

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA**

**MATA PELAJARAN IPS di SD NEGERI  
23 MARAPALAM PADANG**

**Sari Oktaviani<sup>1</sup>, Muhammad Sahnan<sup>1</sup>, Ade Sri Madona<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta  
E-mail : [sarioktaviani470@gmail.com](mailto:sarioktaviani470@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari nilai ujian MID semester 1 siswa pada pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS SD Negeri 23 Marapalam Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain " *posttest-only control design*". Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *two stay two stray*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPS. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 23 Marapalam Padang pada tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas III.A sebanyak 32 orang siswa dan siswa kelas III.B sebanyak 32 orang siswa. Teknik dalam pengambilan sampel yaitu dengan cara *sampling jenuh*. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa ranah kognitif yang diperoleh melalui tes akhir dalam bentuk objektif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol (kelas eksperimen nilai rata-rata 75,4 dan kelas kontrol nilai rata-rata 71,4). Secara uji statistik harga  $t_{hitung} > t_{(0,05;62)}$  ( $3,38 > 1,999$ ) dengan taraf ( $\alpha = 0,05$ ) maka hipotesis  $H_1$  diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS SD Negeri 23 Marapalam Padang. Dengan demikian model pembelajaran *two stay two stray* diharapkan supaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

---

**Kata Kunci :** *Two Stay Two Stray*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS