

## PERBEDAAN PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY (TSTS) DAN DISCOVERY LEARNING (DL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MTs SUNAN KALIJAGA SENDURO LUMAJANG

**Zainal**

Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Miftahul Ulum Lumajang  
Zainalle84@gmail.com

**Abdul Hamid**

MTs Miftahul Ulum 2 Banyuputih Kidul Lumajang  
Ah2106203@gmail.com

DOI :

Received: April 2022

Accepted: Mei 2022

Published: Juni 2022

**Abstract :** *This study aims to determine the differences in social studies learning outcomes between students who are taught the TSTS (two stays two stray) learning model and students who are taught the discovery learning model at MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang. In this study, descriptive and quantitative research methods are used, the type of research used is a quasi-experimental design, namely quasi-experimental. The population in this study were all seventh-grade students of MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang. The number of samples in this study was two classes taken by proportional random sampling technique, namely Class VII C as the experimental class and class VII D as the control class. The data analysis technique used is using SPSS version 22. The data collection methods in this research are test, documentation and validation and reliability methods. The test instrument in the form of this question is a tool used by researchers to measure learning outcomes before and after participating in learning by using the TSTS (two stays two stray) learning model and discovery learning. The results of the analysis of this study indicate that (1) the results of the experimental class learning scores using the Two Stay Two Stray learning model, the post-test scores with the highest score are 85 and the lowest score is 76. and the average is 80.5 (2) The results of the learning scores control class using the Discovery learning model. The pretest score with the highest score is 75 and the lowest value is 65. And the average is 70. (3) The results after calculating the t-test with a significance level (2-tailed)  $0.039 < 0.05$ , so  $H_0$  is rejected. It can be concluded that the Two Stay Two Stray learning model is more effective on social studies learning outcomes for seventh-grade students at MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang.*

**Keywords :** *Two Stay Two Stray, Discovery Learning, Learning Outcomes*

**Abstrak :** Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran TSTS (two stay two stray) dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *discovery learning* di MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang. Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dan kuantitatif, jenis penelitiannya menggunakan quasi eksperimental design yaitu eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII

MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang . Jumlah Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang diambil dengan teknik proposional random sampling yakni Kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Teknik Analisis Data yang digunakan adalah menggunakan bantuan SPSS versi 22. Metode pengumpulan data penelitian ini dengan metode tes, dokumentasi dan Validasi dan Reliabilitas. Instrument tes yang berupa soal ini merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*) maupun *discovery learning*. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil nilai belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah 76. dan rata-ratanya 80,5 (2) Hasil nilai belajar kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*, Diperoleh nilai *pretest* dengan nilai tertinggi adalah 75 dan nilai terendah 65. dan rata-ratanya 70. (3) Hasil setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikasinya (*2-tailed*)  $0,039 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VII MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang.

**Kata Kunci:** *Two Stay Two Stray*, *Discovery Learning*, Hasil Belajar

## Pendahuluan

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses belajar mengajar yang menjadi acuan dalam pendidikan formal yang di pengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung. Salah satunya yaitu kegiatan belajar mengajar untuk pencapaian tujuan pendidikan yang bergantung bagaimana proses belajar yang di alami siswa sebagai anak didik. Proses belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakan yang berhubungan dengan belajar. Hal ini tentunya akan memberikan pandangan yang berbeda tentang belajar dalam keberhasilan pembelajaran yang menjadi acuan. Proses pembelajaran menurut Rustaman (2001:461), adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan nteraksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan<sup>1</sup>. Dalam hal ini guru dan siswa merupakan dua kompenen yang tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Jika ada guru maka ada murid dan sebaliknya jika ada murid tentu ada gurunya yang memberikan ilmu atau pengetahuan<sup>2</sup>.

Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya dari interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian belajar tersebut, maka dapat di simpulkan bahwa belajar adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dengan adanya interaksi yang dilakukan peserta didik dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru. Guru yang dituntut untuk bertindak sebagai fasilitator membantu siswa dalam pembelajaran, sedangkan siswa di tuntut untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar mengalami peningkatan<sup>3</sup>.

Proses belajar mengajar yang terjadi di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat dalam proses tersebut. Cara

<sup>1</sup> Rustaman. N, "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan," Bandung. Inperial Bhakti Utama (2001).

<sup>2</sup> Julia Sari Murni, Yohanes Bahari, and Rustiyarso, "Analisis Pengguna Smartphone Siswa Dalam Proses Pembelajaran Sosiologi Xi Iis 1 Sman 01 Toho," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 5 (2018): 1–11.

<sup>3</sup> Slameto.2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: RinekaCipta.

guru menyampaikan pelajaran pada anak didik sedikit banyaknya mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi belajar siswa dengan metode mengajar yang digunakan guru<sup>4</sup>. Hal ini terikat dengan model yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar sendiri. Maka dari itu, model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan Kurikulum 2013 yang menekankan pada keaktifan siswa sehingga guru harus kreatif dan inovatif dalam mengemas sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya yaitu model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*) dan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPS.

Model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*), menurut Agus Krisno (2019:151) menyatakan bahwa model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*) merupakan bagian dari pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk berbagi pengetahuan baik di dalam kelompok maupun di luar kelompok<sup>5</sup>. Pemilihan model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*) dalam penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang ada di sekolah. Dimana peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi serta bersikap individual sehingga tidak dapat berkerjasama dengan orang lain. Maka dari itu, sesuai dengan pengertian model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*) yang mengembangkan siswa dalam berbagi informasi dapat meningkatkan sikap peduli dalam diri siswa, bertambahnya kekompakan dan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan berbicara dan mengemukakan pendapat dalam berbagi informasi di dalam kelompok maupun di luar kelompok.

Lie mengemukakan (2007: 62) dalam Sumarni (2017) bahwa kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diantaranya: 1) Kecenderungan belajar peserta didik menjadi lebih bermakna, 2) Lebih berorientasi pada keaktifan, 3) Diharapkan peserta didik akan berani mengungkapkan pendapatnya, 4) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri peserta didik, 5) Kemampuan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan dan 6) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar yang merupakan sumber belajar yang dirancang oleh guru, dilakukan melalui pengembangan prosedur kegiatan belajar mengajar seni budaya, sehingga kegiatan belajar mengajar materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni akan membuat peserta didik aktif, tidak membosankan dan membantu efektivitas proses pembelajaran<sup>6</sup>.

Selain model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*), model pembelajaran sebagai kelompok kontrol yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan

---

<sup>4</sup> Ida Wahyuni and Yanty Geulora Munthe, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Listrik Dinamis Pada Siswa Sma," *Jurnal Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2014): 1.

<sup>5</sup> Budiyanto Krisno Agus. 2019. *Sintaks 45: Model Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang."

<sup>6</sup> Titi Sumarni, Johannes Sapri, and Alexon, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray (Tsts) Untuk Meningkatkan Apresiasi Dan Kreasi Peserta Didik," *DIADIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7, no. 2 (2017): 98–110.

dasar dan menengah<sup>7</sup>. *Discovery learning* menurut Agus N. Cahyo (2013:100) dalam Endah Setyowati(2018) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Menurut Kristin dan Rahayu (2016:89) Model pembelajaran *discovery learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri<sup>8</sup>.

Akan tetapi, pada kenyataannya model pembelajaran TSTS (*two stay two stay*) masih belum dilaksanakan. Model pembelajaran *discovery learning* yang sesuai dengan Kurikulum 2013 menjadi acuan dalam rencana pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Dra. Ony Ekawati dan Drs. H. Kusaeri pada tanggal 07 Oktober 2019, menyatakan dengan model pembelajaran *discovery learning* tidak membuat siswa lebih aktif meskipun siswa di tuntut untuk melakukan penemuan dengan memberikan fakta yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Apalagi daya serap siswa dalam pembelajaran IPS rendah karena siswa mengalami kesulitan berfikir saat menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Selain model pembelajaran yang kurang tepat, permasalahan yang ada di MTs Sunan Kalijaga, yaitu pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung berpusat pada pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa tanpa siswa memahami pembelajaran yang dilaksanakan. Ditambah lagi siswa hanya di beri soal-soal setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* sebagai proses kegiatan belajar dalam pengerjaan tugas dengan menemukan jawabannya sendiri<sup>9</sup>.

Dari beberapa penjelasan yang telah di paparkan sebelumnya, ada beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini dalam keberhasilan model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*) dan *discovery learning*. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2016) Menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif model TSTS (*two stay two stray*) lebih bisa meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain<sup>10</sup>. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Jayanti (2018), menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPS siswa, dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran TSTS (*two stay two stray*) dan model pembelajaran

---

<sup>7</sup> Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah," *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* 53, no. 9 (2013): 1689–1699.

<sup>8</sup> Endah Setyowati, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 07," *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi* 1, no. 1 (2018): 76.

<sup>9</sup> Lamsari Sanga Leony Purba, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid," *Jurnal EduMatSains* 1, no. 2 (2017): 137–152.

<sup>10</sup> B D S Nugroho, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TWO STAY TWO STRAY Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik Kelas X ...," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* (2016): 1–9, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-esin/article/view/17654>.

discovery learning sama-sama bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar<sup>11</sup>.

populasi merupakan obyek atau subjek yang dipelajari meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek seperti orang dan benda-benda alam yang lain. Adapun populasi Dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga sebanyak 4 kelas.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimental design yaitu eksperimen semu. Eksperimental semu yaitu kemampuan memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan<sup>12</sup>. Dalam desain eksperimen ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TSTS (two stay two stray). Sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran discovery learning.

Desain penelitian yang digunakan yaitu pretest-posttest control group design. Desain tersebut akan lebih jelas digambarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Variabel bebas	Posttest
E	Y <sub>1e</sub>	X <sub>1</sub>	Y <sub>2e</sub>
K	Y <sub>1k</sub>	X <sub>2</sub>	Y <sub>2k</sub>

Sumber: Darmadi, Hamid (2011:202)

Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

Y<sub>1e</sub> : Pretest kelompok eksperimen

Y<sub>2e</sub> : Posttest kelompok eksperimen

Y<sub>1k</sub> : Pretest kelompok kontrol

Y<sub>2k</sub> : posttest kelompok kontrol

X<sub>1</sub> : Pembelajaran TSTS (two stay two stray)

X<sub>2</sub> : Pembelajaran *Discovery Learning*<sup>13</sup>

Populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan, atau, benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2010:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi merupakan obyek atau subjek yang dipelajari meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek seperti orang dan benda-benda alam yang lain<sup>14</sup>. Adapun populasi Dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga sebanyak 4 kelas. Sampel adalah cuplikan atau bagian dari populasi. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan

<sup>11</sup> Jayanti, Noor S Agus, and Achmadi, "Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ips Siswa" (2018).

<sup>12</sup> Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

<sup>13</sup> Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

<sup>14</sup> Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta .

tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Sampel ini diambil dengan teknik proposional random sampling, karena kedua kelas siswanya karakteristiknya hampir sama dengan berdasarkan rata-rata hasil belajar IPS.

## Hasil dan Pembahasan

### Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yakni kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut di beri perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*. kelas eksperimen. Peneliti menggunakan tes akhir (*posttes*) 20 soal pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS, Berikut hasil nilai *Posttes* yang Diajarkan dengan Menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*:

**Tabel 2.** Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil belajar Pada Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-Rata
Eksperimen	28	85	76	80,5

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah 76. dan rata-ratanya 80,5

**Tabel 3.** Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil belajar Pada Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-Rata
Kontrol	28	75	65	70

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai belajar kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*, Diperoleh nilai *pretest* dengan nilai tertinggi adalah 75 dan nilai terendah 65. dan rata-ratanya 70.

Upaya untuk mendapatkan data yang akurat harus memenuhi kriteria yang baik. Uji coba tes dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal dapat mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Wiyono validitas dapat ditentukan oleh convergent validity (outer model) dengan nilai loading factor 0,50 sampai 0,60 sudah dianggap cukup<sup>15</sup>. Validitas instrument tes penelitian ini menggunakan SPSS 22.

### 1. Uji Validitas

**Tabel 4.** Uji Validitas

Butir Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,401	0,3610	VALID
2	0,838	0,3610	VALID
3	0,419	0,3610	VALID
4	0,838	0,3610	VALID
5	0,507	0,3610	VALID
6	0,590	0,3610	VALID

<sup>15</sup> Campbell, Anne, Brian J. Taylor, and Anne McGlade. 2018. "Introduction to Quantitative Methods." *Research Design in Social Work: Qualitative, Quantitative & Mixed Methods*, no. August:80–95. .

7	0,838	0,3610	VALID
8	0,590	0,3610	VALID
9	0,838	0,3610	VALID
10	0,590	0,3610	VALID
11	0,401	0,3610	VALID
12	0,838	0,3610	VALID
13	0,419	0,3610	VALID
14	0,838	0,3610	VALID
15	0,507	0,3610	VALID
16	0,590	0,3610	VALID
17	0,838	0,3610	VALID
18	0,590	0,3610	VALID
19	0,838	0,3610	VALID
20	0,590	0,3610	VALID

Dari tabel diatas terdapat 20 pernyataan dan telah mendapat respon dari 28 responden, dari 20 pernyataan tersebut dinyatakan valid

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan konsistensi dan stabilitas alat ukur dalam penelitian. Menurut Abdillah dan Hartono, suatu konstruk dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* >0,60 dan nilai *composite reliability* >0,70.

**Table 5. Reliability Statistics**

Cronbach'sAlpha	N of Items
.878	20

Butir soal instrumen yang telah lolos uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrumen itu disajikan. Hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS 22 dari table diatas diperoleh nilai sebesar 0,878 Variable ini dinyatakan kuat atau reliabel karena Cronbach's Alpha > R table (0,878 > 0,60 ).

## Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk melihat Perbedaan Pembelajaran Two Stay Two Stray dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS MTs Sunan Kalijaga

**Tabel 6.** Independent Samples Test

Hasil Belajar	F	T	Sig.(2-tailed)
Equal variances assumed	8.9	0.514	0.039
	91		
Equal variances not assumed		0.514	0.026

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikasinya (2-tailed) 0,039 < 0,05, sehingga Ho ditolak. Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VII MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukan bahwa ada

efeknya hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di MTs Sunan Kalijaga dari pada menggunakan metode konvensional. Berdasarkan analisis uji normalitas diperoleh kelas kontrol sebesar 0,714286 dan kelas eksperimen sebesar 0,571429. Kemudian uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji-t diperoleh t hitung dengan taraf signifikasinya (2-tailed)  $0,039 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VII MTs Sunan Kalijaga Senduro Lumajang.

## Referensi

- Budiyanto Krisno Agus. 2019. *Sintaks 45: Model Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Campbell, Anne, Brian J. Taylor, and Anne McGlade. 2018. "Introduction to Quantitative Methods." *Research Design in Social Work: Qualitative, Quantitative & Mixed Methods*, no. August:80–95
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Daryati, Neni. "Pengaruh Kompetensi Profesional Dan Motivasi Berprestasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Penilaian Pendidikan* 1, no. 1 (2016): 76–91.
- Hafid, Moh. "Pengaruh Motivasi Dan Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dan Madrasah Di Lingkungan Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 2 (2017): 293–314.
- Jayanti, Noor S Agus, and Achmadi. "Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ips Siswa" (2018).
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* 53, no. 9 (2013): 1689–1699.
- Murni, Julia Sari, Yohanes Bahari, and Rustiyarso. "Analisis Pengguna Smartphone Siswa Dalam Proses Pembelajaran Sosiologi Xi Iis 1 Sman 01 Toho." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 5 (2018): 1–11.
- Nugroho, B D S. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TWO STAY TWO STRAY Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik Kelas X ..." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* (2016): 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/17654>.
- Purba, Lamsari Sanga Leony. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid." *Jurnal EduMatSains* 1, no. 2 (2017): 137–152.
- Rustaman. N, "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan," Bandung. Inperial Bhakti Utama (2001).
- Setyowati, Endah, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 07." *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi* 1, no. 1 (2018): 76.
- Slameto.2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Sumarni, Titi, Johannes Sapri, and Alexon. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray (Tsts) Untuk Meningkatkan Apresiasi Dan Kreasi Peserta Didik." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7, no. 2 (2017): 98–110.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, Ida, and Yanty Geulora Munthe. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif



Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Listrik Dinamis Pada Siswa Sma.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2014): 1.  
Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.