

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berikut kesimpulan tentang Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Abu Manshur Kabupaten Cirebon.

1. Penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada Mata Pembelajaran IPS dapat diketahui berdasarkan penyebaran angket yang telah diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil rating scale data angket sebanyak 1535 sedangkan standar skor tertinggi angket 1980 sehingga menghasilkan 78% angka tersebut menunjukkan pada kategori Kuat dengan rentang 75%-100%.
2. Hasil belajar dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 71.12 dengan nilai tertinggi 85 sebanyak 1 orang siswa sedangkan untuk *posttest* dengan nilai rata-rata 83.24 dengan nilai tertinggi 98 sebanyak 1 orang dengan nilai N-Gain 0.41 dengan interpretasi dalam kategori sedang.
3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS kelas VII memiliki pengaruh dengan melihat dari besarnya nilai korelasi atau hubungan sebesar 0,600 – 0,799 dengan kategori Kuat bernilai 0,731 dengan persamaan regresi  $Y = 42.820 + 0,869X$  Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* mempunyai nilai *p-Value* (pada kolom sig.) 0,000 < *Level of significant* 0,05, dan  $t$  tabel (1.69552)  $\leq$   $t$  hitung (5.960) artinya signifikan. Signifikan disini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  di tolak, artinya ada pengaruh antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas VII B SMP Abu Manshur Kabupaten Cirebon.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di uraikan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Untuk guru
  - a. Diharapkan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model-model pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran.
  - b. Sebaiknya guru memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS supaya dapat tercipta proses pembelajaran yang efektif, bermakna serta menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - c. Untuk kedepannya, dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* guru harus lebih mengarahkan dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam memahami materi yang diberikan guru dan lebih cepat menyelesaikan tugas-tugas dari guru sehingga waktu dapat di manfaatkan sebaik mungkin.
2. Untuk peneliti selanjutnya
  - a. Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat meneliti lebih dalam tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* atau dengan tipe yang berbeda untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Berhubung dalam penelitian hanya meneliti tentang peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Strays* saja, maka alangkah lebih baik untuk peneliti selanjutnya jika mencari model – model yang lain yang sekiranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Untuk sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang model-model pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai referensi kajian dalam pengambilan keputusan penyangkut peningkatan profesionalisme guru dan pencapaian kualitas pendidikan sekolah.

