation	,249
	Sig. (2-tailed)	,318
	N	18
No.23	Pearson Correlation	,029
	Sig. (2-tailed)	,910
	N	18
No.24	Pearson Correlation	.545*
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	18
No.25	Pearson Correlation	,184
	Sig. (2-tailed)	,465
	N	18
skortotal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	18

Output Uji Reliabilitas

```
GET FILE='D:\skripsi\instrumen\data soal yg valid saja, untuk uji
reliabilitas.sav'. RELIABILITY /VARIABLES=No.1 No.2 No.4 No.5
No.6 No.9 No.10 No.11 No.12 No.13 No.14 No.17 No.19 No.20 No.21
No.24 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

[DataSet1] D:\skripsi\instrumen\data soal yg valid saja, untuk uji reliabilitas.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	18	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	18	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
No.1	9.83	16.265	.638	.877
No.2	9.72	16.918	.566	.880
No.4	9.94	16.644	.477	.884
No.5	9.89	15.987	.677	.875
No.6	9.72	17.036	.526	.881
No.9	9.78	16.183	.722	.874
No.10	10.06	16.761	.433	.886
No.11	9.67	17.529	.449	.884
No.12	10.28	16.683	.519	.881
No.13	9.94	16.291	.570	.879
No.14	9.72	17.624	.335	.888
No.17	9.78	16.418	.649	.877
No.19	9.89	16.693	.485	.883
No.20	9.89	16.340	.580	.879
No.21	9.83	16.382	.604	.878
No.24	10.39	17.310	.436	.884

PERPUSTAKAAN
UNNES

Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes.

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan.

Kelas/Semester : IV/II

No	KD	Materi	Indikator	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Kompetensi Dasar									JB	S	%
				C1			C2			C3					
				M	S	S	M	S	S	M	S	S			
1	2	3	4	5			6			7			8	9	
1.	Mengidentifikasi jenis budaya di Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	Jenis-jenis budaya Indonesia Budaya Indonesia yang pernah ditampilkan diluar negeri	Menjelaskan budaya daerah Indonesia					2						2	20%
			Mengidentifikasi contoh globalisasi di lingkungan sekitar				3							1	10%
			Mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan ke luar negeri										5	7	70%
Jumlah				0	1	1	2	4	0	0	1	1	10	100%	
Jumlah Total				2			6			2					

Keterangan = C1: Pengetahuan

C2: Pemahaman

C3: Aplikasi

Soal Untuk *Pretest* dan *Posttest* Pendidikan Kewarganegaraan

Nama :
No. Absen :
Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar!

1. Bagaimanakah seharusnya sikap kita jika kebudayaan Indonesia diakui oleh negara lain?
 - a. membiarkan kebudayaan kita diakui oleh negara lain
 - b. membuat hak paten dan menjaganya agar tidak diakui negara lain
 - c. merelakan kebudayaan kita diakui oleh negara lain
 - d. berperang dengan negara yang merebut kebudayaan kita

2.



Dari gambar diatas, yang termasuk jenis kebudayaan modern adalah

- a. band Wali
 - b. tarian jaipong
 - c. grup musik gamelan
 - d. alat musik angklung
3. Bagaimanakah seharusnya sikap kita terhadap budaya Indonesia yang sangat beragam?
 - a. membiarkannya
 - b. melestarikannya
 - c. hanya menyukai kebudayaan daerah sendiri
 - d. memamerkannya
 4. Mengapa misi kebudayaan Internasional perlu dilakukan oleh negara Indonesia?
 - a. agar dapat memamerkan kebudayaan Indonesia
 - b. agar dapat mengenalkan Kebudayaan Indonesia
 - c. untuk memberikan kebudayaan Indonesia
 - d. agar dapat mengikuti festival Kebudayaan
 5. Salah satu keuntungan dari misi kebudayaan Internasional bagi Indonesia adalah
 - a. mempererat hubungan baik dengan negara lain
 - b. kebudayaan Indonesia akan ditiru negara lain
 - c. Indonesia akan mendapatkan banyak uang

- d. kebudayaan Indonesia akan mengalahkan budaya negara lain
6. Group kesenian dari Kalimantan yang pernah menampilkan kesenian Melayu dan Dayak di kota Madrid (Spanyol) adalah
- a. Nanglang Danish
b. Melati Pusaka
c. Mawar Negara
d. Bougenville



- Gambar diatas adalah tarian dari Aceh yang pernah ditampilkan di negara Peru dan Chili. Nama tarian tersebut adalah
- a. tari pendet
b. tari bedoyo
c. tari gambyong
d. tari saman
8. Mengapa Pekalongan mendapat julukan sebagai kota batik?
- a. karena semua warga Pekalongan suka memakai batik
b. karena semua warga Pekalongan suka membeli batik
c. karena warga Pekalongan banyak yang memproduksi batik
d. karena batik di Pekalongan paling bagus di Indonesia
9. Mengapa kerajinan batik Indonesia mendapat pengakuan dari UNESCO?
- a. karena batik Indonesia paling bagus dibandingkan negara lain
b. karena batik Indonesia paling mahal dibandingkan negara lain
c. karena batik merupakan hasil kebudayaan asli Indonesia
d. karena batik Indonesia mempunyai corak yang beragam
10. Salah satu objek wisata yang terdapat di provinsi Sulawesi utara adalah
- a. pantai Kuta
b. Tangkuban Perahu
c. pantai Senggigi
d. Bunaken



Data Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen (IV A)

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Susi Susanti	5530	30
2	Samsul Al Farizi	5563	20
3	Agus Imron	5564	40
4	Akmalizul Haq	5565	60
5	Amalia	5566	40
6	Deni Suhanda	5567	40
7	Fahmi Ferdian	5569	70
8	Fitriatul Maqfiroh	5570	40
9	Khaerul Umam	5573	70
10	M. Irkham Musadad	5576	30
11	M. Helmy Amiko	5577	50
12	Nurul Azmi	5578	20
13	Putri Ayuni	5579	60
14	Riska Sheylaoktavia	5580	70
15	Sella Devi Listiatun	5581	20
16	Siti Fatimatuzahro	5583	50
17	Siti Lukmanah	5584	30
18	Sri Ayuningsih	5585	20
19	Tajwidin Wibowo	5587	30
20	Ulfatun Ziadatun	5589	60
21	Warsito	5590	30
	Jumlah Nilai		880
	Nilai Rata-rata		41,904762

Data Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol (IV B)

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Siti Dwi Kurniasih	5366	20
2	Nisa Aulia	5548	30
3	Adam Muzaqi Z	5592	60
4	Ali Maskur Musa	5593	30
5	Bagus Mualim	5594	60
6	Desi Fitriyani	5595	40
7	Dwiki Ismiyati	5596	50
8	Firza A	5597	40
9	Indah Safitri	5598	0
10	Khumaeroh R	5601	40
11	Moh. Agit	5605	40
12	Miftakul Fikri	5606	30
13	Maspupah	5609	50
14	Siti Sapuah	5613	70
15	Siti Hidayatun N	5614	20
16	Septi Silvia G	5615	60
17	Putri Ashar	5672	40
18	Lisa Utami	5679	30
19	Arif Firmansyah	5731	30
20	Siti Dwiyanti	5734	70
21	Akhmad Khaerul Muslim	5781	30
22	Siti Maesaroh	5782	60
	Jumlah Nilai		900
	Nilai Rata-rata		40,90

Output SPSS Uji Normalitas Data Pretest

```

NEW FILE.
EXAMINE VARIABLES=eksperimen kontrol
  /PLOT BOXPLOT STEMLEAF HISTOGRAM NPLOT
  /COMPARE GROUP
  /STATISTICS NONE
  /CINTERVAL 95
  /MISSING LISTWISE
  /NOTOTAL.

```

Explore

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
eksperimen	21	95.5%	1	4.5%	22	100.0%
kontrol	21	95.5%	1	4.5%	22	100.0%

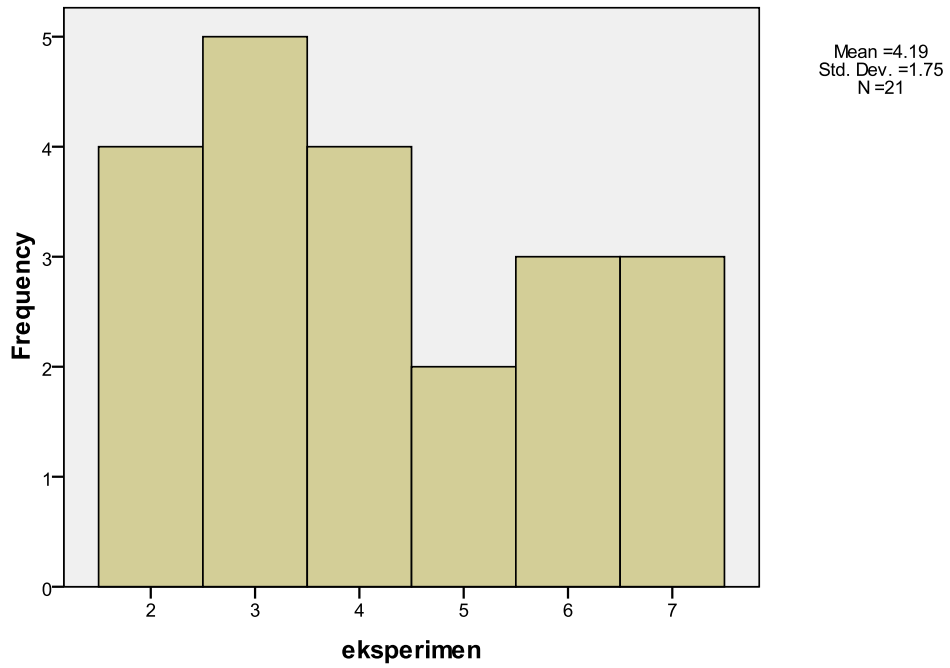
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	.180	21	.073	.898	21	.031
kontrol	.167	21	.131	.947	21	.296

a. Lilliefors Significance Correction

eksperimen

Histogram

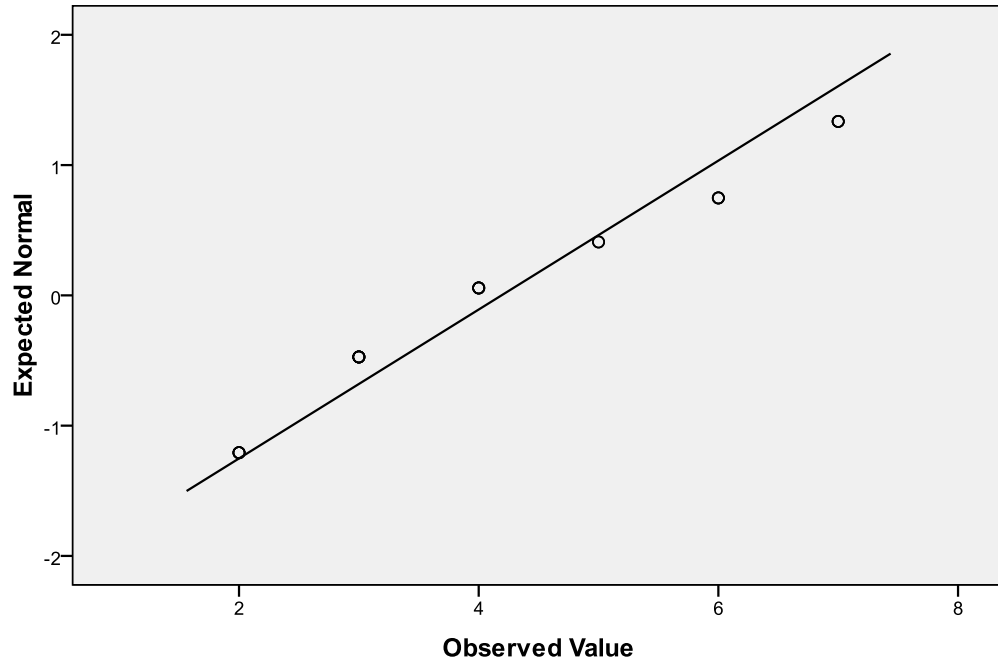


eksperimen Stem-and-Leaf Plot

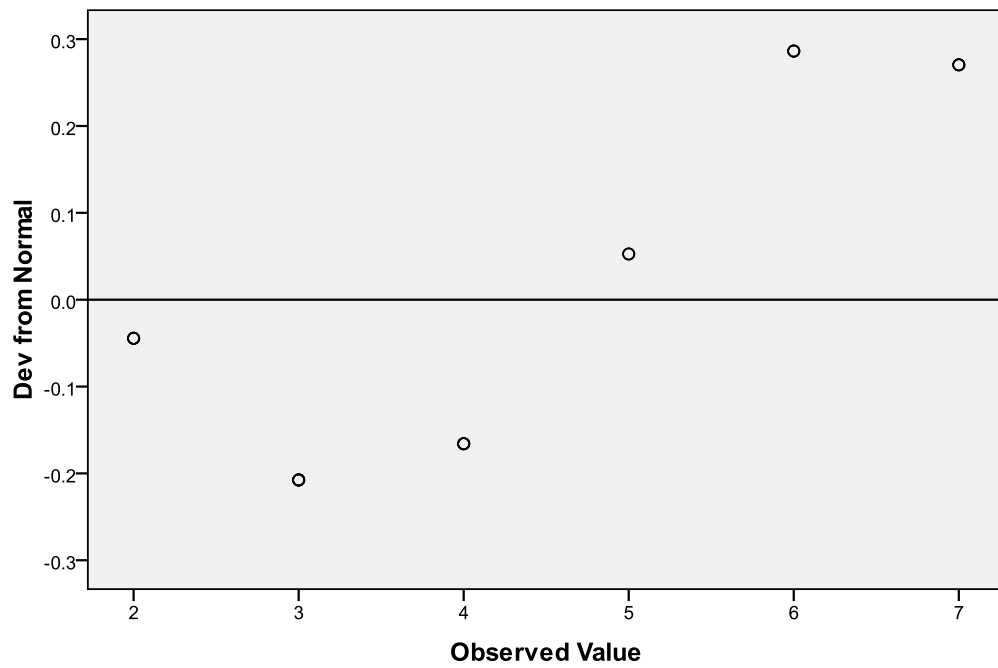
Frequency	Stem & Leaf
4,00	2 . 0000
5,00	3 . 00000
4,00	4 . 0000
2,00	5 . 00
3,00	6 . 000
3,00	7 . 000

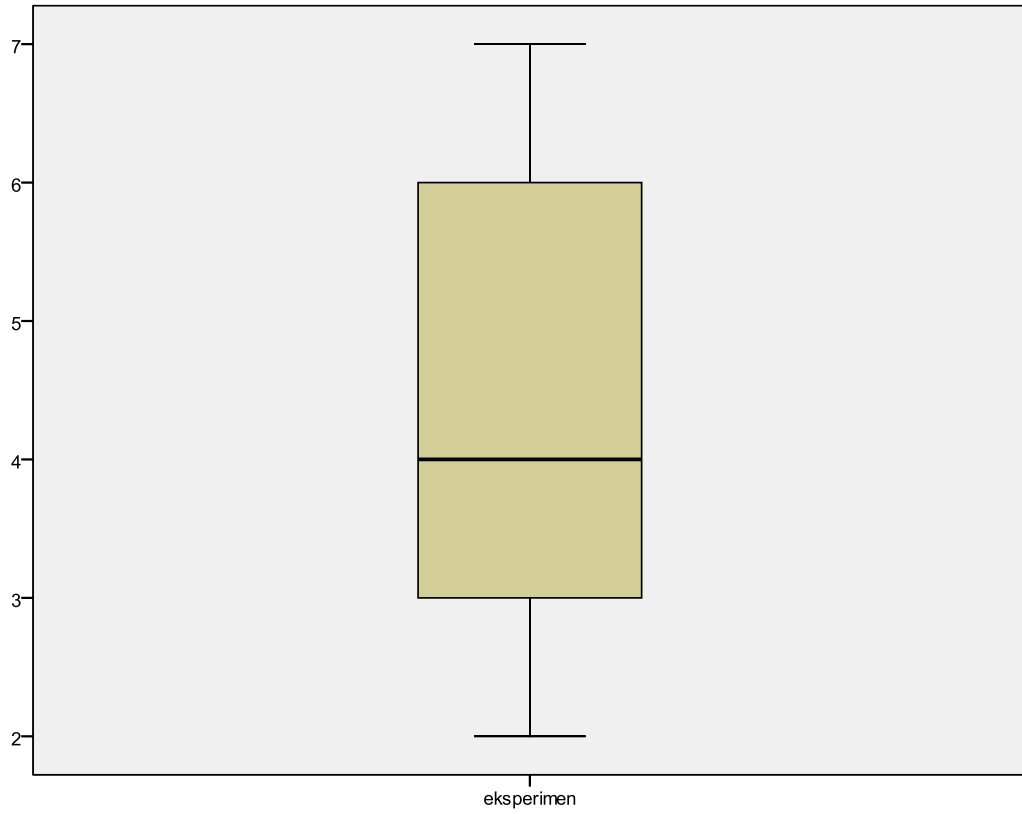
Stem width: 1
Each leaf: 1 case(s)

Normal Q-Q Plot of eksperimen



Detrended Normal Q-Q Plot of eksperimen

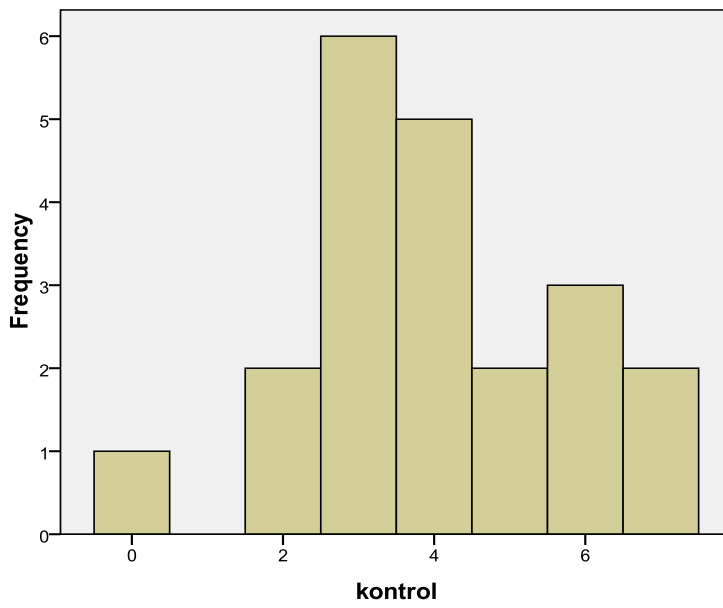




kontrol



Histogram



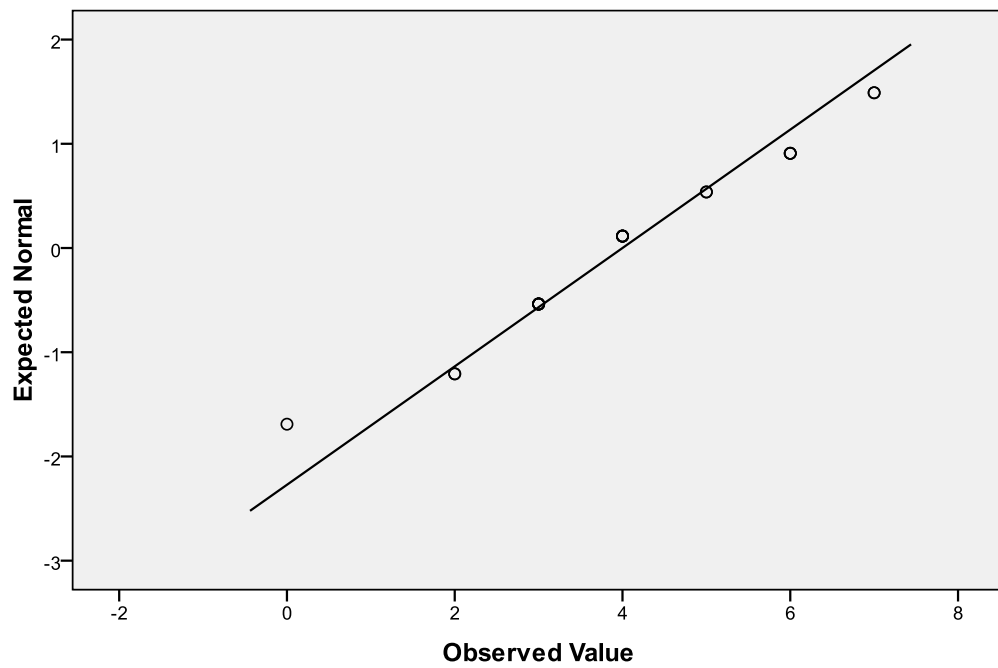
Mean =4
Std. Dev. =1.761
N =21

kontrol Stem-and-Leaf Plot

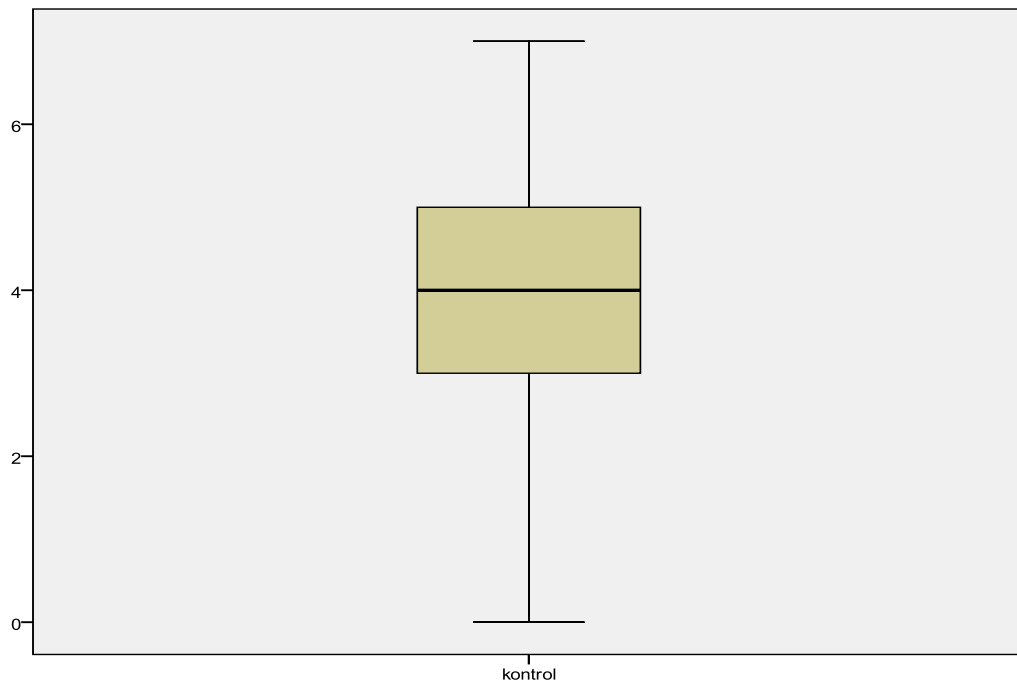
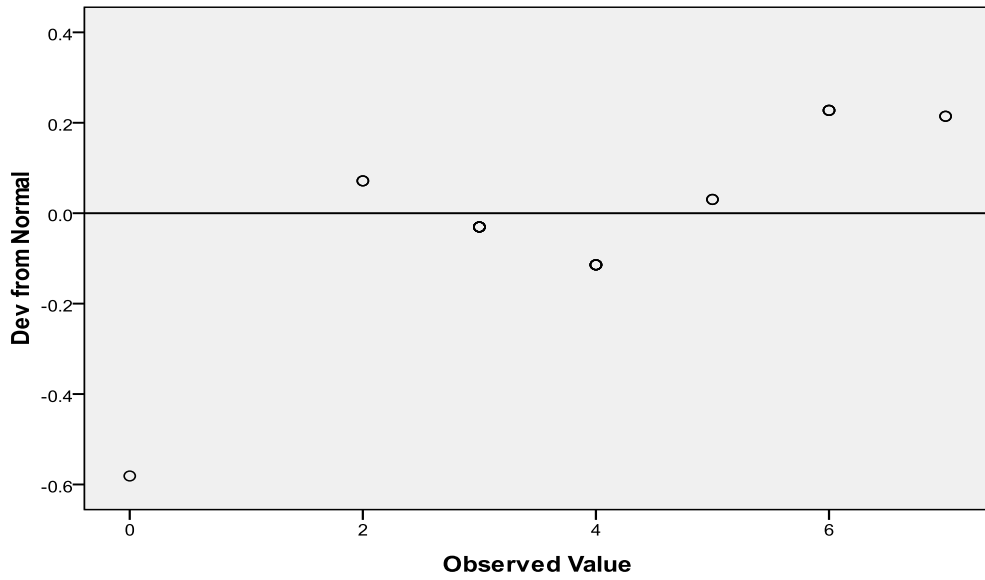
Frequency	Stem &	Leaf
1,00	0 .	0
,00	1 .	
2,00	2 .	00
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
2,00	5 .	00
3,00	6 .	000
2,00	7 .	00

Stem width: 1
Each leaf: 1 case(s)

Normal Q-Q Plot of kontrol



Detrended Normal Q-Q Plot of kontrol



Output Uji Homogenitas Data *Pretest*

T-TEST GROUPS=kelas(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=nilai
/CRITERIA=CI(.95).

T-Test

Group Statistics

kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretset eksperimen	21	4.19	1.750	.382
kontrol	22	4.09	1.770	.377

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
pretset Equal variances assumed	.083	.775	.185	41	.854	.100	.537	-.985	1.184
Equal variances not assumed			.185	40.947	.854	.100	.537	-.985	1.184

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Kaligangsa Kulon 01
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas/ Semester	: IV/ II
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan (2x35 menit)
Pelaksanaan	: Sabtu, 23 April 2011

I. Standar Kompetensi

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

II. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi jenis budaya di Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.

III. Indikator

- Menjelaskan budaya daerah indonesia
- Mengidentifikasi contoh globalisasi di lingkungan sekitar
- Mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan ke luar negeri

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui model pembelajaran *TSTS*, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis dan contoh budaya Indonesia.
2. Melalui model pembelajaran *TSTS*, siswa dapat menjelaskan contoh pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia.
3. Melalui model pembelajaran *TSTS*, siswa dapat menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya Indonesia di luar negeri
4. Melalui model pembelajaran *TSTS*, siswa dapat mencari informasi dan mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan keluar negeri.

V. Materi Pokok

Budaya Indonesia yang pernah ditampilkan ke luar negeri

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Mengadakan pengelolaan kelas
 - a. Mengatur tempat duduk
 - b. Berdoa bersama

- c. Absensi siswa
 - d. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan
2. Mengadakan apersepsi
- Bernyanyi lagu Indonesia Pusaka.

B. Kegiatan Inti

1. Guru

- a. Menjelaskan tentang budaya daerah Indonesia
- b. Menjelaskan tentang *TSTS*
- c. Membagi siswa dalam kelompok *TSTS*.
- d. Memberikan tugas kelompok, dan sumber data.
- e. Membimbing siswa dalam kelompok.
- f. Membimbing dan mengatur rotasi kelompok dalam melaksanakan model pembelajaran *TSTS*
- g. Mengatur kelompok dalam kegiatan keaktifan siswa.
- h. Menyimpulkan diskusi siswa.
- i. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum jelas.

2. Siswa

- a. Memperhatikan penjelasan dari guru tentang budaya daerah Indonesia.
- b. Memperhatikan penjelasan dari guru tentang model pembelajaran *TSTS*.
- c. Membentuk kelompok.
- d. Mendiskusikan tugas kelompok.
- e. Memberi dan mencari informasi tentang materi secara rotasi ke semua kelompok.
- f. Bersama kelompoknya mengerjakan kegiatan keaktifan siswa.
- g. Menyimpulkan hasil diskusi.
- h. Menanyakan tentang materi yang belum jelas.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Evaluasi

VII. Alat dan Sumber

a. Alat

Gambar-gambar tentang kebudayaan Indonesia.

b. Sumber

Sarjan dan Agung Nugroho, Buku Pkn kelas IV, BSE tahun 2008.

Halaman 98

Prayoga Bestari dan Sumiati, Buku Pkn Kelas IV, BSE tahun 2008.

Halaman 86

Ressi kartika Dewi, Buku Pkn Kelas IV, BSE tahun 2008. Halaman 48

Wilayahindonesia.blogdetik.com

VIII. Metode

Two Stay Two Stray

IX. Bentuk Penilaian

A. Bentuk Instrumen : tes objektif

B. Teknik Penilaian : individu

Brebes, 23 April 2011

Guru Kelas IV A

Peneliti

Titik Susilowati, A.Ma.Pd
NIP.19650115 198608 2 002

Prawindya Dwitantra
NIM.1402407105

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dra. Toyanti
NIP.19660515 198806 2 001

Lampiran 1

a. Langkah- Langkah Model pembelajaran *TSTS* :

7. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (susunan ideal 3-4 siswa).
8. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk berdiskusi tentang suatu materi tertentu, guru membantu menjelaskan pada masing-masing kelompok jika ada yang kurang dimengerti.
9. Setelah dirasa cukup, masing-masing kelompok disuruh menunjuk beberapa anggotanya untuk diam ditempatnya (bertugas sebagai tuan rumah), sedangkan sisanya bertugas untuk menjadi tamu dikelompok lain.
10. Tugas tuan rumah adalah menjelaskan hasil diskusinya pada setiap tamu yang datang, sedangkan tugas anggota kelompok yang bertamu ke “rumah” kelompok lain adalah mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang materi yang didiskusikan oleh kelompok tersebut.
11. Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi, anggota kelompok yang bertugas sebagai tamu menjelaskan/menyebarkan informasi yang mereka dapatkan dari kelompok lain pada anggota kelompoknya sendiri.

Lampiran 2
Pembagian Kelompok

No.	Nama Kelompok	Anggota
1.	Arema Indonesia	Agus Imron Hielmy Lukmanah Nurul
2.	Persib Bandung	Warsito Akmal Riska Santi
3.	Timnas Indonesia	Ferdi M. Irkham Pipit
4.	Sriwijaya Palembang	Bowo Amel Sri
5.	Persipura Jayapura	Deni Erul Putri
6.	Persija Jakarta	Parid Siti Alda Sela

Lampiran 3

Misi Kebudayaan Internasional

Kebudayaan Indonesia banyak terbentuk dan terpengaruhi oleh kebudayaan Tionghoa, India, dan Arab. Jenis dan contoh kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia adalah:

1. Kategori Tradisional
Terdiri dari tarian daerah seperti Tari Kecak (Bali), Serimpi (Jateng), Saman (Aceh). Lagu daerah seperti Gundul-Gundul Pacul (Jateng) dan Kicir-Kicir (Jakarta). Alat musik daerah seperti Gamelan (Jawa & Bali) dan Angklung (Jawa Barat)
2. Kategori Modern
Musik modern contohnya grup musik pop seperti, Wali, Armada, Kotak. Film Nasional seperti Laskar Pelangi dan Sang Pemimpi.

Contoh pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia :

1. Masuknya berbagai aliran musik baru seperti rock dan metal.
2. Gaya Pakaian.
3. Masuknya tarian *hip hop* dan *breakdance*.(Dewi 2008: 48)

Pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia

1. Masuknya musik Rock, POP, dll.
2. Masuknya Tarian HIP HOP, Breakdance, dll.
3. Gaya pakaian gaul.

Indonesia merupakan negara yang terkenal akan kebudayaannya yang beragam. Dan untuk mengenalkan budaya indonesia, diadakanlah misi kebudayaan internasional. Tujuan dari misi kebudayaan Internasional adalah untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada seluruh dunia.

Keuntungan dari misi kebudayaan Internasional bagi Indonesia adalah :

4. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain
5. Mempererat hubungan baik dengan negara lain
6. Indonesia diakui sebagai negara yang mempunyai kebudayaan yang beragam.

Kebudayaan Indonesia yang pernah ditampilkan diluar negeri sebagai misi kebudayaan Internasional antara lain :

1. Group kesenian

- d. Group kesenian Bougenville dari Kalimantan, pernah tampil di Madrid (Spanyol) pada tahun 2003. Menampilkan kesenian Melayu dan Dayak.
- e. Group kesenian Nanglang Danish tampil di Roma (Italia) di Festival Seni Internasional dan mampu meraih Juara 2.
- f. Group Kesenian Sumsel mengikuti festival Genderang di Malaysia.

2. Tarian Tradisional

- c. Bali pernah mengirim penarinya untuk tampil di Peru dan Chili. Mereka menampilkan Tari Saman, Maengket, dan tarian Bali.
- d. Tarian Jaipong pernah ditampilkan Indonesia di acara Festival Internasional Babylon. Tarian Jaipong dari Jawa Barat ini mendapat perhatian dari penonton.

3. Wayang Kulit

Ki Manteb Sudarsono, dalang wayang kulit asal Karanganyar Jawa Tengah pernah tampil di berbagai negara Eropa. Ki Manteb juga berhasil mendapatkan penghargaan UNESCO AWARD. Dalam tournya ke Eropa, Ki Manteb menampilkan Judul Dasamuka Leno, Sesaji Raja Surya dan Begawan Ciptoning (Sarjan 2008: 98-101).

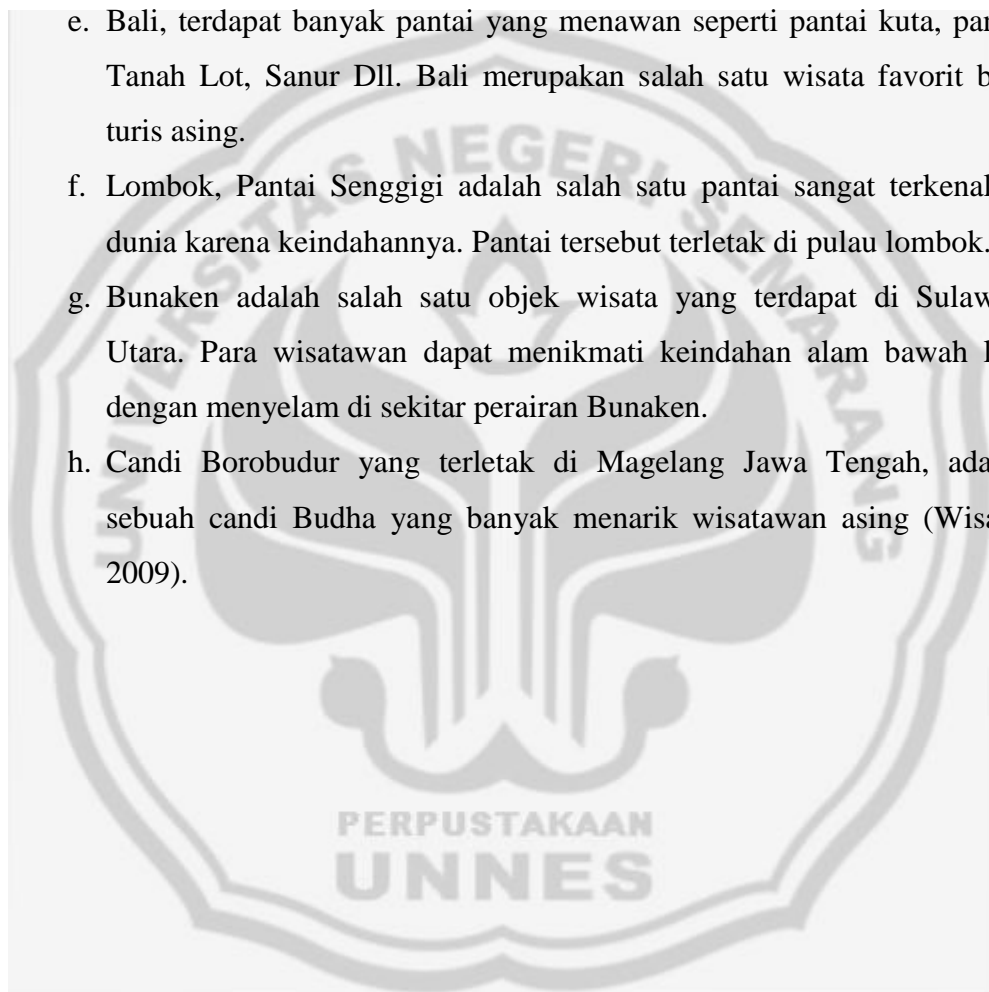
4. Kerajinan Tangan

- c. Batik merupakan salah satu produk kerajinan asli Indonesia yang diakui dunia. Batik mendapatkan pengakuan sebagai produk kesenian asli Indonesia oleh UNESCO. Batik di Indonesia banyak diproduksi di Pekalongan. Oleh karena itu, Pekalongan mendapat julukan sebagai kota batik.
- d. Seni Pahat/patung dari Indonesia juga sudah terkenal di Dunia. Para wisatawan dari luar negeri yang datang ke Indonesia banyak yang membeli patung hasil karya para pemahat Indonesia (Bestari, 2008:88).

5. Pariwisata

Tempat/objek wisata di Indonesia dikenal sebagai tempat yang sangat indah dan terkenal di Dunia. Tempat-tempat tersebut yaitu :

- e. Bali, terdapat banyak pantai yang menawan seperti pantai kuta, pantai Tanah Lot, Sanur Dll. Bali merupakan salah satu wisata favorit bagi turis asing.
- f. Lombok, Pantai Senggigi adalah salah satu pantai sangat terkenal di dunia karena keindahannya. Pantai tersebut terletak di pulau lombok.
- g. Bunaken adalah salah satu objek wisata yang terdapat di Sulawesi Utara. Para wisatawan dapat menikmati keindahan alam bawah laut dengan menyelam di sekitar perairan Bunaken.
- h. Candi Borobudur yang terletak di Magelang Jawa Tengah, adalah sebuah candi Budha yang banyak menarik wisatawan asing (Wisata: 2009).



Lampiran 4

Lembar Kerja Siswa

Masing-masing kelompok diberi tugas untuk merangkai *puzzle* gambar.

Gambar untuk *puzzle* :



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Kaligangsa Kulon 01
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas/ Semester	: IV/ II
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan (2x35 menit)
Pelaksanaan	: Sabtu, 30 April 2011

I. Standar Kompetensi

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

II. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi jenis budaya di Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.

III. Indikator

- Menjelaskan budaya daerah indonesia
- Mengidentifikasi contoh globalisasi di lingkungan sekitar
- Mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan ke luar negeri

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru tentang kebudayaan indonesia, siswa dapat menyebutkan jenis dan contoh budaya Indonesia.
2. Melalui penjelasan dari guru tentang budaya daerah Indonesia, siswa dapat menyebutkan contoh pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia
3. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya Indonesia di luar negeri
4. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru tentang misi kebudayaan Internasional, siswa dapat mencari informasi dan mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan keluar negeri.

V. Materi Pokok

Budaya Indonesia yang pernah ditampilkan ke luar negeri

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Mengadakan pengelolaan kelas
 - a. Mengatur tempat duduk
 - b. Berdoa bersama
 - c. Absensi siswa
 - d. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan

2. Mengadakan apersepsi
 - a. Bernyanyi lagu Indonesia Pusaka.

B. Kegiatan Inti

1. Guru
 - a. Menjelaskan tentang budaya daerah Indonesia.
 - b. Menjelaskan tentang pengaruh globalisasi dalam bidang kebudayaan Indonesia.
 - c. Menjelaskan tentang Misi Kebudayaan Internasional.
 - d. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum jelas.

2. Siswa
 - a. Memperhatikan penjelasan dari guru tentang budaya daerah Indonesia.
 - b. Memperhatikan penjelasan guru tentang pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia.
 - c. Memperhatikan penjelasan dari guru tentang Misi Kebudayaan Internasional.

- d. Menanyakan tentang materi yang belum jelas.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Evaluasi

VII. Alat dan Sumber

a. Alat

Gambar-gambar tentang kebudayaan Indonesia.

b. Sumber

Sarjan dan Agung Nugroho, Buku Pkn kelas IV, BSE tahun 2008.

Halaman 98

Prayoga Bestari dan Sumiati, Buku Pkn Kelas IV, BSE tahun 2008.

Halaman 86

Ressi kartika Dewi, Buku Pkn Kelas IV, BSE tahun 2008. Halaman 48

Wilayahindonesia.blogdetik.com

VIII. Metode

Ceramah

IX. Bentuk Penilaian

A. Bentuk Instrumen : tes objektif

B. Teknik Penilaian : individu

Brebes, 30 April 2011

Guru Kelas IV B

Peneliti

Winarni, A.Ma.Pd
NIP.19590704 198304 2 002

Prawindya Dwitantra
NIM.1402407105

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dra. Toyanti
NIP.19660515 198806 2 001

Lampiran 1

Misi Kebudayaan Internasional

Kebudayaan Indonesia banyak terbentuk dan terpengaruhi oleh kebudayaan Tionghoa, India, dan Arab. Jenis dan contoh kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia adalah:

1. Kategori Tradisional

Terdiri dari tarian daerah seperti Tari Kecak (Bali), Serimpi (Jateng), Saman (Aceh). Lagu daerah seperti Gundul-Gundul Pacul (Jateng) dan Kicir-Kicir (Jakarta). Alat musik daerah seperti Gamelan (Jawa & Bali) dan Angklung (Jawa Barat)

2. Kategori Modern

Musik modern contohnya grup musik pop seperti, Wali, Armada, Kotak. Film Nasional seperti Laskar Pelangi dan Sang Pemimpi.

Contoh pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia :

1. Masuknya berbagai aliran musik baru seperti rock dan metal.
2. Gaya Pakaian.
3. Masuknya tarian *hip hop* dan *breakdance*.(Dewi 2008: 48)

Pengaruh globalisasi bagi kebudayaan Indonesia

1. Masuknya musik Rock, POP, dll.
2. Masuknya Tarian HIP HOP, Breakdance, dll.
3. Gaya pakaian gaul.

Indonesia merupakan negara yang terkenal akan kebudayaannya yang beragam. Dan untuk mengenalkan budaya indonesia, diadakanlah misi kebudayaan Internasional. Tujuan dari misi kebudayaan Internasional adalah untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada seluruh dunia.

Keuntungan dari misi kebudayaan Internasional bagi Indonesia adalah :

1. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain
2. Mempererat hubungan baik dengan negara lain

3. Indonesia diakui sebagai negara yang mempunyai kebudayaan yang beragam.

Kebudayaan Indonesia yang pernah ditampilkan diluar negeri sebagai misi kebudayaan Internasional antara lain :

1. Group kesenian

- a. Group kesenian Bougenville dari kalimantan, pernah tampil di Madrid (Spanyol) pada tahun 2003. Menampilkan kesenian melayu dan Dayak.
- b. Group kesenian Nanglang Danish tampil di Roma (Italia) di Festival Seni Internasional dan mampu meraih Juara 2.
- c. Group Kesenian Sumsel mengikuti festival genderang di Malaysia.

2. Tarian Tradisional

- a. Bali pernah mengirim penarinya untuk tampil di Peru dan Chili. Mereka menampilkan Tari Saman, Maengket, dan tarian Bali.
- b. Tarian Jaipong pernah ditampilkan Indonesia di acara Festival Internasional Babylon. Tarian Jaipong dari jawa barat ini mendapat perhatian dari penonton.

3. Wayang Kulit

Ki Manteb Sudarsono, dalang wayang kulit asal Karanganyar Jawa Tengah pernah tampil di berbagai negara Eropa. Ki Manteb juga berhasil mendapatkan penghargaan UNESCO AWARD. Dalam tournya ke Eropa, Ki Manteb menampilkan Judul Dasamuka Leno, Sesaji Raja Surya dan Begawan Ciptoning (Sarjan 2008: 98-101).

4. Kerajinan Tangan

- a. Batik merupakan salah satu produk kerajinan asli Indonesia yang diakui dunia. Batik mendapatkan pengakuan sebagai produk kesenian asli indonesia oleh UNESCO. Batik di Indonesia banyak diproduksi di Pekalongan. Oleh karena itu, Pekalongan mendapat julukan sebagai kota batik.

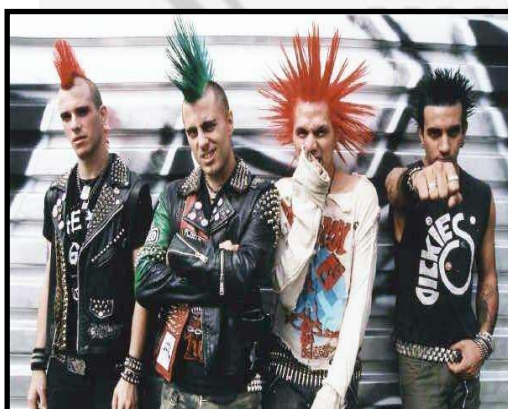
- b. Seni Pahat/patung dari Indonesia juga sudah terkenal di Dunia. Para wisatawan dari luar negeri yang datang ke Indonesia banyak yang membeli patung hasil karya para pemahat Indonesia (Bestari, 2008:88).

5. Pariwisata

Tempat/objek wisata di Indonesia dikenal sebagai tempat yang sangat indah dan terkenal di Dunia. Tempat-tempat tersebut yaitu :

- a. Bali, terdapat banyak pantai yang menawan seperti pantai Kuta, Pantai Tanah Lot, Sanur Dll. Bali merupakan salah satu wisata favorit bagi turis asing.
- b. Lombok, Pantai Senggigi adalah salah satu pantai sangat terkenal di dunia karena keindahannya. Pantai tersebut terletak di pulau Lombok.
- c. Bunaken adalah salah satu objek wisata yang terdapat di Sulawesi Utara. Para wisatawan dapat menikmati keindahan alam bawah laut dengan menyelam di sekitar perairan Bunaken.
- d. Candi Borobudur yang terletak di Magelang Jawa Tengah, adalah sebuah candi Buddha yang banyak menarik wisatawan asing (Wisata: 2009).

Lampiran 2
Gambar-gambar untuk media pembelajaran



Data Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Susi Susanti	5530	50
2	Samsul Al Farizi	5563	70
3	Agus Imron	5564	100
4	Akmalizul Haq	5565	60
5	Amalia	5566	100
6	Deni Suhanda	5567	60
7	Fahmi Ferdian	5569	80
8	Fitriatul Maqfiroh	5570	80
9	Khaerul Umam	5573	60
10	M. Irkham Musadad	5576	70
11	M. Helmy Amiko	5577	100
12	Nurul Azmi	5578	80
13	Putri Ayuni	5579	90
14	Riska Sheylaoktavia	5580	80
15	Sella Devi Listiatun	5581	60
16	Siti Fatimatuzahro	5583	80
17	Siti Lukmanah	5584	70
18	Sri Ayuningsih	5585	40
19	Tajwidin Wibowo	5587	40
20	Ulfatun Ziadatun	5589	100
21	Warsito	5590	70
	Jumlah Nilai		1540
	Nilai Rata-rata		73,33

Data Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Siti Dwi Kurniasih	5366	50
2	Nisa Aulia	5548	60
3	Adam Muzaqi Z	5592	70
4	Ali Maskur Musa	5593	60
5	Bagus Mualim	5594	60
6	Desi Fitriyani	5595	70
7	Dwiki Ismiyati	5596	40
8	Firza A	5597	70
9	Indah Safitri	5598	60
10	Khumaeroh R	5601	30
11	Mohammad Fatoni	5602	50
12	Moh. Agit	5605	50
13	Miftakul Fikri	5606	50
14	Maspupah	5609	60
15	Siti Sapuah	5613	80
16	Siti Hidayatun N	5614	40
17	Septi Silvia G	5615	50
18	Putri Ashar	5672	50
19	Lisa Utami	5679	50
20	Arif Firmansyah	5731	60
21	Siti Dwiyanti	5734	90
22	Akhmad Khaerul Muslim	5781	60
23	Siti Maesaroh	5782	80
Jumlah Nilai			1340
Nilai Rata-rata			58,26087

Output SPSS Uji Normalitas Data *Posttest*

```
EXAMINE VARIABLES=eksperimen kontrol /PLOT BOXPLOT STEMLEAF
HISTOGRAM NPLOT /COMPARE GROUP /STATISTICS NONE /CINTERVAL
95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
```

Explore

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
eksperimen	21	91.3%	2	8.7%	23	100.0%
kontrol	21	91.3%	2	8.7%	23	100.0%

Tests of Normality

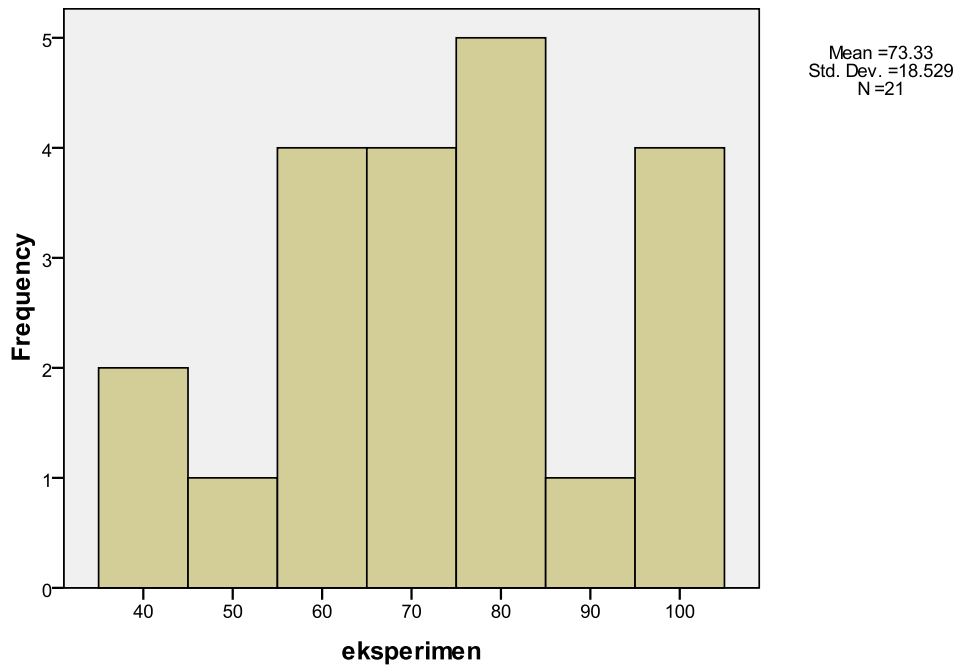
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	.121	21	.200*	.934	21	.163
kontrol	.180	21	.074	.945	21	.276

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

eksperimen

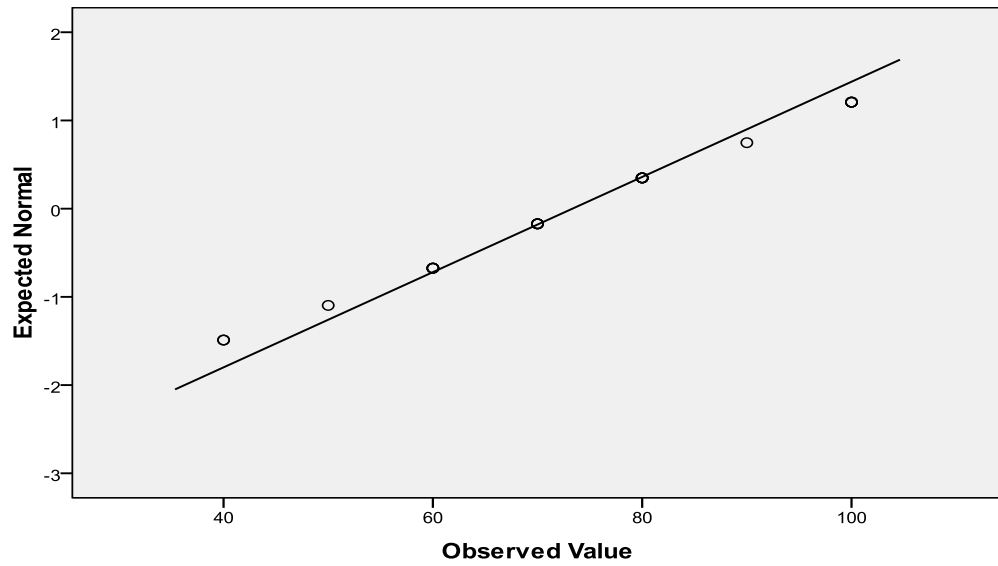
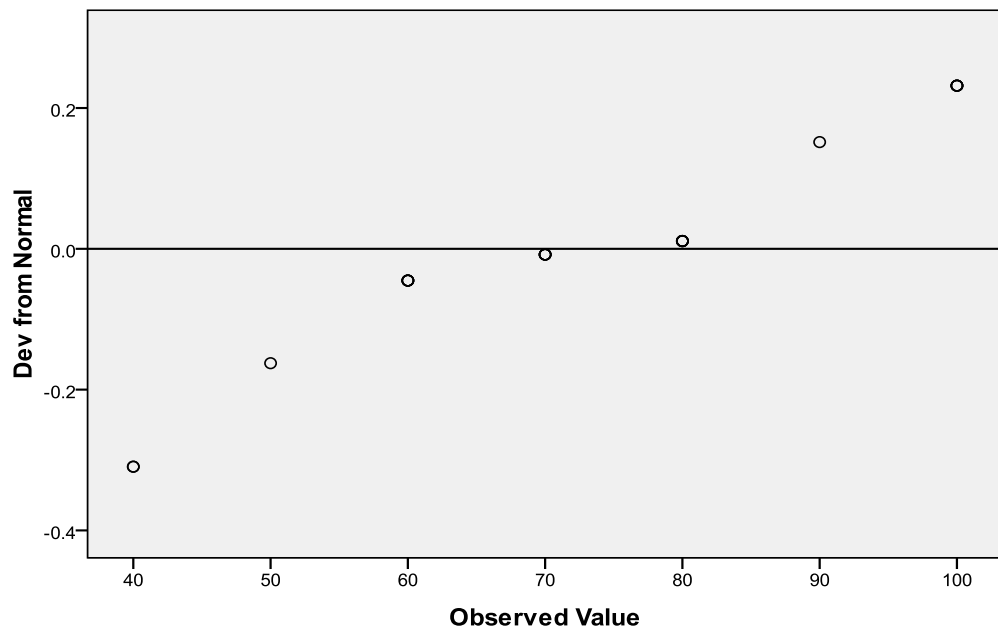
Histogram

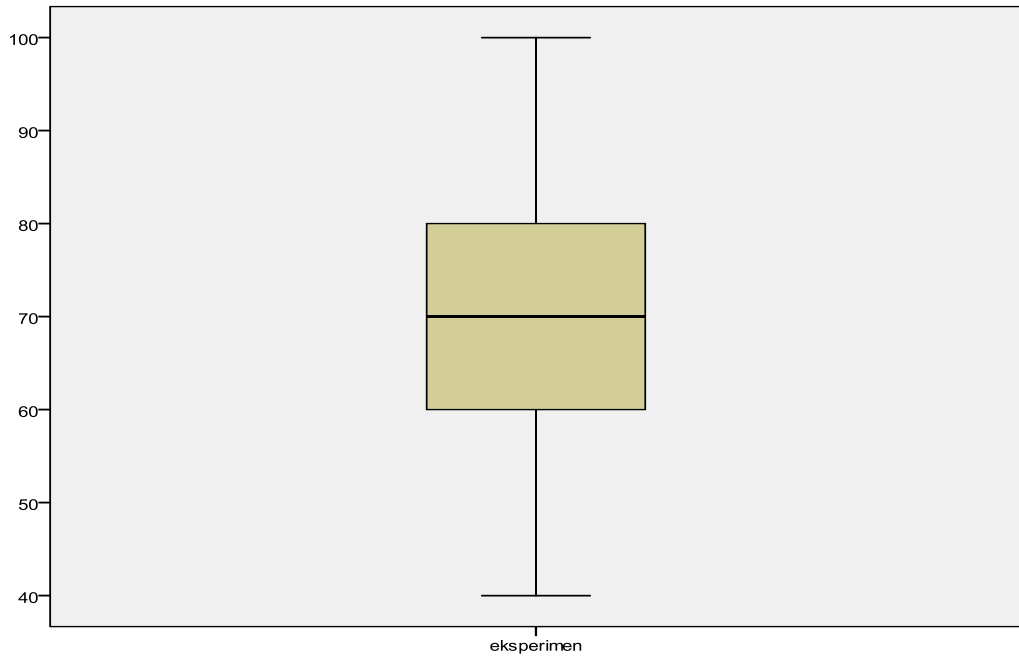


eksperimen Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem & Leaf
2,00	4 . 00
1,00	5 . 0
4,00	6 . 0000
4,00	7 . 0000
5,00	8 . 00000
1,00	9 . 0
4,00	10 . 0000

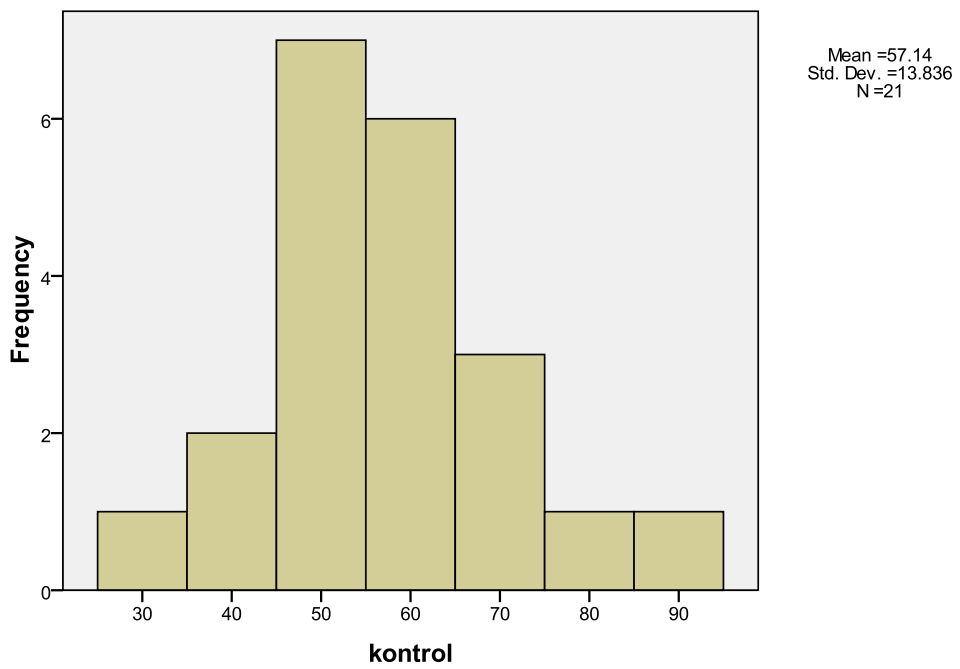
Stem width: 10
Each leaf: 1 case(s)

Normal Q-Q Plot of eksperimen**Detrended Normal Q-Q Plot of eksperimen**



kontrol

Histogram

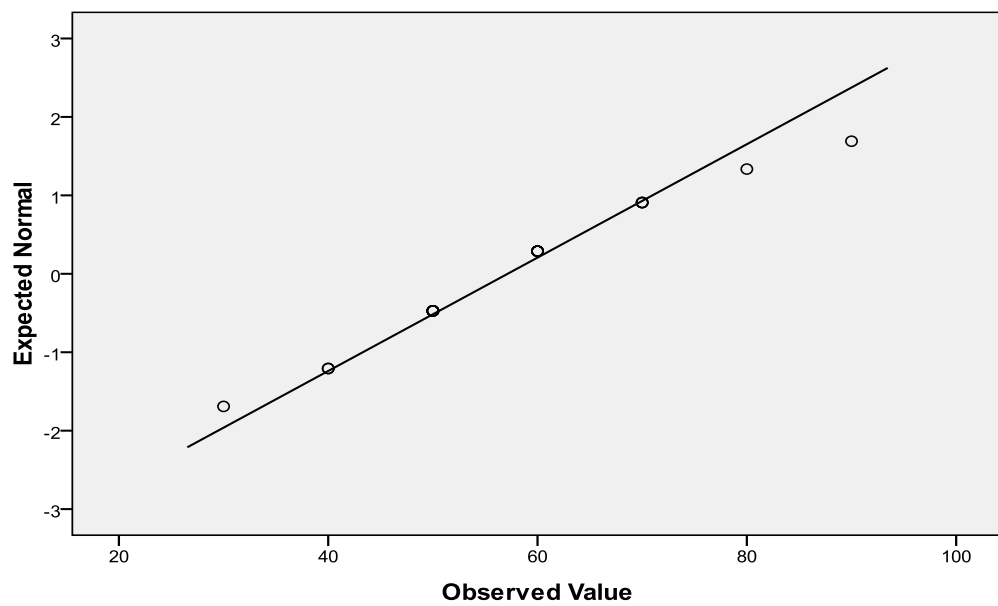


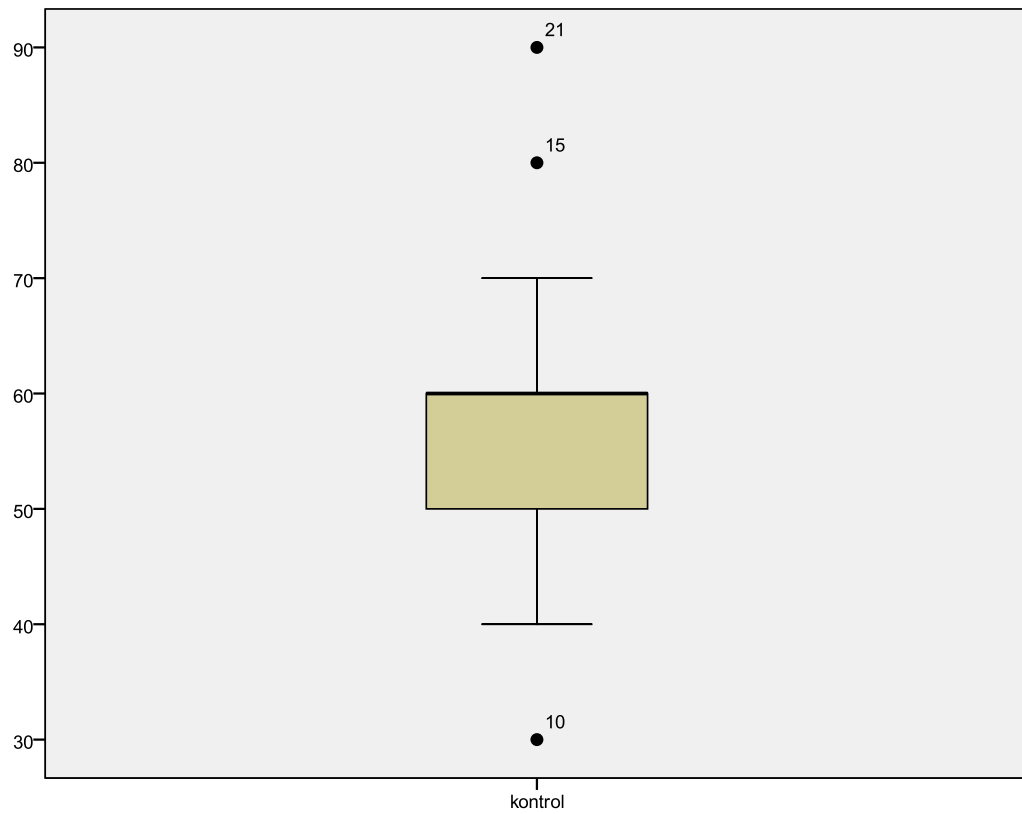
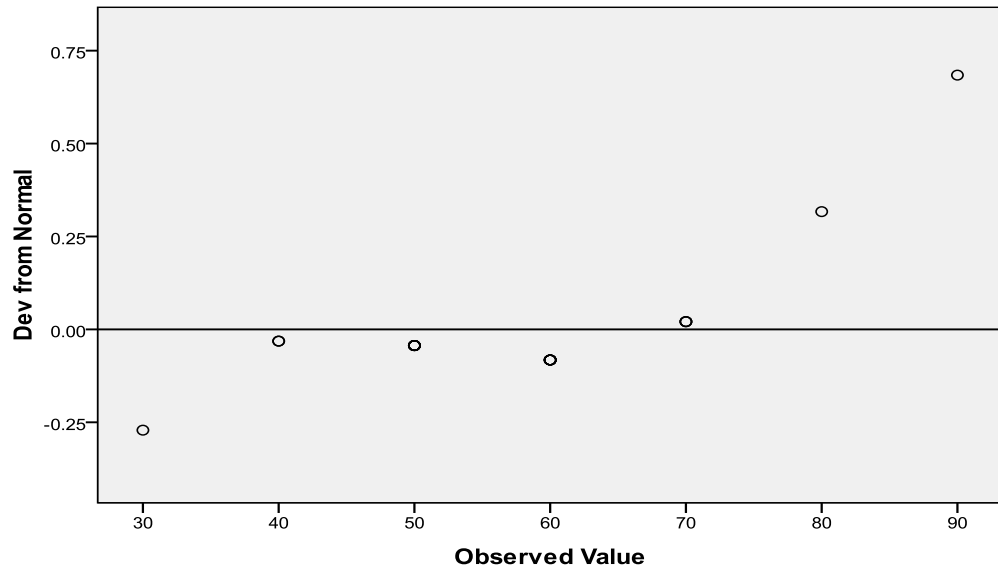
kontrol Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem &	Leaf
1,00	Extremes	(= <30)
2,00	4 .	00
,00	4 .	
7,00	5 .	0000000
,00	5 .	
6,00	6 .	000000
,00	6 .	
3,00	7 .	000
2,00	Extremes	(> ≥ 80)

Stem width: 10
Each leaf: 1 case(s)

Normal Q-Q Plot of kontrol



Detrended Normal Q-Q Plot of kontrol**Output SPSS Uji Hipotesis (Uji T)**

T-TEST GROUPS=kelas(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=nilai
/CRITERIA=CI (.95) .

T-Test

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	eksperimen	21	73.33	18.529	4.043
	kontrol	23	58.26	14.030	2.925

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	2.140	.151	3.058	42	.004	15.072	4.928	5.127	25.018
	Equal variances not assumed			3.020	37.162	.005	15.072	4.991	4.962	25.183

Dokumentasi Uji Instrumen



Gambar 6.1 (Suasana Uji Instrumen)



Gambar 6.2 (Suasana Uji Instrumen)



Gambar 6.3 (Suasana Uji Instrumen)

Dokumentasi *Pretest*



Gambar 6.4 (*Pretest* kelas IV A)



Gambar 6.5 (*Pretest* kelas IV A)



Gambar 6.6 (*Pretest* kelas IV B)



Gambar 6.7 (*Pretest* kelas IV B)

Dokumentasi Suasana Kelas Eksperimen



Gambar 6.8 (Guru membimbing siswa dalam pembelajaran)



Gambar 6.9 (Siswa saling tukar informasi pembelajaran)



Gambar 6.10 (Siswa bekerjasama mengerjakan *Puzzle*)



Gambar 6.11 (Siswa mengerjakan Evaluasi)



Gambar 6.12 (Guru menyampaikan materi/ceramah)



Gambar 6.13 (Siswa mencatat materi)



Gambar 6.14 (Siswa mengerjakan evaluasi)

Media Pembelajaran



Gambar 6.15 (Tas/Kantong ilmu)



Gambar 6.16 (Cocard)



Gambar 6.17 (Puzzle)



Gambar 6.18 (Papan Tempel)



Gambar 6.19 (Lembar Materi)