
KEEFEKTIFAN MODEL *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTU MEDIA RODA PINTAR MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR

Novia Prinsa Anggarini¹, Sumarno², Ervina Eka Subekti³

Universitas PGRI Semarang
email: noviaprinsaanggarini@gmail.com

Info Artikel

Keywords: Two Stay Two Stray models, math smart wheels, learning outcomes

Abstract

The purpose of this research is to know the effectiveness of Two Stay Two Stray model assisted media of smart mathematics wheel to hail to learn fourth grader of SD Negeri Plelen 02 Batang. This research is a quantitative research using one group pretest posttest design research design. The results of the test of learning showed that the results of learning results of students who use the Two Stay Two Stray model auxiliary media mathematical wheels reach a classical percentage of 92%. The posttest score of 76.20 and the minimum completeness criterion (KKM) 70, obtained by $t = 8.64$ with $n = 25$, and $t_{tabel} 1.710$. So the calculation results are known $8.64 > 1.710$. Based on the test criteria when obtained $t_{count} > t_{table}$ is $8.64 > 1.710$ so H_0 diterima. In conclusion Two Stay Two Stray model auxiliary media effective mathematics media to the results of the fourth grade students of SD Negeri Plelen 02 Batang.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest desain*. Hasil uji ketuntasan belajar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika mencapai presentase klasikal sebesar 92%. Nilai posttest 76,20 dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70, diperoleh $t_{hitung} 8,64$ dengan $n = 25$, dan $t_{tabel} 1,710$. Sehingga hasil perhitungan diketahui $8,64 > 1,710$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,64 > 1,710$ sehingga H_0 diterima. Kesimpulannya model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

© 2019 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada tingkat SD/MI memiliki ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek bilangan, geometri, pengukuran, dan pengolahan data. Keberadaan mata pelajaran tersebut memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar. Melalui mata pelajaran matematika dapat membekali peserta didik untuk berfikir logis, analisis, sistematis, dan kemampuan bekerja sama serta dapat membekali peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah.

Guru mempunyai peranan penting dalam mewujudkan terciptanya tujuan pembelajaran. selain dapat menguasai materi dengan baik guru juga dapat melakukan variasi mengajar, baik dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika di kelas penggunaan model pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan siswa, serta memperhatikan materi yang akan diajarkan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Pemilihan model pembelajaran dan dengan berbantu media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran matematika dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa untuk lebih meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, mendorong keaktifan dan kreatifitas siswa, serta dapat menciptakan adanya interaksi timbal balik dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan dapat dipahami dengan baik.

Dari uraian diatas, peneliti memberi solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika untuk mengatasi masalah tersebut. Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika di kelas IV diharapkan akan memberikan sebuah solusi untuk permasalahan tersebut. Dan juga menambah variasi model pembelajaran dan media

pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat melibatkan semua siswa dalam kelas untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan aktifitas dan kerja sama siswa dalam kelompok. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika dapat membantu mempermudah siswa dalam pemahaman konsep dan menyerap materi yang diajarkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Menurut Wijana,(2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab, dan saling membantu atau berinteraksi dengan teman. Melalui bertanya pada teman kelompoknya atau kelompok lain maka mereka akan memperoleh informasi yang lebih lengkap dari sekedar yang mereka ketahui.

Media Roda Pintar Matematika yaitu salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual berbentuk lingkaran. Dalam lingkaran tersebut terdapat enam bagian yang tertulis kata SMART, EXELLENT, GOOD JOOB, dan ZONK. Siswa harus memutar roda tersebut untuk menemukan sebuah materi yang harus dipresentasikan kepada kelompok lain. Apabila mendapat ZONK maka siswa harus mengulangi memutar roda tersebut sampai siswa mendapat salah satu bagian kata SMART, EXELENT, GOOD JOOB yang berisi sebuah materi yang harus di presentasikan dengan kelompok lain. Jadi, setiap kelompok mempunyai tanggung jawab sendiri untuk mempresentasikan materi yang telah diduplikasinya. Media ini dapat memenuhi kebutuhan siswa karena didesain menarik dengan permainan didalamnya.

Menurut Erlinda, (2017:101) menyatakan bahwa media roda termasuk dalam kelompok media visual jenis non proyek. media roda ini merupakan media yang disajikan menarik dalam bentuk lingkaran.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut suprijono (2014) menyatakan bahwa Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan, Sedangkan menurut Susanto (2013) menyatakan bahwa Hasil Belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sedangkan Menurut Bloom dalam Sudjana (2006) tipe Hasil Belajar dapat dibedakan menjadi 3 yaitu:

- a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistematis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, jawaban atau relasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Susanto (2016:185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.

Jadi, dalam pembelajaran matematika guru dituntut dalam pembelajaran untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan efektif serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Tentunya untuk pola pikir setiap siswa berbeda dari siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Namun pada kenyataannya, pada hasil observasi kepada guru kelas IV SD Negeri Plelen 02 Kecamatan Gringsing, bahwa pembelajaran matematika di kelas tersebut belum mencapai hasil seperti yang diharapkan terutama dalam materi bangun datar, siswa belum begitu memahami dengan materi tersebut dan siswa masih merasa kebingungan dalam menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga. Berdasarkan penjelasan dari guru kelas tersebut pada saat pembelajaran matematika materi bangun datar sebagian besar siswa mendapat nilai dibawah rata-rata dari KKM yang sudah ditetapkan, guru sudah melakukan sebuah upaya untuk menanggulangi masalah tersebut dengan melakukan sebuah remedial bagi siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan bagi siswa yang sudah mencapai diatas KKM mereka diberikan sebuah pengayaan untuk meningkatkan penguasaan materi tersebut, akan tetapi ternyata masih saja terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan guru, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk menambah minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model *Two Stay Two Stray*. Menurut Huda (2013) Menyatakan bahwa Model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Adapun Sintak model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* menurut Huda (2013) yaitu sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan

- karena pembelajaran kooperatif tipe TS-TS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (peer tutoring) dan saling mendukung.
- b. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
 - c. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesempatan kepada siswa inuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir.
 - d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk kekelompok lain.
 - e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
 - f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
 - g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
 - h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa akan membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hamdani, 2011). Hal tersebut sama seperti pendapat Djamarah dan Aswan (2006) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Sundayana (2015) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti "perantara" atau "penyalur". Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Berdasarkan uraian diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke siswa sebagai penerima pesan.

Menurut Arsyad (2013) manfaat penggunaan media yaitu, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media roda pintar matematika. Menurut Novianti (2015) menyatakan bahwa media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media yang menyenangkan dan menarik dan kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan anak secara optimal.

Media roda pintar matematika dalam penelitian ini sama. Media Roda Pintar Matematika yaitu salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual berbentuk lingkaran. Dalam lingkaran tersebut terdapat enam bagian yang tertulis kata SMART, EXELLENT, GOOD JOOB, dan ZONK. Siswa harus memutar roda tersebut untuk menemukan sebuah materi yang harus dipresentasikan kepada kelompok lain. Media ini digunakan pada saat pembelajaran untuk menghilangkan rasa bosan dan meningkatkan semangat belajar siswa. Mengingat karakter belajar siswa yaitu belajar sambil bermain. Dalam media ular tangga ini permainannya sama, hanya saja ada sedikit perbedaan dalam aturan mainnya. Dalam permainan media roda pintar matematika ini apabila mendapat ZONK maka siswa harus mengulangi memutar roda tersebut sampai siswa mendapat salah satu bagian kata SMART, EXELENT, GOOD JOOB yang berisi sebuah materi yang harus dipresentasikan dengan kelompok lain Jadi, setiap kelompok mempunyai tanggung jawab sendiri untuk mempresentasikan materi yang telah didapatkannya.

Sintak penggunaan media roda pintar sebagai berikut:

- 1) Guru terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran.

- 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
- 3) Guru meminta satu siswa sebagai kelompok untuk memutar roda pintar agar memperoleh materi yang ada dalam media tersebut.
- 4) Jika mendapat bagian ZONK maka siswa harus memutar roda kembali untuk mendapat bagian SMART, EXCELLENT, dan GOOD JOOB.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan Sugiyono (2015). Pada penelitian eksperimen ini peneliti melakukan perlakuan dengan melakukan pembelajaran menggunakan *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika.

Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini kelas di beri *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, selanjutnya kelas diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika pada saat pembelajaran materi Bangun Datar

Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV SDN Plelen 02 dengan jumlah 25 siswa, Pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian terlebih dulu dilakukan uji coba. Terdapat beberapa langkah validasi terhadap instrumen meliputi analisis validitas butir tes, analisis daya pembeda, analisis tingkat kesukaran dan analisis reliabilitas.

- 5) Setelah siswa mendapat salah satu ketiga bagian tersebut kemudian siswa setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan materi yang sudah didapatkan kepada setiap kelompok lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian tentang "Keefektifan Model *Two Stay Two Stray* Berbantu Media roda pintar matematika terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang".

Data yang dikumpulkan selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t-test dan uji Gein. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Data hasil UTS yaitu sebagai kemampuan awal hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Data hasil *posttest* yaitu sebagai kemampuan akhir hasil belajar siswa. Pemberian soal *posttest* diberikan kepada s siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Data hasil belajar siswa kelas IV berikut :

1. Hasil *Pretest*

Tabel.1 Data nilai *pretest*

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	25
Rata-rata	55,20
Siswa Tuntas	6
Siswa Tidak Tuntas	19

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai terendah 25 serta siswa yang tuntas hanya enam orang. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* adalah 55,20 dengan nilai tertinggi 80, dan yang tidak tuntas ada 19 orang dari 25 siswa.

2. Hasil Posttest

Tabel.2 Data *Posttest*

Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	65
Rata-rata	76,20
Siswa Tuntas	23
Siswa Tidak Tuntas	2

Berdasarkan tabel 2 perbandingan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* mengalami kenaikan pada nilai *posttest*. Dimana nilai *posttest* dengan rata-rata nilai 76,20 dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 65, siswa tuntas 23 orang dan siswa tidak tuntas 2 orang. Sedangkan untuk nilai *pretest* rata-rata 55,20 dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 25, siswa tuntas 6 orang dan siswa tidak tuntas 19 orang. Hal tersebut menunjukkan kenaikan dari nilai *pretest* yang sebelumnya belum diberikan perlakuan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai *posttest* dimana rata-rata mencapai 76,20. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintas matematika, dengan hasil yang cukup signifikan.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Tabel.3 Uji Normalitas

Hasil Belajar	N	L0	L Tabel
<i>Pretest</i>	25	0,147	0,173
<i>Posttest</i>	25	0,170	0,173

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa $n = 25$ dan taraf signifikan 5% memiliki $L0 < Ltabel$ yaitu $0,147 < 0,173$ maka $H0$ diterima

pada nilai nilai *pretest*. Pada nilai *posttest* $n = 25$ dan taraf signifikan 5% memiliki $L0 < Ltabel$ yaitu 0,173 maka $H0$ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan nilai *posttest* bersasal dari populasi yang berdistribusi normal.

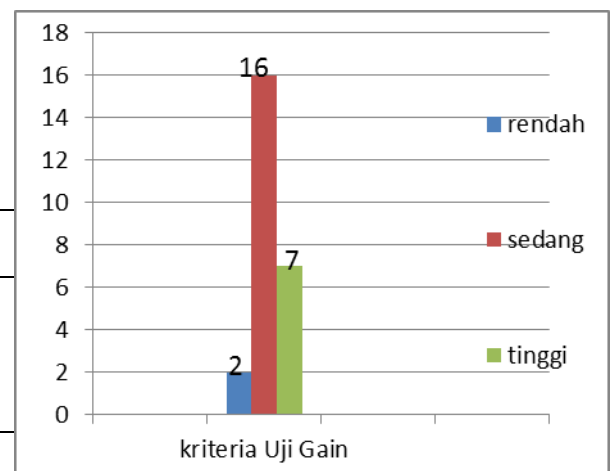
4. Uji Hipotesis

a. Uji T-test

Hasil uji t dengan menggunakan $dk=25-1=24$ dan taraf signifikan sebesar 5%, maka didapatkan nilai $t_{tabel} = 1,710$. Pada hasil perhitungan uji t didapatkan nilai $t_{hitung} = 8,64$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_0 dapat diterima atau $8,64 \geq 1,710$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara nilai hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang, karena rata-rata nilai setelah menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar lebih tinggi secara signifikan.

b. Uji Gain

Diagram 1. Perhitungan Uji Gain



Berdasarkan diagram 1 hasil perhitungan nilai N- Gain antara *Pretest* dengan *Posttest* dengan jumlah siswa 25. Maka yang memiliki kriteria tinggi terdapat 7 siswa, kriteria sedang terdapat 16 siswa dan kriteria rendah terdapat 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Secara umum siswa mengalami peningkatan dengan kriteria sedang.

5. Uji Ketuntasan Hasil Belajar

a. Ketuntasan Belajar Individu

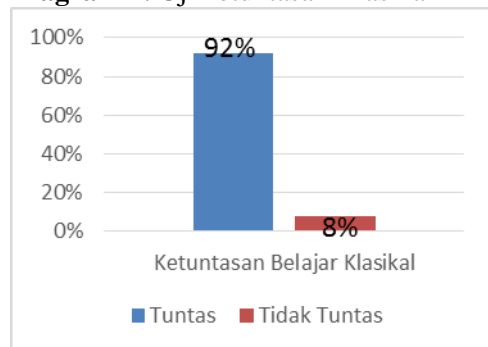
Tabel.4 ketuntasan Belajar Individu

Hasil Belajar	N	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	25	6	19
<i>Posttest</i>	25	23	2

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hasil *pretest* siswa ada 6 orang siswa tuntas dan 19 orang siswa yang tidak tuntas sedangkan hasil *posttest* siswa menunjukkan bahwa ada 23 orang siswa yang tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas, jadi dapat disimpulkan bahwa Hasil *posttest* menunjukkan ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dengan sesudah perlakuan dengan model *Two Stay Two Stray* berbantu nmedia roda pintar matematika.

b. Uji Ketuntasan Klasikal

Diagram 2. Uji ketuntasan Klasikal



Berdasarkan diagram 2. hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal, terdapat 62% tuntas dan 8% tidak tuntas. maka dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 92%. Karena didapatkan nilai ketuntasan belajar secara klasikal >80%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tuntas secara klasikal.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul Keefektifan Model *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Putar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Penelitian ini didasari oleh munculnya masalah pada kelas tersebut saat peneliti melakukan observasi. Masalah yang muncul saat dilakukan observasi yaitu pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan ketertarikan siswa dengan pembelajaran menjadi kurang baik dan rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan salah satu nilai rata-rata ulangan harian sebesar 50. Untuk itu diperlukan sebuah solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Solusi yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design*, dengan subjek yang digunakan berupa 1 kelas. Pelaksanannya terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan kemudian siswa diuji dengan menggunakan soal *posttest* dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa soal tes jenis pilihan ganda sejumlah 20 butir soal.

Hasil penelitian yang didapatkan selama penelitian yaitu berupa hasil belajar *pretest* yang

diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,20, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika maka hasil belajar *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,20 Jumlah siswa yang tuntas diatas KKM 70 pada hasil belajar *pretest* sejumlah 6 siswa dan 19 siswa tidak tuntas. Sedangkan pada hasil belajar *posttest* terdapat siswa yang tuntas sejumlah 23 siswa dan 2 siswa tidak tuntas. Peningkatan nilai hasil belajar tersebut disebabkan oleh perlakuan yang diberikan kepada siswa, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, tertarik terhadap materi pembelajaran dan lebih semangat dalam belajar. Data hasil belajar *pretest* dan *posttest* kemudian diuji. normalkan dengan menggunakan uji normalitas, uji n gain dan uji t.

Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *liliefors* dengan menggunakan data hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Dengan menggunakan $N=25$, taraf signifikan 5% maka didapatkan nilai $L_{tabel}=0,173$. Hasil uji *liliefors* pada hasil belajar *pretest* didapatkan nilai $L_{hitung}=0,147$, sedangkan pada hasil belajar *posttest* didapatkan nilai $L_{hitung}=0,170$. Karena didapatkan nilai $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka H_0 diterima atau data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hipotesis yang diajukan perlu dilakukan pengujian dengan menggunakan uji t. Hasil uji t test sebesar 8,64 dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ dan $t_{tabel} = 1,710$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,64 \geq 1,710$, maka Hipotesis dapat diterima, dengan demikian dapat disimpulkan hasil *pretest*

SIMPULAN DAN SARAN

a) Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis dan analisis hasil penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Hal tersebut diperkuat dengan Hasil *posttest* menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika memperoleh nilai rata-rata 76,20 dengan $t_{tabel} 1,710$ $n = 25$ dan $t_{hitung} 8,64$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

dan *posttest* ada peningkatan. Model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

Berdasarkan bukti-bukti, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan dan juga tingkat ketuntasannya tinggi. jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena pada saat proses pembelajaran yang berlangsung dikelas siswa diminta untuk mengetahui tentang keliling dan luas dari persegi, persegi panjang, segitiga dan bagaimana cara menentukan keliling dan luas dari ketiga bangun datar tersebut, kemudian siswa diminta untuk menjelaskan kepada temannya apa yang sudah didapatkan. Jadi, jika terdapat siswa yang belum paham atau belum mengerti tentang penjelasan dari guru dapat dijelaskan kembali dengan temannya. Dengan seperti itu siswa juga dilatih untuk saling membantu memecahkan masalah dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika efektif terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

b) Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan pembelajaran pada kelas IV SD Negeri Plelen 02 sebagai berikut: 1) Model TS-TS efektif terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Media roda pintar matematika dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media yang membantu siswa dalam memahami materi matematika

bangun datar. 3) Model TS-TS berbantu media roda pintar matematika memberikan pengaruh yang positif pada siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai salah satu cara dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 4) Hendaknya dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana belajar yang antusias, aktif, menyenangkan dan efektif sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Heruman. 2016. *Model Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta :Bumi Aksara.
- Susanto,Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta:Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Erlinda,Yunita. 2017. "keefektifan model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantu Media Roda Keberuntungan terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Candi 01 Semarang." *journal penelitian pendidikan (1)*.101. Wijana,I Komang. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD Kaliaseh Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng." *e-journal mimbar .vol 2 (1)*
- Indriyani,Cici. 2011. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Siswa Kelas IV SD Tambakaji Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang". *Jurnal pendidikan kreatif. Vol 1 (2)*
- Novianti,Ria. 2015. "Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun". *Educhild vol 4 (1)*
- Hernawan,Asep.2007.*Media Pembelajaran*,Bandung:Upi press
- Hamdani.2011.*Strategi Belajar Mengajar*,Bandung:Pustaka setia
- Suwarsih,Erna.2006.*Model Pembelajaran Matematika*.Bandung:Upi press
- Sundayana,Rostina.2015.*Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*.Bandung:Alfabeta
- Daryanto.2012.*Model Pembelajaran Inovatif*.Yogyakarta:Gava Media
- Djamarah,Syaiful.2006.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta
- Sudjana,Nana.2006.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Huda,Miftahul.2013.*Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Putaka Pelajar
- Suprijono,Agus.2014.*Cooperative Learning*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Slameto.2010.*Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta
- Djamarah,Syaiful.2010.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta
- Uno,Hamzah.2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Shoimin,Aris.2014.*Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.