

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TWO STAY TWO STRAY BERBANTUAN PETA KONSEP
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS & KREATIVITAS
SISWA DI SDN JATIWARINGIN II**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)



Oleh :

Niskah Husniah

NIM: 20.17.004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA

JAKARTA

2024

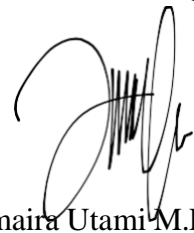
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep IPAS & Kreativitas Siswa Di SDN Jatiwaringin II” yang disusun oleh:

Niskah Husniah, Nomor Induk Mahasiswa: 20.17.004 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang skripsi.

Jakarta, 04 April 2024

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a central vertical line, positioned above the name Amaira Utami M.Pd.

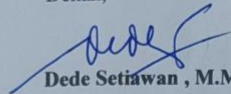
Amaira Utami M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep IPAS dan kreativitas siswa di SDN Jatiwaringin II" yang disusun oleh Niskah Husniah, Nomor Induk Mahasiswa: 20.17.004 telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 02 Mei 2024 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

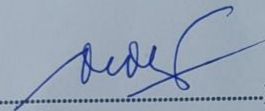
Jakarta, 07 Mei 2024

Dekan,

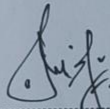

Dede Setiawan, M.M.Pd.

TIM PENGUJI:

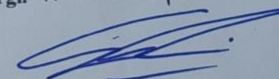
1. Dede Setiawan, M.M.Pd
(Ketua)


.....
Tgl.

2. Asna Lutfi, M.Pfis
(Sekertaris)


.....
Tgl. 11 Mei 2024

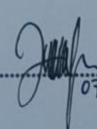
3. Anggun Pastika Sandi, M.Pd
(Penguji 1)


.....
Tgl. 11 Mei 2024

4. Widya Rahmawati, M.Pd
(Penguji 2)


.....
Tgl. 11 Mei 2024

5. Amaira Utami, M.Pd
(Pembimbing)


.....
Tgl. 07 Mei 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niskah Husniah
NIM : 20.17.004
Tempat/Tgl. Lahir : Cianjur, 14 Juni 2000

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa di SDN Jatiwaringin II” adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk para pembimbing. Jika di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggungjawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 07 Mei 2024


Niskah Husniah
NIM: 20.17.004

ABSTRAK

NISKAH HUSNIAH (MI2017004). “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep Terhadap Pemahaman Konsep IPAS serta Kreativitas Siswa di SDN Jatiwaringin II”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep ipas serta kreativitas siswa di SDN Jatiwaringin II. Penelitian ini dilakukan di SDN Jatiwaringin II, Kota Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan jenis *true experimental* dan desain *posstest only control grup design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *puspositive sampling*. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa di kelas V SDN Jatiwaringin II, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga setiap kelompok terdiri dari 30 siswa sebagai sampel penelitian. Evaluasi pemahaman konsep siswa diukur menggunakan sebuah instrumen penelitian dalam bentuk tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal, dan evaluasi kreativitas siswa menggunakan lembar observasi. Adapun teknik analisis data dalam pengujian hipotesis menggunakan *multivariate analysis* (MANOVA). Berdasarkan hasil analisis didapatkan bahwa 1) Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa ($F=15,834$; $p<0,05$), 2) Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep siswa ($F=22,228$; $p< 0,05$), 3)

Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap kreativitas siswa ($F= 11,570$; $p<0,05$).

ABSTRACT

Niskah Husniah (MI2017004). “Implementation Of Two Stay Two Stray Cooperative Learning Model Assited by Concept Maps on Students’ Understanding Of Social Science Concepts And Creativity At Jatiwaringin II Elementary School”.

This research aims to determine the effect of implementing the *Two Stay Two Stray* learning model assisted by concept maps on students' understanding of the science concept and creativity at SDN Jatiwaringin II. This research was conducted at SDN Jatiwaringin II, Bekasi City. The method used in this research is quantitative with a true experimental type and a posttest only control group design. Sampling was carried out using a purposive sampling technique. The research sample consisted of 60 students in class V of SDN Jatiwaringin II, who were then divided into two groups, namely the experimental group and the control group. So each group consists of 30 students as research samples. Evaluation of students' conceptual understanding was measured using a research instrument in the form of a multiple choice test consisting of 20 questions, and evaluation of students' creativity using an observation sheet. The data analysis technique in hypothesis testing uses multivariate analysis (MANOVA). Based on the results of the analysis, it was found that 1) There was an influence of the implementation of the *Two Stay Two Stray* learning model assisted by concept maps on students' conceptual understanding and creativity ($F=15,834$; $p<0,05$), 2) There is an influence of the implementation of the *Two Stay Two Stray* learning model assisted by concept maps on students' understanding of concepts ($F=22,228$; $p< 0,05$), 3) There is an influence of the implementation of the *Two Stay Two Stray* learning model assisted by concept maps on student creativity ($F=11,570$; $p<0,05$)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan serta kelancaran kepada penulis. Tak lupa shawalat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Agung Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa syukur tiada henti penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Model *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa” yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

Selama proses penulisan skripsi ini tentunya banyak kesulitan dan hambatan yang telah penulis hadapi. Banyak pihak yang dengan tulus dan ikhlas memberikan bantuan, motivasi dan doa demi tersusunnya skripsi ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Juri Ardiantoro, M.Si, Ph.D. sebagai Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta.
2. Bapak Dede Setiawan, M.M.Pd. sebagai dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta.
3. Bapak Anggun Pastika Sandi, M.Pd. sebagai Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta yang telah memberikan banyak support serta arahan kepada penulis.
4. Ibu Asna Lutfi, M.Pfis. sebagai ketua prodi PGMI Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta yang memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.

5. Ibu Putri Utami Ramadhan selaku sekretaris prodi PGMI sekaligus dosen pembimbing akademik, yang telah sangat membantu serta memberi arahan kepada penulis.
6. Ibu Amaira Utami, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang dengan penuh kesabaran, keikhlasan, kebijaksanaan dan kelembutan dalam memberikan bimbingan, arahan, semangat dan dorongan yang tiada hentinya disela kesibukannya. Terima kasih yang tak terhingga atas segala nasihat, jasa dan bimbingannya yang sungguh tiada ternilai harganya.
7. Para dosen dari Universitas Nahdlatul Ulama (UNUSIA), yang tidak dapat saya sebutkan namanya, namun telah memberikan banyak inspirasi pada mahasiswanya.
8. Kepada Mamah dan Bapak tercinta, yang tiada hentinya mendoakan dengan tulus kepada putri pertamanya, yang menjadi motivasi utama atas selesainya tugas akhir ini. Semoga gelar sarjana ini menjadi bagian dari kebahagiaan untuk beliau semua, Aamiin.
9. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat penuh supaya proses ini dapat selesai dengan sebaik-baiknya.
10. Teman-teman PGMI 2020 yang selalu memberikan support, motivasi dan menemani dengan suka duka canda ria, mendengarkan keluh kesah pada proses ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.
11. Seluruh sahabat terutama Ayu Wahyuni yang menemani segala proses penelitian ini, membantu semua kesulitan dan selalu memberikan dukungan dan doa.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan doanya.

13. *Last but not least*, saya ucapkan beribu terima kasih kepada diri sendiri, yang telah berusaha selalu untuk berdiri di kaki sendiri, untuk segala usaha yang akhirnya tidak mengkhianati hasil, untuk segala percaya diri dan untuk segala hambatan yang dapat dilalui dengan tidak sia sia.

Semoga dengan segala bantuan dan kerjasama yang telah diberikan menjadi ladang pahala dan mendapat ganjaran yang berlipat dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca umumnya.

Bekasi, 11 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penelitian	5
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Hipotesis	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat penelitian	6
G. Sistematika Penelitian	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Tinjauan Terdahulu	27
BAB III	30

METODE PENELITIAN.....	30
A. Metode Penelitian	30
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	32
D. Teknik Pengambilan Data.....	33
E. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	41
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	43
BAB IV	45
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	56
BAB V	60
PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	68
Modul Ajar	68
Bahan Ajar.....	73
Media Pembelajaran	83
Kisi Kisi Soal Ips Kelas 5 Sd/ Mi.....	94
Lembar Observasi Kreativitas	104

Dokumentasi.....	112
BIOGRAFI PENULIS	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Konsep.....	15
Gambar 2. 2 Sistem Pencernaan	20
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir.....	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Nonequivalent control group design.....	31
Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan Penelitian	31
Tabel 3. 3 Hasil Uji validitas, Reliabilitas, Tingat kesukaran, dan Daya pembeda	34
Tabel 3. 4 Kisi-kisi IPAS	37
Tabel 3. 5 Lembar observasi kreativitas	37
Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian Kreativitas	39
Tabel 3. 7 Kategori Validitas	44
Tabel 3. 8 Interpretasi Reliablitas	44
Tabel 3. 9 Tingkat Kesukaran	45
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda	46
Tabel 4. 1 Distribusi Data Hasil Belajar dan Kreativitas Kelas Va Dan Vb Setelah Diberi Perlakuan.....	46
Tabel 4. 2 Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	48
Tabel 4. 3 Uji Model TSTS terhadap Pemahaman Konsep	48
Tabel 4. 4 Uji Hipotesis Model Ceramah terhadap Pemahaman Konsep.....	49
Tabel 4. 5 Uji Hipotesis Model TSTS terhadap Kreativitas	50
Tabel 4. 6 Uji Hipotesis model ceramah terhadap Kreativitas	50
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 4. 8 Hasil Uji Matriks Kovarian.....	52
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Varian.....	52
Tabel 4. 10 Hasil Uji Multivariat	53
Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis Penelitian	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan inti dari pendidikan, yang mana kegiatan tersebut terjadi antara guru dan siswa sebagai suatu upaya untuk mengetahui potensi serta kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan, mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadikan siswa berakhlak mulia, sebagaimana yang disebutkan pada UU sistem pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, yang dikutip oleh Saragih,dkk (2021):

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Saragih, Tanjung, & Anzelina, 2021).

Maka dalam upaya mewujudkan pendidikan tersebut di Indonesia diharapkan masyarakat dapat bertanggung jawab dalam usaha memajukan pendidikan di Indonesia. Hal ini bertujuan agar seluruh masyarakat mampu berperan aktif dalam perkembangan pendidikan nasional di era globalisasi ini melalui peningkatan kualitas mutu pendidikan. Kualitas pendidikan erat dengan kaitannya dengan kualitas guru, karena kunci dari adanya pengajaran itu ada pada pendidik. Namun bukan berarti hanya guru yang berperan aktif dan siswa menjadi pasif, akan tetapi demi tercapainya hasil belajar yang maksimal, pendidik dan siswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik.

Sejalan dengan itu, maka pendidik yang memiliki peranan dalam menentukan kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan. Berbicara mengenai pendidikan, maka tidak lepas dari adanya proses pembelajaran.

Belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengalami perubahan dalam perilaku mereka melalui interaksi dengan pendidik. Maka manusia dapat dikatakan belajar ketika telah mengalami perubahan akan tingkah laku, sikap maupun keterampilannya (Djamaluddin & Wardana, 2019). Seyogyanya memang manusia telah melakukan proses belajar dimulai dari lahirnya ke dunia ini, dengan adanya perubahan yang dialaminya dari waktu ke waktu, karena belajar bukan hanya tentang pengetahuan saja, akan tetapi belajar meliputi banyak aspek dalam setiap individu untuk meningkatkan kemampuan.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari adanya peningkatan mutu dalam pendidikan di sekolah. Kegiatan belajar di kelas dipengaruhi oleh komponen utama yang berkaitan dengan guru, siswa serta perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Felda, Mawardi, & Widi, 2019). Maka dalam hal ini guru sebagai fasilitator harus menguasai komponen dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menentukan model serta media pembelajaran yang tepat bagi siswa, supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Warsono dan Haroyanto yang dikutip oleh Sanjani (2019) model pembelajaran merupakan suatu deskripsi lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru dalam mengaplikasikannya selama proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Hermawan model pembelajaran diartikan sebagai struktur konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam menyusun pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan proses belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja yang dibuat sistematis untuk mengoperasikan

pengalaman belajar menuju pencapaian tujuan tertentu yang dirancang oleh para pengajar sebagai pedoman untuk melaksanakan proses belajar (Sanjani, 2019)

Ada banyak macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai pedoman pembelajaran, salah satunya model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin dalam (Ahyar, Butsi, Rahmadsyah, Setyaningsih, & Maryani, 2022), Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode yang mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok dengan komposisi kelompok beragam yang bertujuan agar siswa dapat bekerja sama untuk menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Johnson dalam (Ahyar et al., 2022) juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yakni upaya memaksimalkan cara belajar siswa dalam meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman, baik secara individu maupun kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa dilatih untuk bisa bekerjasama, berdiskusi dan bertanggung jawab terhadap masing masing tugasnya dan mampu menerima pendapat maupun masukan dari orang lain. Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dalam mengajarkan pemahaman konsep khususnya dalam materi sistem pencernaan manusia. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa terlibat dalam kelompok untuk berbagi dan mengkomunikasikan hasil kerjanya dengan kelompok lain, sehingga informasi dapat tersebar lebih meluas di dalam kelas tersebut. Model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990, yang mempunyai kelebihan untuk menciptakan dan memfasilitasi lingkungan proses belajar kelompok yang mendorong siswa untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok siswa lainnya. Keterampilan berkolaborasi sangat penting dilatihkan sejak awal, karena hal tersebut dapat membangun serta mengembangkan hubungan sosial pada

siswa, maka dengan ini guru diharapkan mengajar menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Felda et al., 2019).

Dalam pembelajaran IPAS siswa diharapkan menguasai pemahaman konsep dari setiap materi yang diajarkan, mengingat pembelajaran IPAS ini berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dengan adanya kerjasama siswa diharapkan dapat saling belajar demi tercapainya pemahaman konsep yang baik (Putra, Pujani, & Juniatina, 2020). Menurut Harefa et al., (2022) pemahaman konsep merupakan keahlian siswa untuk menjelaskan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya melalui bahasa sendiri.

Pada proses belajar, pemahaman konsep memiliki peranan penting yang menentukan sampai mana siswa mampu memahami apa yang disampaikan oleh guru selama mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan capaian belajar yang telah ditentukan (Putra et al., 2020). Seyogyanya dalam proses belajar mengajar siswa dituntut untuk mencatat materi yang telah dijelaskan oleh guru, namun terkadang catatan tersebut kurang dipahami karena terlalu berbelit. Maka untuk mengatasi hal tersebut guru hendaknya mengarahkan kepada siswa untuk membuat peta konsep yang bertujuan agar siswa mampu dengan mudah memahami setiap materi yang dipelajari.

Penggunaan peta konsep dalam implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai suatu karya dari kegiatan kelompok dalam penyelesaian masalah yang memudahkan siswa untuk memahami konsep dari suatu materi. Selain mempermudah siswa dalam memahami konsep, pembuatan peta konsep juga bertujuan untuk melihat kreativitas siswa dalam membuat peta pikiran atau peta konsep tersebut (Setiani, Lukman, & Suningsih, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Khoerudin, Alawiyah, &

Sukarlina (2023) yang mengatakan bahwa peta konsep memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir pada siswa.

Dalam pembuatan peta konsep, siswa dituntut untuk mengedepankan kreativitas nya supaya produk yang telah dibuat tidak mempunyai kesamaan yang persis dengan siswa lain. Dalam hal ini Mayesky berpendapat bahwa kreativitas merupakan cara berpikir dan membuat sesuai sesuai gaya pribadinya dan berbeda dengan orang lain. Selain itu, Luluk juga mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat hal baru berdasarkan data, informasi dan unsur yang ada (ASMAWATI, 2017)

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep, Selain itu peneliti berharap dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*, dapat membantu siswa agar mampu berkolaborasi serta berkomunikasi dengan baik.

B. Rumusan Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pemahaman konsep dan kreativitas siswa setelah implementasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep?

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pemahaman konsep IPAS dan kreativitas siswa kelas V SD setelah implementasi model *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep?
2. Bagaimana pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SD setelah implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep?
3. Bagaimana kreativitas siswa setelah implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep?

D. Hipotesis

H_1 : Implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep IPAS dan kreativitas siswa kelas V

H_0 : Implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep IPAS dan kreativitas siswa kelas V

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa di kelas V SD
2. Untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep IPAS di kelas V SD
3. Untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap kreativitas siswa di kelas V SD

F. Manfaat penelitian

1. Secara teoritis

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh dari implementasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah

Mampu memberikan referensi bagi kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang diteliti

- b. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai referensi belajar dan bahan ajuan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada tahun ajaran yang akan datang

c. Bagi siswa

Diharapkan model ini berhasil digunakan pada siswa supaya dapat meningkatkan keterampilan berdiskusi, bekerja sama dan senang ketika mengikuti pelajaran.

G. Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yang terdiri dari 5 bab, diantaranya adalah:

BAB I berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II berisi tentang kajian pustaka atau landasan teori, kerangka berpikir dan tinjauan terdahulu yang membahas Pemahaman Konsep, Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Peta konsep dan Kreativitas

BAB III berisi tentang metodologi penelitian, waktu dan lokasi penelitian, deskripsi posisi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan, teknik analisis data dan validasi data.

BAB IV berisi tentang hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum lokasi dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan akhir pembahasan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray*

a. Pengertian Model Belajar Kooperatif *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran adalah suatu struktur konseptual yang dapat menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman dalam mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran ini merupakan salah satu kunci utama yang harus dikuasai oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam konteks proses belajar mengajar.

Menurut Warsono dan Hariyanto yang dikutip oleh Shilphy, Octavia (2020), model pembelajaran merupakan suatu gambaran tentang lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Udin juga berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu (shilphy A. Octavia, 2020). Dengan demikian, berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran melibatkan serangkaian kegiatan belajar yang dirancang sedemikian rupa agar pelaksanaannya berjalan dengan baik, menarik dan dipahami dengan langkah-langkah yang jelas.

Pada proses pembelajaran, pendidik memerlukan beberapa alat bantu guna memudahkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Maka pembelajaran dan model ini merupakan hal yang saling berkaitan satu sama lain, guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Oleh sebab itu pendidik harus tepat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, karena

pemilihan model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pemilihan model yang tepat akan menimbulkan pengajaran yang kondusif, efektif dan menantang bagi siswa.

Ada banyak sekali macam model pembelajaran, salah satu nya model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok yang tidak berfokus pada kelompok sendiri melainkan adanya kegiatan diskusi antar kelompok untuk saling mengembangkan hasil diskusi yang telah didapatkan pada setiap kelompok (Spencer Kagan dalam Mushfi, 2020). Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini mengedepankan pembelajaran yang aktif dengan siswa yang diberi kesempatan untuk berbagi hasil diskusi nya dengan kelompok lain, sehingga siswa diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik dengan kelompok lain.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, juga dikenal sebagai metode dua tinggal dua tamu, yang merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan pembagian siswa ke dalam kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas kepada mereka untuk membahas materi tertentu. Setelah diskusi antar kelompok selesai, dua anggota dari setiap kelompok meninggalkan kelompok asal mereka untuk mengunjungi kelompok lain sebagai tamu. Sementara anggota kelompok yang tidak menjadi tamu menerima kedatangan tamu dari kelompok lain dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka kepada tamu tersebut. Anggota kelompok yang menjadi tamu berkewajiban mengunjungi setiap kelompok. Setelah menyelesaikan tugas mereka, mereka kembali ke kelompok asal mereka, dimana anggota kelompok yang menjadi tamu

dan yang menerima tamu saling mengevaluasi dan membahas hasil kerja yang telah dilakukan (Arlinda, 2017). Model pembelajaran dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*) bisa digunakan di semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik, sehingga guru lebih mudah mencocokkan model dengan materi nya.

Maka berdasarkan penjelasan tersebut penulis ingin melakukan penelitian terhadap siswa kelas V yang terdapat permasalahan mengenai pemahaman konsep menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, yang diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa komunikasi, serta memecahkan masalah melalui kegiatan diskusi secara kelompok.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa
- 2) Setelah selesai, dua siswa dari setiap kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan mengunjungi kelompok yang lain
- 3) Dua siswa yang tinggal di kelompok asal bertugas membagikan hasil kerja dan informasi kepada tamu yang datang
- 4) Setelah mendapatkan informasi dari tamu, masing-masing tamu kembali ke kelompok asalnya untuk mendiskusikan dengan kelompoknya
- 5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka (Lie dalam Pusantra, 2020).

c. Tahapan Belajar Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray*

Sebagaimana model pembelajaran lain, model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* ini mempunyai beberapa tahapan dalam proses pelaksanaannya yakni sebagai berikut:

- 1) Persiapan, guru membuat silabus, sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas untuk siswa serta membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 3-4 siswa
- 2) Presentasi guru, guru menyampaikan materi pembelajaran serta mempresentasikan materi kepada siswa
- 3) Kegiatan kelompok, guru memberikan tugas menggunakan lembar kegiatan yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok;
- 4) Diskusi presentasi, hasil diskusi kelompok akan dikomunikasikan dengan kelompok lainnya;
- 5) Evaluasi kelompok dan penghargaan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi.

Maka berdasarkan tahapan tersebut, diharapkan guru dan siswa mampu melakukan setiap tahapan dengan teratur, supaya proses pembelajaran menggunakan model kooperatif *Two Stay Two Stray* ini dapat menghasilkan jawaban yang tepat (Syamsiah & Gunansyah, 2014).

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif *Two Stay Two Stray*

Salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah kemampuannya untuk diterapkan di semua kelas atau tingkatan. Selain itu, model ini cenderung membuat pembelajaran siswa lebih bermakna karena lebih berorientasi pada keaktifan siswa. Siswa juga diharapkan akan lebih berani mengungkapkan pendapat mereka, yang akan membantu meningkatkan kekompakan dan rasa

percaya diri siswa. Selain itu, kemampuan berbicara siswa juga dapat ditingkatkan, sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Namun, seperti halnya model pembelajaran lainnya, terdapat beberapa kelemahan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini. Salah satunya adalah membutuhkan waktu yang lebih lama untuk pelaksanaannya. Selain itu, beberapa siswa mungkin enggan atau kurang tertarik untuk belajar dalam kelompok. Bagi guru, model ini juga memerlukan banyak persiapan, baik dari segi materi, maupun tenaga. Selain itu, guru mungkin menghadapi kesulitan dalam pengelolaan kelas ketika menerapkan model pembelajaran ini.

2. Peta Konsep

Peta konsep atau peta pikiran merupakan sebuah metode pembelajaran yang ditemukan oleh Tony Buzan dalam (Darusman, 2014). Metode ini mempunyai konsep pembelajaran yang didasari oleh bagaimana cara kerja otak kita menyimpan informasi, atau dengan kata lain metode pencatatan yang didasarkan pada riset tentang cara otak sebenarnya.

Peta pikiran menurut Kotcherlakota, Zimmerman & Berger yang dikutip oleh Buran Anna dalam (Suparya, Suastra, & Arnyana, 2021), mengatakan bahwa peta konsep adalah suatu metode atau strategi yang paling mudah untuk menyerap informasi ke dalam otak. Cara ini merupakan cara siswa untuk menggali informasi, berpikir kreatif dan bertukar pikiran serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca. Sejalan dengan itu Swadarma juga menyatakan dalam jurnal (KUSTIAN, 2021) bahwa peta konsep merupakan metode yang menggunakan gambaran visual dan elemen grafis lainnya untuk mengaktifkan seluruh kapasitas otak, membentuk impresi dan membantu dalam pemahaman materi secara holistik

Peta konsep mempunyai beberapa kelebihan positif dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas.
- b. Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan benang merah antar topik
- c. Memudahkan dalam berkonsentrasi
- d. Mudah mengingatnya karena ada penanda visual

Adapun beberapa kekurangan dari penggunaan peta konsep ialah

- a. Hanya siswa yang aktif terlibat
- b. Tidak sepenuhnya murid belajar

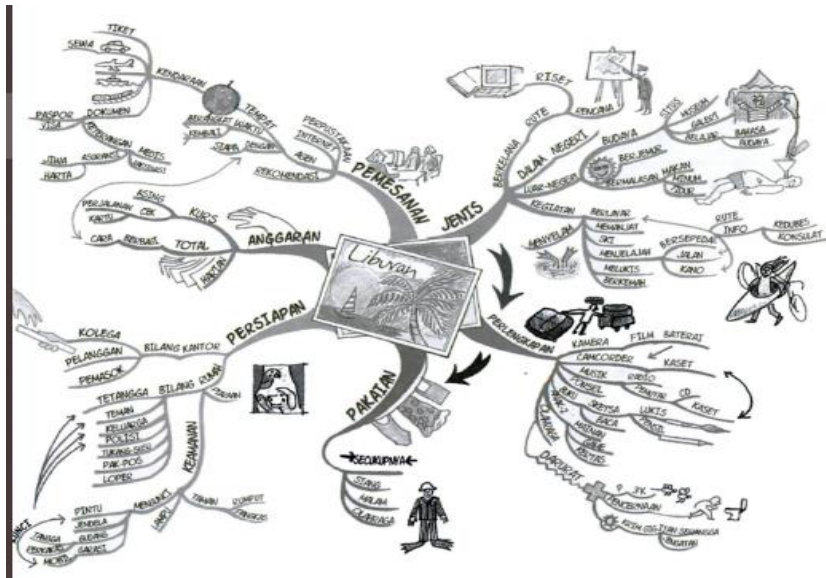
Selain itu, peta konsep atau peta pikiran ini adalah metode yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru, melalui peta pikiran yang di rancang oleh siswa dengan se kreatif mungkin, sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa.

Ada beberapa urgensi pada penggunaan peta konsep dalam pembelajaran, diantaranya:

- a. Memperkenalkan mata pelajaran secara utuh
- b. Dapat digunakan untuk merencanakan urutan materi pelajaran
- c. Menjaga agar materi tidak keluar dari pembahasan
- d. Dapat menempatkan skala prioritas penyampaian materi
- e. Dapat meringkas materi pelajaran
- f. Dapat digunakan sebagai strategi yang tepat (Suparya et al., 2021)

Maka dari urgensi yang telah dijelaskan, penulis meminta kepada siswa untuk membuat peta konsep sebagai salah satu media ajar yang dapat membantu kreativitas serta pemahaman konsep siswa agar menjadi lebih baik lagi, mengingat peta konsep berguna untuk meringkas suatu materi menjadi bentuk poin penting, yang mudah untuk diingat.

Gambar 2. 1 Peta Konsep



Sumber: Buzan (2006)

3. Pemahaman Konsep

a. Kemampuan Pemahaman

Pada ranah kognitif dikenal suatu istilah Taksonomi Bloom yang merupakan teori dari Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 yang menjelaskan bahwa ada 6 klasifikasi yang tercakup dalam ranah kognitif:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), bagian ini berisi mengenai kemampuan siswa untuk mengenal dan mengingat tentang peristilahan, definisi atau fakta-fakta.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu tahapan kemampuan untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru
- 3) Penerapan (*application*), yaitu tahapan kemampuan siswa dalam menerapkan gagasan atau prosedur dalam pembelajaran

- 4) Analisis (*analysis*), yaitu merupakan tahap di mana siswa diminta untuk memecah suatu keadaan atau situasi tertentu menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk dipahami secara mendalam.
- 5) Sintesis (*synthesis*) yaitu tahapan siswa dalam kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat menilai suatu situasi, keadaan berdasarkan kriteria tertentu sehingga mereka dapat membuat penilaian yang tepat (Lestari & Nirmala, 2020).

Pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan untuk mengkaji aspek kognitif pada siswa yakni pada pemahaman konsep IPAS di kelas V.

Menurut Novitasari (2016) dalam “Buku Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft” pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dari suatu konsep. Pemahaman juga diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menjelaskan suatu definisi dengan bahasa sendiri. Maka siswa dapat dikatakan paham apabila siswa tersebut mampu menjelaskan materi maupun definisi menggunakan bahasa sendiri yang berbeda dari buku (Ruqoyah, Murni, & Linda, 2020)

Dalam pembelajaran IPAS konsep sangatlah penting untuk dipahami, supaya siswa dapat menguasai konsep yang nantinya akan membantu siswa dalam pembelajaran IPAS, , terlebih dalam pembelajaran IPAS hendaknya mengutamakan pengertian dan pemahaman konsep yang kuat karena Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Menurut (Harefa et

al., 2022), kemampuan pemahaman konsep dalam belajar merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sanjaya (Batubara, 2017) yang menjelaskan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak hanya mengetahui atau mengingat saja, namun siswa hendaknya mampu mengungkapkan materi tersebut dengan bentuk lain dan mampu menerapkan konsep yang dipelajari sesuai dengan struktur kognitif siswa. (Ruqoyah et al., 2020).

Maka berdasarkan hal tersebut pemahaman konsep sangat diperlukan bagi pembelajaran IPAS karena dengan memahami konsep siswa mampu mendeskripsikan suatu teori dengan bahasa sendiri yang berbeda dari buku, dan mampu memberikan contoh nyata dari suatu objek maupun suatu peristiwa.

4. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan ide-ide baru yang dapat dituangkan dalam bentuk pemecahan masalah ataupun bentuk barang. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryana dalam jurnal (Noviani, 2020) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah berpikir sesuatu yang baru, yang mana dapat diartikan juga sebagai kemampuan seseorang untuk mengembangkan ide-ide baru dalam memecahkan suatu masalah sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

Pada umumnya, peran kreativitas diakui sebagai hasil yang penting dari sebuah proses pendidikan. Mayoritas orang setuju bahwa sekolah perlu mengembangkan kreativitas pada siswa sebagaimana mereka mengupayakan berbagai cara untuk mencetak siswa yang memiliki kemampuan melek huruf dan berhitung (Lucas, Claxton dan Spencer 2014). Selanjutnya, dalam tulisan yang sama, diungkapkan bahwa agar

keaktivitas mendapatkan perhatian lebih serius dari para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan, perlu adanya kejelasan tentang konsep kreativitas itu sendiri.

Ada beberapa ciri kreativitas pada orang yang memiliki kemampuan kreativitas, adapun ciri ciri kreativitas adalah: a) berani ambil resiko; b) memainkan peran positif berpikir kreatif; c) merumuskan dan mengidentifikasi masalah; dan d) menghargai sesama dan lingkungan sekitar (Conny R. Semiawan dalam Hutapea, 2020).

Dalam kegiatan belajar mengajar, selain dituntut untuk memahami suatu materi, terkadang siswa juga dianjurkan untuk menunjukkan kreativitasnya, terlebih pada pembelajaran IPAS yang melibatkan kegiatan eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti akan melihat kreativitas siswa melalui kreativitas produk berbentuk peta konsep. Hal ini bertujuan supaya siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan teknik mencatat kreatif menggunakan peta konsep.

a. Kreativitas Product

Kreativitas umumnya merupakan suatu kemampuan yang perlu dikembangkan oleh siswa dalam menemukan konsep baru dan menciptakan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajarnya. Dalam pembuatan produk kreatif seperti peta konsep, siswa dapat menggunakan imajinasinya agar produk tersebut dapat lebih menarik dan tentunya mudah dipahami. Adapun kreativitas produk dalam penelitian ini menggunakan tiga indikator yakni, 1) Keaslian; 2) Resolusi; 3) Elaborasi dan sintetis (Noviani, 2020).

- 1) Keaslian, bahwasanya kredibilitas pada produk ini asli yang berarti produk ini berbeda dibandingkan dengan produk yang dibuat oleh orang lain.

- 2) Resolusi, bermaksud bagaimana produk dapat memenuhi kebutuhan masalah dalam situasi tertentu. Tiga kriteria dalam dimensi ini adalah produk harus bernilai menurut pengamat: logis, dengan mengikuti aturan tertentu dalam bidang tertentu dan berguna, karena dapat diterapkan secara praktis.
- 3) Elaborasi dan sintesis, Ada lima kriteria pada dimensi ini, yaitu produk harus organis, elegan, kompleks, dapat dimengerti dan memiliki nilai lebih dari penampilannya.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Sistem Pencernaan Manusia

a. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pada tahun 2022, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) meluncurkan Kurikulum Merdeka, yang mana di dalam Kurikulum Merdeka, ada penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam (IPA) dengan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS).

IPA merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus untuk mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibat. Gagne juga menyebutkan bahwa IPA harus dipandang sebagai cara berpikir dalam pencarian tentang alam, gejala alam dan sebagai batang tubuh pengetahuan yang dihasilkan inkuiri (Wisudawati & Sulistyowati, 2022).

Sedangkan IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan dilihat dari berbagai aspek. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyono Tj yang dikutip oleh (Siska, 2018) yang mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti psikologi sosial, sejarah dan geografi.

Adapun ruang lingkup yang dikaji dalam mata pelajaran IPAS meliputi aspek-aspek berikut: (1) makhluk hidup serta proses kehidupannya; (2) benda/materi, sifat-sifat, dan kegunaannya; (3) energi dan perubahannya; (4) bumi dengan alam semesta; (5) Letak geografis dan (6) Sosial budaya.

Berdasarkan hal tersebut tujuan pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut. 1) Untuk memahami alam sekitar; 2) Siswa diharapkan memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/ metode ilmiah; 3) Siswa memiliki sikap ilmiah dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapinya; 4) Memperoleh bekal pengetahuan, sosial, konsep dan keterampilan.

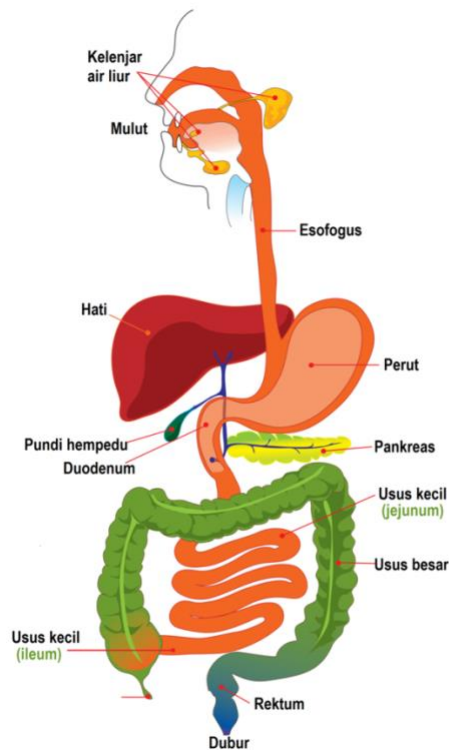
Tujuan ini harus dicapai dalam pembelajaran IPAS di MI, yaitu agar siswa lulusan memiliki pemahaman yang jelas tentang konsep agama dan dapat mengkombinasikan konsep agama tersebut dengan konsep-konsep IPAS. Selain itu, tujuan pembelajaran IPAS ini adalah untuk membentuk sikap dan perilaku siswa dalam menjaga keteraturan alam, sehingga sikap kepedulian terhadap alam semakin meningkat dan terbentuk dengan lebih baik. (Sulthon, 2017).

b. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh sistem pencernaan untuk diolah agar makanan dapat diserap nutrisinya dan diubah menjadi energi. Adapun fungsi sistem pencernaan pada tubuh manusia adalah:

- Menghancurkan makanan yang masuk ke dalam tubuh
- Membuang sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan tubuh

Gambar 2. 2 Sistem Pencernaan



Sumber: homecare24.id

Organ pencernaan manusia terdiri dari:

1) Mulut

Mulut merupakan organ pertama dalam sistem pencernaan tubuh yang menjadi jalur masuknya makanan ke dalam tubuh. Di dalam rongga mulut terdapat gigi, lidah dan air liur yang menjadi komponen penting untuk mencerna makanan di dalam mulut. Gigi dan lidah berperan untuk mencerna makanan secara mekanis dengan cara dikunyah oleh gigi dan dibantu lidah sedangkan air ludah mencerna makanan secara kimiawi yang dilakukan oleh enzim

2) Kerongkongan (*Esofagus*)

Selanjutnya setelah makanan dimasukkan ke dalam mulut, maka makanan akan disalurkan ke *esofagus* melalui faring. Faring

merupakan saluran perantara untuk membantu sistem pernapasan dan pencernaan berjalan dengan baik. Faring membawa makanan dari rongga mulut hingga *esofagus*.

Kerongkongan atau *esofagus* merupakan tabung berotot yang dimiliki manusia yang dilalui sewaktu makanan mengalir dari mulut ke dalam lambung dengan menggunakan proses peristaltik.

3) Lambung

Lambung merupakan organ pencernaan yang terletak pada sebelah kiri atas. Lambung berfungsi untuk meremas makanan lalu dicampur dengan cairan getah lambung yang berperan untuk membunuh kuman pada makanan. Dalam getah lambung terdapat enzim-enzim sebagai berikut:

- Pepsin: berperan untuk mengubah protein menjadi pepton.
- Renin: mengendapkan protein susu (kasein) menjadi air susu
- Asam klorida: (HCl), berfungsi untuk membunuh kuman yang terbawa bersama makanan, mengasamkan makanan di lambung dan mengaktifkan pepsinogen menjadi pepsin.

4) Usus Halus

Setelah makanan dicerna oleh lambung, makanan akan masuk ke usus halus. Terdapat tiga bagian dalam usus halus yaitu, usus dua belas jari, usus kosong dan usus penyerap. Di dalam usus dua belas jari, makanan akan dicerna secara kimiawi yang dilakukan oleh getah empedu dan getah pankreas. Berikut beberapa enzim yang dihasilkan oleh getah pankreas:

- Enzim amilase: berperan mengubah zat tepung menjadi gula
- Enzim tripsin: berfungsi untuk mengubah protein menjadi asam amino

- Enzim lipase: berfungsi mengubah lemak menjadi asam lemak.

5) Usus Besar

Usus besar memiliki panjang kurang lebih 1,75 m, yang diperkirakan dua kali lebih besar dari usus halus. Di dalam usus besar terjadi proses penyerapan sisa-sisa makanan dan air, selanjutnya sisa zat cair dialirkan ke ginjal, kemudian diproses menjadi air seni.

Bakteri pembusuk yang bermanfaat terdapat di dalam usus besar, yang membantu dalam proses pembusukan makanan menjadi kotoran. Kotoran tersebut akan dikeluarkan melalui anus. Selain kotoran padat, terdapat juga kotoran berbentuk cairan yang dikeluarkan melalui lubang kemih sebagai air seni dan kotoran berupa gas.

6) Rektum

Rektum merupakan saluran penghubung antara usus besar dengan anus, pada anatomi saluran pencernaan rektum terletak di atas anus. Rektum mempunyai fungsi untuk menerima feses dari usus besar dan bisa menampung sesaat. Ada tiga bagian utama pada rektum :

- Fleksura sakralis: lekukan cekung yang mengikuti tulang ekor dan tulang sakrum.
- Fleksura anorektal: bagian cembung yang berbentuk dari otot puborektalis dan berperan saat mengontrol pengeluaran anus
- Ampula: bagian akhir rektum yang tersambung pada bagian pangkal anus

7) Anus

Anus adalah bagian terakhir dari anatomi sistem pencernaan manusia yang berperan dalam pengeluaran feses dari saluran pencernaan. Pada bagian atas anus, terdapat fungsi untuk membedakan jenis zat buangan yang akan dikeluarkan, apakah berupa cairan, gas atau padat.

Selanjutnya terdapat beberapa hal yang dibutuhkan oleh tubuh supaya stamina dan imun tubuh tetap stabil saat beraktivitas, diantaranya:

1) Protein

Protein merupakan zat yang dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perbaikan dengan jumlah besar bagi tubuh. Adapun makanan yang mengandung protein seperti, ikan, daging, keju, kacang tanah dan polng polongan

2) Karbohidrat

Karbohidrat merupakan nutrisi utama yang dibutuhkan bersama dengan protein dan lemak. Karbohidrat akan diolah tubuh menjadi zat gula yang diperluka tubuh untuk menghasilkan energi secara cepat. Karbohidrat sendiri dapat ditemui pada makanan seperti kentang, jagung, umbi-umbian dan sagu.

3) Lemak

Lemak menjadi salah satu komponen yang dibutuhkan oleh tubuh dalam membantu penyerapan vitamin, melindungi organ-organ penting dalam tubuh dan membantu tubuh agar tetap hangat. Lemak dapat diperoleh melalui daging, ikan, susu dan semua makanan yang digoreng.

4) Vitamin

Vitamin adalah zat gizi yang membantu tubuh untuk melawan kuman penyakit dan diperlukan juga dalam menunjang kinerja

tubuh. Vitamin dapat diperoleh dari buah-buahan dan sayur-sayuran.

5) Mineral

Mineral diperlukan untuk kesehatan tulang dan gigi serta darah yang berasal dari buah-buahan, sayuran dan susu yang menyediakan kalsium untuk tulang.

6) Serat

Serat juga sangat penting bagi pencernaan karena dapat membantu menjaga kesehatan usus dan mempermudah proses buang air besar.

7) Air

Air juga menjadi zat yang paling penting bagi tubuh, karena air dapat membantu melarutkan makanan yang dimakan, juga membantu memproduksi air liur. Selain itu air juga menjaga tubuh agar tetap dingin melalui keringat.

B. Kerangka Berpikir

Pelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang dicantumkan pada mata pelajaran Sekolah Dasar (SD). Pada pembelajaran IPAS siswa akan melakukan eksplorasi, observasi dan percobaan secara aktif yang merupakan kunci untuk mengembangkan kreativitas. Dengan demikian siswa dapat memahami serta mengatasi gejala-gejala alam yang muncul, yang akhirnya membentuk sikap ilmiah. Sikap ilmiah ini penting untuk menjaga kestabilan alam dengan cara yang berkelanjutan dan bertanggung jawab.

Dalam pembelajaran IPAS diperlukan pemahaman konsep yang matang supaya siswa dapat memahami suatu teori dengan sempurna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dengan itu pemetaan konsep menggunakan peta konsep adalah salah satu cara bagi siswa untuk

berpikir kreatif untuk membuat suatu gagasan nyata melalui catatan yang efisien, menarik berdasarkan hasil kerja otak setelah memahami konsep dari suatu materi. Selain membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik, peta konsep menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswa dengan memetakan ide dan konsep dari otak menjadi produk visual yang menarik.

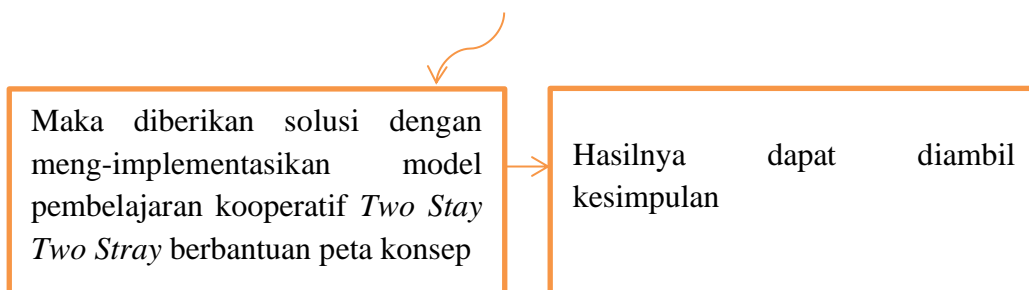
Berdasarkan kegiatan siswa yang mengedepankan praktik eksperimen dan keaktifan siswa, maka pembelajaran dapat menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep. Selain itu, model pembelajaran *Two Stay Two stray* berbantuan peta konsep ini juga mengajak siswa untuk membangun komunikasi serta diskusi aktif dalam setiap kelompok belajar.

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu mengkaji permasalahan mengenai ranah kognitif siswa yang berfokus pada pemahaman konsep dari pembelajaran IPAS kelas V melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*, serta kreativitas siswa melalui peta konsep di SDN Jatiwaringin II.

Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

Di kelas V SDN Jatiwaringin II siswa diperlukan untuk mempunyai pemahaman konsep serta kreativitas yang baik, mengingat kurikulum saat ini yang mengedepankan siswa dalam mengembangkan potensi kemampuan siswa, sehingga penjelasan secara konvensional saja belum cukup

Adapun penyebab kurangnya pemahaman serta kreativitas siswa terjadi karena pembelajaran yang bosan dan variasi guru yang kurang dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar



C. Tinjauan Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas mengenai implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran di kelas diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mushfi (2020), dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika”. Menyatakan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa: model pembelajaran ini harus membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Kemudian berdiskusi dengan kelompok yang telah ditentukan. Setelah berdiskusi, dua orang dari masing-masing kelompok mengunjungi kelompok lain untuk mendapatkan informasi hasil diskusinya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa menjadi aktif serta antusias dalam pembelajaran, karna mereka saling berdiskusi antar kelompok dengan baik. Maka model pembelajaran ini dinyatakan berhasil untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Felda et al., (2019) dengan judul: “Penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* di Sekolah Dasar" telah dilakukan dengan melibatkan 24 siswa dari kelas 5. Setelah penerapan siklus pertama dan kedua, terjadi peningkatan lebih

lanjut hingga mencapai 84% siswa yang memenuhi indikator sebagai siswa yang sangat mampu berkolaborasi. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa (1) Adanya pengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar pada materi Matematika melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (2) Terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebesar 84% . Dari kedua peneliti Felda dan Mushfi diatas ditemui persamaan dalam meningkatkan keaktifan serta kolaborasi siswa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Ada beberapa perbedaan pada kedua peneliti tersebut yang terdapat pada metode penelitian. Peneliti Mushfi dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus untuk menemukan hasilnya, sedangkan Felda, dkk menggunakan metode penelitian tindak kelas yang menggunakan beberapa siklus guna mendapatkan hasil. Namun kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan terdapat peningkatan yang baik pada keterampilan serta kolaborasi siswa.

Dari pemaparan diatas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak sepenuhnya sama dengan kedua peneliti tersebut, karena penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep IPAS serta kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan bantuan Peta Konsep serta menggunakan metode *multivariate analisis* dalam menentukan hasil, sehingga terdapat dua variabel sekaligus yang diteliti didalam penelitian ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *true eksperimental*, yang termasuk dalam kategori metode kuantitatif. Pendekatan ini biasanya digunakan ketika ingin melakukan percobaan untuk menemukan efek dari variabel independen atau perlakuan tertentu terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendali. Hal ini diperkuat oleh pemaparan Sugiyono (2021) yang menjelaskan metode eksperimen yang betul adalah metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali dari dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menjadi variabel bebas atau independen, sedangkan pemahaman konsep IPAS dan kreativitas siswa menjadi variabel terikat atau dependen.

Maka berdasarkan hal tersebut, pemilihan metode eksperimen ini berlandaskan karena peneliti ingin mengetahui secara pasti mengenai bagaimana pengaruh implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep IPAS dan kreativitas siswa di SDN Jatiwaringin II.

2. Desain penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain bentuk *posttest only control group design*. Pada desain ini pemilihan menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Dua kelompok tersebut nantinya akan diberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan terhadap suatu variabel yang diukur (Sugiyono, 2021)

3.	Penyusunan instrumen																		
4.	Pelaksanaan penelitian																		
5.	Analisis data																		
6.	Laporan																		
7.	Sidang Skripsi																		

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Maltoha, yang dikutip oleh Amirullah (Amirullah, 2017), Populasi merupakan keseluruhan dari kumpulan elemen yang dimiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk diteliti. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2021) Populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah inferensi atau generalisasi.

Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Jatiwaringin II di kecamatan Pondok Gede yang terdiri dari 360 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Elemen anggota sampel, merupakan anggota populasi dimana sampel diambil (Setiawan, 2021). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua, maka peneliti boleh mengambil sampel saja sebagai penelitian yang akan didapatkan.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan jenis *Nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono,

2021) *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil pada penelitian ini mencakup 2 kelas yakni kelas Va sebanyak 30 siswa menjadi kelas kontrol dan kelas Vb sebanyak 30 siswa menjadi kelas eksperimen.

Disini peneliti akan melakukan penelitian mengenai pemahaman konsep melalui model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep pada kelas eksperimen dan model pembelajaran ceramah pada kelas kontrol, dimana permasalahannya sesuai dengan yang akan dibahas oleh peneliti.

D. Teknik Pengambilan Data

Dalam melakukan penelitian, aspek yang paling krusial adalah proses pengumpulan data. Hal ini karena pengumpulan data dalam penelitian harus dipantau secara cermat untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. (Sidoyo, 2015). Maka dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik pengumpulan data berupa tes dan lembar observasi.

Teknik pengambilan data meliputi nilai pemahaman konsep yang dikumpulkan dengan teknik tes dalam bentuk pilihan ganda, sedangkan kreativitas diukur melalui lembar observasi. Maka sebelum dilakukan *treatment*, semua instrumen telah dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran dengan hasil yang memuaskan.

E. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam, maupun sosial yang diamati atau secara spesifik fenomena tersebut disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2021).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah soal tes dan lembar observasi. Soal tes berasal dari materi IPAS yaitu tentang Sistem Pencernaan Tubuh. Soal tes terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda, yang

digunakan untuk mengungkap kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Adapun tabel hasil validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Hasil Uji validitas, Reliabilitas, Tingat kesukaran, dan Daya pembeda

N o	Buti r soal	Validita s	Reliabilita s	Ting. kesukara n	Daya Pembed a	Kelayaka n
1	Soal 1	0,626	0,858	0,33	0,565	Layak
2	Soal 2	0,607	0,859	0,43	0,541	Layak
3	Soal 3	0,164	0,872	-	0,082	Tidak layak
4	Soal 4	0,585	0,859	0,57	0,517	Layak
5	Soal 5	0,636	0,858	0,86	0,593	Layak
6	Soal 6	0,513	0,862	0,81	0,454	Layak
7	Soal 7	0,510	0,862	0,76	0,445	Layak
8	Soal 8	0,469	0,864	0,67	0,394	Layak
9	Soal 9	0,579	0,861	0,90	0,539	Layak

N o	Buti r soal	Validita s	Reliabilita s	Ting. kesukara n	Daya Pembed a	Kelayaka n
10	Soal 10	0,637	0,861	0,95	0,611	Layak
11	Soal 11	0,625	0,858	0,43	0,562	Layak
12	Soal 12	0,436	0,865	0,57	0,354	Layak
13	Soal 13	0,434	0,865	0,71	0,359	Layak
14	Soal 14	0,684	0,856	0,67	0,631	Layak
15	Soal 15	0,638	0,857	0,71	0,582	Layak
16	Soal 16	0,399	0,866	-	0,314	Tidak layak
17	Soal 17	0,610	0,859	0,86	0,564	Layak
18	Soal 18	0,736	0,857	0,90	0,708	Layak
19	Soal 19	0,736	0,857	0,90	0,708	Layak
20	Soal 20	0,736	0,857	0,90	0,708	Layak
21	Soal 21	0,298	0,870	-	0,209	Layak

N o	Buti r soal	Validita s	Reliabilita s	Ting. kesukara n	Daya Pembed a	Kelayaka n
22	Soal 22	0,104	0,877	-	0,008	Layak
23	Soal 23	0,081	0,871	-	0,024	Layak
24	Soal 24	0,475	0,863	0,71	0,403	Layak
25	Soal 25	0,436	0,865	0,57	0,354	Layak

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 3.2 dari 25 soal, terdapat 20 soal yang dinyatakan valid. Hal ini disebabkan karena r hitung pada instrumen tersebut $>$ dari r tabel sebesar 0,433. Selanjutnya hasil uji reliabilitas pada tabel 3.2 yang diuji melalui SPSS dengan uji Cronbach's Alpha, instrumen dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* $0,867 > 0,60$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pada pemahaman konsep dalam kategori reliabel atau konsisten.

Pada hasil uji tingkat kesukaran rata rata berada pada nilai 0,30 – 0,70, yang mana pada kategori nya nilai tersebut berada pada kategori sedang, sehingga instrumen dapat diujikan. Adapun hasil uji daya pembeda kategori nilai berada pada 0,40 – 0,70, yang artinya instrumen pemahaman konsep diatas berada pada kategori baik untuk digunakan.

Berikut tabel kisi-kisi menurut alur tujuan pembelajaran IPAS kelas V

:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi IPAS

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Nomor Pertanyaan	Total
Dalam tahap ini, siswa akan melakukan simulasi dengan menggunakan gambar, diagram, peralatan atau media sederhana yang berkaitan dengan sistem organ tubuh manusia seperti pernapasa, pencernaan atau peredaran darah. Simulasi ini bertujuan untuk mengajarkan siswa cara menjaga kesehatan organ tubuh mereka dengan benar.	Menemukan informasi penting tentang organ-organ pencernaan manusia.	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 16, 17	12
	Menganalisis organ-organ pencernaan	1, 5, 9, 13, 14, 18, 19, 20	8

Adapun lembar observasi kreativitas dapat dinilai dari beberapa aspek sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Lembar observasi kreativitas

Dimensi Kreativitas produk	Indikator	Aspek yang di nilai	Penilaian			
			1	2	3	Skor Akhir
1. Novelty (Keterbaruan)	1. <i>Original</i> (keaslian): Design yang dibuat <i>out of the box</i> .	Produk				
	2. <i>Suprising</i> (mengejutkan): Memberikan kejutan kepada yang melihat saat kesan pertama	Produk				
2. Resolusi	1. <i>Useful</i> (berguna): produk bisa memberikan inspirasi pada kegiatan belajar selanjutnya.	Produk				
3. Elaborasi dan Sintesis	1. <i>Organist</i> (terorganisi): kejelasan dalam langkah-langkah pembuatan produk	Desain produk				
	2. <i>Understandable</i> (dapat dimengerti): Hubungan antar topik sejalan dengan subtopik dan informasi tersampaikan melalui peta konsep	produk				

Dimensi Kreativitas produk	Indikator	Aspek yang di nilai	Penilaian			
			1	2	3	Skor Akhir
	3. <i>Artistic</i> (seni): Kerapian produk, usaha dalam membuat keunggulan produk dan berani tampil beda dalam tampilan produk	Produk				
4. Konsep	1. Kesesuaian hasil produk dengan konsep dan teori yang ada.	Produk				
	2. Pemilihan warna pada setiap bagan peta konsep	Produk				
	3. Simbol gambar dan garis lengkung	Produk				

Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian Kreativitas

No .	Dimensi	indikator	Skor		
			3	2	1
1.	Keterbaruan	Keaslian	Peta konsep yang dibuat sangat berbeda dengan siswa lain	Peta konsep yang dibuat hampir menyerupai siswa lain	Peta konsep yang dibuat menyerupai siswa lain

No	Dimensi	indikator	Skor		
			3	2	1
.		Mengejutkan	Peta konsep yang dibuat memberi kesan yang berbeda saat pertama kali dilihat	Peta konsep yang dibuat kurang memberi kesan yang berbeda saat pertama kali dilihat	Peta konsep yang dibuat tidak memberi kesan yang berbeda saat pertama kali dilihat
2.	Resolusi	Berguna	Peta konsep yang dibuat sangat berguna bagi kegiatan belajar selanjutnya	Peta konsep yang dibuat kurang berguna bagi kegiatan belajar selanjutnya	Peta konsep yang dibuat tidak berguna bagi kegiatan belajar selanjutnya
3.	Elaborasi dan Sintesis	Terorganisi	Peta konsep yang dibuat sangat terstruktur	Peta konsep yang dibuat kurang terstruktur	Peta konsep yang dibuat tidak terstruktur
		Dapat dimengerti	Struktur yang dibuat pada peta konsep dapat dimengerti bagi pembaca	Struktur yang dibuat pada peta konsep kurang dimengerti bagi pembaca	Struktur yang dibuat pada peta konsep tidak dimengerti bagi pembaca

No	Dimensi	indikator	Skor		
			3	2	1
		Seni	Peta konsep yang dibuat sangat rapi	Peta konsep yang dibuat kurang rapi	Peta konsep yang dibuat tidak rapi
4.	Konsep	Kesesuaian hasil produk	Peta konsep yang dibuat sesuai dengan contoh	Peta konsep yang dibuat kurang sesuai dengan contoh	Peta konsep yang dibuat tidak sesuai dengan contoh
		Pemilihan warna	Menggunakan warna pada setiap simbol sangat baik	Menggunakan warna pada setiap simbol kurang baik	Menggunakan warna pada setiap simbol tidak baik
		Simbol dan gambar	Menggunakan simbol dan gambar yang sangat sesuai	Menggunakan simbol dan gambar kurang sesuai	Menggunakan simbol dan gambar tidak sesuai

F. Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan uji instrumen, selanjutnya adalah tahap penelitian guna mencari keterkaitan antara variabel X dan variabel Y. Data yang diperoleh melalui instrumen peneliti di olah dan dianalisis dengan maksud agar hasilnya dapat menjawab peneliti dan menguji hipotesis. Pengujian menggunakan statistik deskriptif lalu dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Statistik Deskriptif

Menurut (Prihatiningsih, 2022), Statistik deskriptif merupakan metode statistik yang berguna untuk mendeskripsikan data survei tanpa atau tidak disintesis untuk populasi. Dalam statistik deskriptif, kegiatan dibatasi dalam pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data dan analisis sederhana, seperti mencari mean, variasi, rasio, dan presentase.

2. Uji Normalitas

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data pada penelitian ini adalah uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan SPSS. Adapun kriteria dalam pengujian normalitas, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal dan jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memiliki varian populasi sama atau tidak. Uji kesamaan pada dua varians digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut bersifat homogen atau tidak (Usmadi, 2020). Pada penelitian ini uji homogenitas varian menggunakan uji *Levene's Test* dengan bantuan SPSS. Adapun kriteria pengujian nya adalah:

Kriteria Pengujian: Jika: $F_{hitung} \geq F_{tabel (0,05; dk1; dk2)}$, maka Tolak H_0

Jika: $F_{hitung} < F_{tabel (0,05; dk1; dk2)}$, maka Terima H_0

4. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil yang berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya sudah dapat dilakukan uji hipotesis. Hipotesis sendiri merupakan jawaban sementara

terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah di nyatakan dalam bentuk pertanyaan. Setelah melakukan hipotesis maka selanjutnya adalah uji hipotesis, yang mana hal ini dilakukan untuk mengetahui benar tidak nya hipotesis yang telah di buat, maka data yang telah dikumpulkan harus di uji terlebih dahulu. Selain itu, uji hipotesis juga digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan sesudah adanya perlakuan pada suatu sampel. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) melalui uji signifikansi multivariate menggunakan bantuan SPSS.

Uji MANOVA adalah salah satu teknik analisis multivariat yang bertujuan untuk menilai dampak variabel independen yang berskala kategori terhadap beberapa variabel dependen. Teknik ini digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan secara statistik di antara beberapa variabel. Ada empat uji dalam analisis MANOVA yang digunakan pada penelitian ini, yaitu *Pillai's trace*, *Wilk's Lamda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root*. Adapun pengujian Manova pada penelitian ini guna mengetahui adanya pengaruh dari beberapa variabel seperti: 1)Pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep IPAS dan kreativitas siswa; 2) Pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep; dan 3) Pengaruh model *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap kreativitas siswa.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas merupakan teknik pengukuran yang mengindikasi tingkat kebenaran suatu instrumen. Instrumen yang valid menunjukkan bahwa alat pengukur yang digunakan untuk mengumpulkan data memiliki kevalidan yang tinggi (Sugiyono, 2021). Penelitian ini menggunakan validitas isi

(*content validity*), dimana isi instrumen akan dibandingkan dengan materi pelajaran. Penelitian ini menggunakan uji *pearson correlation* dengan bantuan *SPSS*.

Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji validitas, apabila nilai r hitung $>$ r tabel maka butir soal atau pertanyaan pada instrumen berkorelasi signifikan atau dinyatakan valid. Namun apabila nilai r hitung $<$ r tabel maka pertanyaan dianggap tidak valid. berikut tabel kategori validitas soal:

Tabel 3. 7 Kategori Validitas

Nilai r_{xy}	Interpretasi
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,70 \leq r_{xy} \leq 0,90$	Validitas tinggi
$0,40 \leq r_{xy} \leq 0,70$	Validitas sedang
$0,20 \leq r_{xy} \leq 0,40$	Validitas rendah
$r_{xy} < 0,00$	Tidak valid

Sumber: Kartimi (2013)

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan alat ukur secara berulang (Sugiyono, 2021).

Dalam penelitian ini reliabilitas diukur dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, dengan nilai koefisien reliabilitasnya $>$ 0,6 maka instrumen dikatakan reliabel. Berikut skala untuk menentukan tingkat reliabilitas soal:

Tabel 3. 8 Interpretasi Reliabilitas

Nilai alpha	Kriteria Reliabilitas
$0,00 < r \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

$0,20 < r \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Kartimi (2013)

3. Tingkat Kesukaran

Dalam penyusunan tes, diharapkan peneliti memperhatikan hal-hal penting dalam penyusunan test, seperti daya pembeda dan tingkat kesukaran, supaya dapat menghasilkan soal yang baik sehingga dapat mengukur kemampuan siswa. Salah satunya ialah dengan mengukur tingkat kesukarannya. Menurut Aziz (2016) Tingkat kesukaran ini merujuk pada seberapa gampang dan sulitnya suatu pertanyaan bagi kelompok siswa. Dengan kata lain, tingkat kesukaran mencerminkan tingkat kemudahan atau kesulitan suatu pertanyaan yang diberikan kepada siswa.

Kategori TK meliputi, sukar, sedang dan mudah. Berikut pembagian kategori tingkat kesukaran ke dalam tiga kelompok:

Tabel 3. 9 Tingkat Kesukaran

Rentang Tikat Kukaran	Kategori Tingkat Kesukaran
0,00 -0,32	Sukar
0,33 – 0,66	Sedang
0,67 – 1,00	Mudah

Sumber: Kartimi (2013)

4. Daya Pembeda

Mengutip dari jurnal Nani (2014), Dali S. Naga Mengatakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan pembedaan soal yang di lihat dari skronya, untuk membedakan antara kelompok tinggi dan kelompok

rendah. Atau dengan kata lain, makin tinggi daya pembeda soal maka semakin banyak siswa dari kelompok unggul yang dapat menjawab soal dengan benar, dan makin sedikit siswa dari kelompok rendah yang mampu menjawab soal dengan benar. Adapun kateгоре daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang	Kategori
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik Sekali

Sumber : Kartimi (2013)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang sistem pencernaan organ tubuh manusia yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep pada semester ganjil tahun 2023/2024 di SDN Jatiwaringin II, Kec. Pondok Gede, Kota Bekasi.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan berbantuan peta konsep merupakan salah satu cara guru dalam melaksanakan kegiatan belajar secara bervariasi untuk membantu siswa aktif dalam berdiskusi dan meningkatkan pemahaman konsep serta kreativitas siswa.

Dalam bab ini peneliti membahas tentang pertanyaan penelitian secara urut mengenai: 1) Pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep IPAS dan kreativitas siswa; 2) Pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep; dan 3) Pengaruh model *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap kreativitas siswa. Secara keseluruhan penelitian ini menghadirkan pengetahuan baru terhadap dunia pendidikan dalam Pemahaman Konsep dan Kreativitas siswa menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Selanjutnya data penelitian berupa nilai pemahaman konsep dan kreativitas siswa akan dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji *MANOVA*. Analisis deskriptif digunakan untuk memamparkan nilai rerata pemahaman konsep dan kreativitas siswa, sedangkan uji *MANOVA* untuk menguji terhadap hipotesis. Sebelum dilakukan uji *MANOVA* maka perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas varians.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep dan Kreativitas siswa

Hasil yang didapatkan setelah dilakukan perlakuan melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan pembelajaran menggunakan model ceramah berbantuan peta konsep, berdasarkan uji melalui *SPSS* yang terlihat pada hasil analisis data deskriptif yang tercantum pada tabel dibawah :

Tabel 4. 1 Distribusi Data Hasil Belajar dan Kreativitas Kelas Va Dan Vb Setelah Diberi Perlakuan.

Kelas Eksperimen	Test tulis	Kreativitas	Kelas kontrol	Test tulis	Kreativitas
1	30	55,55556	2	20	40,740741
1	30	85,18519	2	25	59,259259
1	45	51,85185	2	30	62,962963
1	50	88,88889	2	35	37,037037
1	55	70,37037	2	35	51,851852
1	55	77,77778	2	40	44,444444
1	55	100	2	45	40,740741
1	55	81,48148	2	45	59,259259
1	60	81,48148	2	45	77,777778
1	60	88,88889	2	45	59,259259
1	65	85,18519	2	45	77,777778
1	65	62,96296	2	45	33,333333
1	65	55,55556	2	45	66,666667
1	65	51,85185	2	50	37,037
1	70	59,25926	2	50	44,444444
1	70	51,85185	2	55	37,037037

Kelas Eksperimen	Test tulis	Kreativitas	Kelas kontrol	Test tulis	Kreativitas
1	30	55,55556	2	20	40,740741
1	30	85,18519	2	25	59,259259
1	75	55,55556	2	55	44,444444
1	75	55,55556	2	55	40,740741
1	75	92,59259	2	55	62,962963
1	75	51,85185	2	55	62,962963
1	75	62,96296	2	55	59,259259
1	75	74,07407	2	55	40,740741
1	75	100	2	55	51,851852
1	80	92,59259	2	60	74,074074
1	80	40,74074	2	65	81,481481
1	80	59,25926	2	65	81,481481
1	80	59,25926	2	65	81,481481
1	80	51,85185	2	65	44,444444
1	85	66,66667	2	65	66,666667
1	95	70,37037	2	70	70,37037
Rata-rata	66,66667	69,382716	Rata-rata	49,833333	56,419752

Merujuk pada tabel 4.1 di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata rata pemahaman konsep = 66,6667 serta kreativitas = 69,3827 siswa pada kelas eksperimen (VB) lebih tinggi dibanding pada kelas kontrol (VA) dengan pemahaman konsep = 49,8333 dan kreativitas sebesar = 56,4197 yang terdapat pada tabel akhir.

Adapun hasil analisis deskriptif data menggunakan uji deskriptif statistik menggunakan bantaun *SPSS* 24.0 diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Deskriptif Statistik

	Kelas	Std.		N
		Rata-rata	Deviation	
Pemahaman konsep	TSTS	66,67	15,105	30
	Ceramah	49,83	12,421	30
	Total	58,25	16,125	60
Kreativitas	TSTS	69,38	16,732	30
	Ceramah	55,43	14,989	30
	Total	62,41	17,249	60

Berdasarkan data hasil analisis deskriptif pada tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai N merupakan jumlah siswa yang diambil sebagai sampel dengan menggunakan kelas VB dan kelas VA dengan jumlah siswa masing masing sebanyak 30 orang. Untuk mengetahui nilai rata rata yang diperoleh pada masing masing kelas dapat dilihat pada tabel 4.2. Pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata rata di kelas eksperimen lebih tinggi yaitu dengan taraf nilai pemahaman konsep 66,67 serta kreativitas 69,38. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata rata pemahaman konsep sebesar 49,83 dan kreativitas 55,43.

Tabel 4. 3 Uji Model TSTS terhadap Pemahaman Konsep

Sumber	Type III Sum of Squares	df	Rata-rata	F	Sig.
Corrected Model	,000 ^a	0	.	.	.

Intercept	133333,333	1	133333,333	584,383	,000
Kelas	,000	0	.	.	.
Error	6616,667	29	228,161		
Total	139950,000	30			
Corrected	6616,667	29			
Total					

Tabel 4. 4 Uji Hipotesis Model Ceramah terhadap Pemahaman Konsep

Source	Type III Sum of Squares	df	Rata-rata	F	Sig.
Corrected Model	,000 ^a	0	.	.	.
Intercept	74500,833	1	74500,833	482,889	,000
Kelas	,000	0	.	.	.
Error	4474,167	29	154,282		
Total	78975,000	30			
Corrected Total	4474,167	29			

Pada tabel 4.3 terdapat uji hipotesis antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep dengan nilai $F_{hitung} = 584,383$ dari nilai sig 0,000. Lalu pada tabel 4.4 terdapat juga pengaruh model pembelajaran ceramah terhadap pemahaman konsep dengan nilai $F_{hitung} = 482,889$ dari nilai sig 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dengan nilai yang signifikan pada pemahaman konsep antara kelas eksperimen yang menggunakan model

pembelajaran *Two Stay Two Stray* dibanding kelas kontrol dengan model ceramah.

Tabel 4. 5 Uji Hipotesis Model TSTS terhadap Kreativitas

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	,000 ^a	0	.	.	.
Intercept	144418,839	1	144418,839	515,852	,000
Kelas	,000	0	.	.	.
Error	8118,884	29	279,962		
Total	152537,723	30			
Corrected Total	8118,884	29			

Tabel 4. 6 Uji Hipotesis model ceramah terhadap Kreativitas

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	,000 ^a	0	.	.	.
Intercept	92181,518	1	92181,518	410,304	,000
Kelas	,000	0	.	.	.
Error	6515,320	29	224,666		
Total	98696,838	30			
Corrected Total	6515,320	29			

Pada tabel 4.5 terdapat hasil uji hipotesis dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap kreativitas siswa dengan nilai $F_{hitung} = 515,852$ dengan nilai sig 0,000. Sedangkan pada tabel 4.6 terdapat hasil uji hipotesis pada kelas yang menggunakan model pembelajaran ceramah terhadap kreativitas siswa dengan nilai $F_{hitung} = 410,304$ dengan nilai sig 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih besar dibanding kelas kontrol dengan model pembelajaran ceramah terhadap kreativitas siswa.

Dari jumlah keseluruhan nilai rata rata di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata rata siswa pada kelas eksperimen (Vb) lebih tinggi dibanding nilai kelas kontrol (Va).

Selanjutnya sebelum memasuki tahapan uji hipotesis penelitian, maka perlu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas diberlakukan untuk mengetahui apakah sebaran data homogen atau tidak. Selain itu uji homogenitas juga dapat dilakukan setelah data tersebut berdistribusi normal (Usmadi, 2020). Berikut pengujian normalitas menggunakan bantuan SPSS:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Pemahaman konsep	Kreativitas
N	60	60	60
	Mean	1,50	58,25
			62,41

Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	,504	16,125	17,249
Most Extreme Differences	Absolute	,339	,103	,106
	Positive	,339	,097	,106
	Negative	-,339	-,103	-,082
Test Statistic		,339	,103	,106
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 ^c	,175 ^c	,092 ^c

Merujuk pada hasil uji prasyarat analisis data pada tabel 4.3, terdapat hasil yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data yang meliputi pemahaman konsep serta kreativitas siswa dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi pada semua kelompok $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Matriks Kovarian

Box's M	7,144
F	2,292
df1	3
df2	605520,000
Sig.	,076

Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Varian

F	df1	df2	Sig.
---	-----	-----	------

Pemahaman konsep	,914	1	58	,343
Kreativitas	,628	1	58	,431

Pada tabel 4.4 hasil uji matriks kovarian atau uji homogenitas varians secara bersamaan, terdapat hasil pengujian nilai $Box, s M = 0,076$ $sig > 0,05$, maka berdasarkan kriteria varian antara pemahaman konsep serta kreativitas siswa homogen. Selanjutnya berdasarkan perhitungan pada tabel homogenitas varian masing-masing menggunakan uji *Levene*, menunjukkan nilai $p > 0,05$, maka penelitian ini dinyatakan homogen.

Setelah uji analisis prasyarat dan data dinyatakan berdistribusi normal serta homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji analisis *Multivariate Analysis Of Variance* (MANOVA) dengan bantuan *SPSS*. Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada penjelasan berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Multivariat

Pengaruh		Nilai	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Interc ept	Pillai's Trace	,970	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
	Wilks' Lambda	,030	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
	Hotelling's Trace	32,638	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
	Roy's Largest Root	32,638	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
Kelas	Pillai's Trace	,357	15,834 ^b	2,000	57,000	,000
	Wilks' Lambda	,643	15,834 ^b	2,000	57,000	,000
	Hotelling's Trace	,556	15,834 ^b	2,000	57,000	,000
	Roy's Largest Root	,556	15,834 ^b	2,000	57,000	,000

Hipotesis pertama, berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil uji multivariat yang menggunakan empat jenis uji yaitu *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotteling's Trace* dan *Roy's Largest Root* dapat dinyatakan H_1 diterima yang mana terlihat pada nilai $F_{hitung} = 15,834$ dengan nilai sig < dari 0,000, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa secara multivariat

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep

Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Sumber	Variabel Tetap	Jumlah Kuadrat	df	Rata-rata Kuadrat	F	Sig.
Correcte d Model	Pemahaman konsep	4250,417 ^a	1	4250,417	22,228	,000
	Kreativitas	2919,297 ^b	1	2919,297	11,570	,001
Intercept	Pemahaman konsep	203583,750	1	203583,750	1064,650	,000
	Kreativitas	233681,059	1	233681,059	926,152	,000
Kelas	Pemahaman konsep	4250,417	1	4250,417	22,228	,000
	Kreativitas	2919,297	1	2919,297	11,570	,001
Error	Pemahaman konsep	11090,833	58	191,221		
	Kreativitas	14634,204	58	252,314		

Total	Pemahaman konsep	218925,000	60			
	Kreativitas	251234,561	60			
Corrected Total	Pemahaman konsep	15341,250	59			
	Kreativitas	17553,501	59			

Hipotesis kedua, pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan H_1 diterima dan H_0 ditolak, hal ini terlihat pada nilai $F_{hitung} = 22,228$, dengan nilai $sig < 0,000$ yang artinya terdapat pengaruh Model *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya model pembelajaran yang bervariasi seperti model *Two Stay Two Stray* dapat membantu siswa dalam memahami konsep pada proses pembelajaran.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Peta Konsep terhadap Kreativitas Siswa

Selanjutnya pada tabel 4.7 menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap kreativitas siswa, hal ini terlihat bahwa nilai $F_{hitung} = 11,570$ dengan nilai $sig 0,001$, dengan ini menyatakan bahwa adanya pengaruh positif terhadap kreativitas siswa.

Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa dibanding pembelajaran menggunakan model ceramah, artinya dalam meningkatkan pemahaman konsep serta kreativitas siswa perlu adanya variasi model pembelajaran yang sesuai pada mata pelajaran IPAS sehingga siswa tidak merasa bosan. Hal ini sejalan dengan

penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Juniantari & Kusmariyatni, 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep Serta Kreativitas Siswa

Hasil analisis pada hipotesis pertama, menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} pada *Pillae Trace, Wilk Lambda, Trace Roy,s dan Largest Root* adalah 15,834 $p < 0,05$ maka dapat dinyatakan nilai F memiliki hasil yang signifikan yang mana artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep dengan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah terhadap pemahaman konsep serta kreativitas siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal salah satunya adanya perbedaan pada tahapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep yang mampu mengembangkan pemahaman konsep serta kreativitas siswa.

Adapun tahap pertama yakni persiapan, pada tahap ini siswa diwajibkan untuk hadir tepat waktu dengan membawa perangkat pembelajaran yang lengkap lalu siswa telah dibagi menjadi beberapa kelompok dengan masing masing kelompok berjumlah 3-4 siswa. Tahap kedua presentasi dari guru, dalam tahap ini siswa

memperhatikan penjelasan guru mengenai indikator serta materi yang diajarkan lalu sebagian siswa mencatat point penting yang telah disampaikan guru. Tahap ketiga kegiatan kelompok, pada kegiatan inilah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan peta konsep dimulai. pada tahapan ini 2 siswa bertugas untuk bertamu untuk mendiskusikan materi yang didapatkan dengan kelompok lain, sedang 2 siswa lainnya diam di tempat untuk menerima tamu. Tahap keempat, siswa telah kembali pada kelompoknya masing masing dan mulai untuk membuat inti materi yang didapatkan menggunakan peta konsep. Pada proses membuat peta konsep siswa juga mendiskusikan bagaimana cara membuat peta konsep yang baik dan menerima tamu dari kelompok lain, lalu setelah nya di presentasikan di depan kelas. Dan yang terakhir tahap evaluasi, yakni apresiasi kepada siswa yang mendapatkan skor tinggi dan mengulas hasil yang telah didapatkan (Pusantra, 2020)

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep

Berdasarkan uji hipotesis kedua yang menggunakan *Test of Between-Subject Effect*, menunjukkan nilai pada $F_{hitung} = 22,228$ dengan nilai $sig < 0,000$, yang mana dapat diartikan bahwa H_0 ditolak sedang H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan pemahaman konsep pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah.

Kemampuan pemahaman konsep sendiri merupakan kemampuan dasar yang perlu siswa miliki untuk memahami materi bukan dengan mengingat atau mengetahui saja namun siswa mampu

menggunakan bahasanya sendiri yang berbeda dari buku untuk menjelaskan materi tersebut (Ruqoyah et al., 2020).

Selain itu kemampuan pemahaman konsep siswa perlu dikembangkan kembali dengan adanya dorongan atau bantuan dari guru menggunakan variasi model pembelajaran supaya siswa lebih semangat dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan (D. S. A. Octavia, 2020) yang mengatakan bahwa Model pembelajaran dapat dijadikan alat untuk mendorong aktifitas siswa dalam pembelajaran. Maka salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong aktifitas siswa adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan berbantuan peta konsep, yang mana siswa diberi kesempatan untuk bertanya, membantu dan berinteraksi kepada rekan lainnya untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, pemahaman interpretasi siswa dapat berkembang ketika siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan bertanya kepada kelompok lain, selain itu siswa juga dilatih untuk menginterpretasi dan menyimpulkan mengenai poin-poin yang diperoleh melalui diskusi dalam upaya memberikan jawaban atas permasalahan yang terdapat dengan kelompok lain (Widiadnyana, Sadia, & Suastra, 2014).

3. Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Peta Konsep terhadap Kreativitas siswa.

Pada hasil analisis uji hipotesis ketiga, nilai f hitung = 11, 570 dengan nilai signifikan 0,000. Maka dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada kreativitas siswa yang menggunakan Model *Two Stay Two Stray*.

Pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini siswa diberi kesempatan untuk bekerjasama dan berdiskusi, sehingga siswa akan mendapatkan inspirasi mengenai bentuk dan hiasan untuk membuat peta konsep. Csikszentmihalyi juga mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan suatu tindakan, gagasan atau hasil yang dapat beralih dari domain lama ke domain baru. Artinya orang yang kreatif yakni orang yang mampu berpikir dan mampu berubah dari satu dominan ke dominan lain (ASMAWATI, 2017).

Terlebih pada saat ini sekolah dasar menggunakan kurikulum merdeka yang mengedepankan proses belajar sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa salah satunya kemampuan kreatif. Maka hendaknya guru menyediakan fasilitas belajar dengan adanya variasi model pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan kreativitasnya secara optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan belajar mengajar di SDN Jatiwaringin II saat ini masih menggunakan model pembelajaran ceramah atau konvensional, terlebih pada kelas V yang menjadi sampel pada penelitian ini. Dengan begitu siswa tidak bergerak secara aktif dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir nya dalam memahami konsep suatu materi. Maka untuk meningkatkan pemahaman serta kreativitas pada siswa, guru diharapkan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dengan semangat.

Dalam hal tersebut maka guru perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, salah satunya dengan menggunakan Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep, yang mana model pembelajaran tersebut menuntut siswa untuk bergerak aktif, berdiskusi dan bekerja sama supaya mendapatkan hasil yang memuaskan. Dari kerja sama tersebut siswa dapat belajar untuk menganalisis dan memahami materi dari kelompok lain.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Juniantari & Kusmariyatni, 2019) bahwa Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan berbantuan Peta Konsep dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa.

Maka dapat ditarik disimpulkan dari penelitian ini bahwa Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep berpengaruh pada Pemahaman Konsep dan Kreativitas pada siswa di SDN Jatiwaringin II, dan secara rinci dapat diuraikan bahwa: 1)

Terdapat pengaruh positif pada pemahaman konsep dan kreativitas siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dibanding menggunakan model ceramah dengan nilai $F_{hitung} = 15,834$ dengan nilai $sig < 0,000$; 2) Terdapat perbedaan pengaruh positif pada pemahaman konsep secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan kelas yang menggunakan model ceramah dengan nilai $F_{hitung} = 22,228 < 0,000$; 3) Terdapat pengaruh nilai positif yang signifikan pada kreativitas siswa antara kelas dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan kelas menggunakan model ceramah dengan taraf nilai $F_{hitung} = 11,570 < 0,000$.

B. Saran

Berdasarkan pemaparan pada hasil penelitian di atas, dapat diajukan beberapa saran yaitu; 1) Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat dijadikan referensi untuk kegiatan belajar mengajar, terlebih Model pembelajaran tersebut dapat digunakan pada semua mata pelajaran, 2) Guru dapat memanfaatkan variasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* supaya siswa dapat bergerak aktif dan mengembangkan kemampuan komunikasinya, dan diharapkan dalam menjalankan model tersebut, guru melakukannya sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan; 3) Untuk sekolah hendaknya dapat memfasilitasi adanya pengimplementasian model pembelajaran di sekolah, sehingga guru dapat optimal dalam menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Butsi, E., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., & Maryani, D. (2022). Model-Model pembelajaran (pp. 1–200). pradina Pustaka. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OshEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=buku+model+pembelajaran+kooperatif&ots=0LpPkRjfmK&sig=K5LbnstUR9bs_WiwvupB1Yj_Pgs&redir_esc=y#v=onepage&q=buku model pembelajaran kooperatif&f=false
- Amirullah. (2017). Populasi Dan Sampel. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8(33), 44.
- Arlinda. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY (TSTS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV B SDN 21 SITORAJO KECAMATAN KUANTAN TENGAH, 6, 555–562.
- ASMAWATI, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145–164. Retrieved from <https://doi.org/10.21009/jpud.111.10>
- Darusman, R. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Smp. *Infinity Journal*, 3(2), 164. Retrieved from <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.61>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran. CV Kaaffah Learning Center*.
- Felda, H., Mawardi, & Widi, K. (2019). Peningkatan keterampilan

- kolaborasi siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif two stay twostray di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 2037–2041.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., ... Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. Retrieved from <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hutapea, R. H. (2020). Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1), 1. Retrieved from <https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.287>
- Juniantari, I. G. A. S., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Berbantuan Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 378. Retrieved from <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.19478>
- Khoerudin, C. M., Alawiyah, T., & Sukarlina, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Teknik Divergent Thinking dan Mind Mapping Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 27. Retrieved from <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.43785>
- KUSTIAN, N. G. (2021). Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37. Retrieved from <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>
- Lestari, W., & Nirmala, N. A. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Segitiga dan Segi Empat Berdasar pada Taksonomi Bloom Ranah Kognitif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universtas Indraprasta*, (80), 65–72.

- Mushfi, M. (2020). Penerapan model pembelajaran two stay two stray dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika. *Ilmu Pendidikan*, 4, 7823–7830.
- Noviani, L. (2020). Pengaruh Inovasi Produk, Kreativitas Produk, dan Kualitas Produk terhadap Keunggulan Bersaing (Studi Kasus pada Kerajinan Tikar Eceng Gondok "Liar"). *Jurnal Manajemen Danbisnis (Jumanis)*, 2(1), 2076–2086. Retrieved from <http://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/jmb/article/view/982>
- Octavia, shilphy A. (2020). *Model model pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+pembelajaran&ots=zIBFEnFPBe&sig=pjmRKLenAVe4sx66_0yYKjE2BJs&redir_esc=y#v=onepage&q=model+pembelajaran&f=false
- Octavia, D. S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Prihatiningsih, D. (2022). *Statistik Deskriptif*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=NE5hEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=statistik+deskriptif+adalah&ots=uQpedr_xFi&sig=shph5YNiN6vwRim2Z96YdXBeFC4&redir_esc=y#v=onepage&q=statistik+deskriptif+adalah&f=true
- Pusantra, D. (2020). PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TWO STAY TWO STRAY (TSTS) UNTUK MENINGKATKAN SIKAP DEMOKRASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA (Pembelajaran pada PPKN Kelas XI SMAN 1 Gumay Talang), 10(1), 1–23.
- Putra, A., Pujani, & Juniatina, P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 12(1), 13–18. Retrieved from <https://doi.org/10.37755/jsm.v12i1.262>
- Ruqoyah, S., Murni, S., & Linda. (2020). kemampuan pemahaman konsep dan risiliensi matematika dengan VBA microsoft Excel (p. 102). Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=R2IXEAAAQBAJ&pg=PT97&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=true
- Sanjani, M. A. (2019). pelaksanaan pembelajaran strategi inkuiri, 8(2), 40–45.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1250>
- Setiani, A., Lukman, H. S., & Suningsih, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Strategi Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping. *Prisma*, 9(2), 128. Retrieved from <https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.958>
- Setiawan, N. (2021). Teknik Sampling mangrove, 25–28.
- Sidoyo, S. (2015). *dasar Metodologi Penelitian*. (Ayup,Ed.). Yogyakarta: Literasi Media Publishing. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=teknik+pengumpulan+data+kuantitatif&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwi31rjxr_n7AhVywXMBHca3DIsQ6wF6BAGHEAU#v=onepage&q=teknik pengumpulan
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS Sd*. Garudhawacana. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=WN9MDwAAQBAJ&>

oi=fnd&pg=PR1&dq=pembelajaran+IPS&ots=OtBpVFNQKS&sig=KhD0iGCBYycq_FG_CknzXuV7X0M&redir_esc=y#v=onepage&q=pembelajaran IPS&f=false

- Sugiyono, D. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. (A. Nuryanto, Ed.) (ke-3). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). Retrieved from <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Suparya, I. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2021). Meta Analisis Penelitian Penggunaan Metode Pembelajaran Peta Konsep Di Beberapa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 248–262.
- Syamsiah, S., & Gunansyah, G. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray. *Journal Asian Community Education*, 1–9. Retrieved from <http://jurnal.stkipmeranti.ac.id/index.php/jace/article/view/8>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. Retrieved from <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Widiadnyana, I. W., Sadia, W., & Suastra, W. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Dan Sikap Ilmiah Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(2), 1–13. Retrieved from https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1344
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pTFsEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pembelajaran+IPAS&ots=F_43SLgdIY&sig=zOkYLaGeddZ490ST4lnB7sduA-4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

LAMPIRAN – LAMPIRAN

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM	
Nama	Niskah Husniah
Instuisi	SDN Jatiwaringin II
Mata Pelajaran	IPAS
Materi Pokok	Sistem Pencernaan Manusia
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/ kelas	C/ V
Tahun Ajaran	2023/ 2024
Semester	1 (Ganjil)
Alokasi Waktu	5 JP
Jumlah pertemuan	1 Pertemuan
Model Pembelajaran	<i>Two Stay Two Stray</i>
Strategi Pembelajaran	Peta Konsep
Jumlah Siswa	30 orang
Pengetahuan/ Keterampilan Prasyarat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal nama organ-organ tubuh 2. Mengetahui fungsi masing-masing organ tubuh
Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Bernalar Kritis 3. Bergotong Royong 4. 4. Kreatif
Sarana dan Prasaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang kelas

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Meja kursi yang ditata berkelompok 3. Karton 4. Alat tulis dan mewarnai
--	--

B. KOMPETENSI INTI	
1. Capaian pembelajaran (CP)	
	Pada fase ini, siswa melakukan simulasi dengan menggunakan gambar, bagan, alat atau media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	
	<ol style="list-style-type: none"> a. Menemukan informasi penting tentang organ-organ pencernaan manusia (C4) b. Menganalisis organ-organ pencernaan manusia (C4) c. Membuat peta konsep tentang fungsi-fungsi organ pencernaan manusia (C6)
3. Tujuan Pembelajaran	
	<ol style="list-style-type: none"> a. Setelah membaca teks, siswa dapat menemukan informasi penting tentang organ-organ pencernaan manusia dengan tepat (C4) b. Mencari tahu peran makanan dan organ pencernaan untuk membantu manusia tetap hidup (C4) c. Setelah membaca teks bacaan, siswa membuat peta konsep mengenai fungsi organ pencernaan manusia (C6)
4. Pemahaman Bermakna	
	Dengan memahami materi ini, siswa dapat memahami proses pencernaan manusia dan menerapkan pola hidup sehat.

5. Pertanyaan Pemantik

- a. Bagaimana makan dan minum membantu kita tetap hidup dan beraktivitas?
- b. Bagaimana sistem pencernaan bekerja mengolah makanan dan minuman yang kita konsumsi?
- c. Seperti apa pola makan jenis makanan/minuman yang sehat?

6. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (10 Menit)

- 1) Siswa menjawab salam pembuka dari guru dan dilanjutkan berdoa sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas. (Religius)
- 2) Siswa bersama guru memeriksa kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan kerapihan pakaian dan tempat duduk (Communication)
- 3) Siswa menyanyikan lagu nasional (Nasionalisme)
- 4) Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Orientasi)
- 5) Siswa mendapat manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)

B. Kegiatan Inti (50 menit)

- 6) Siswa membuka dan mencermati dialog pembuka kegiatan pembelajaran
- 7) Siswa menjawab pertanyaan dari guru
- 8) Gunakan pertanyaan-pertanyaan di atas untuk menggali informasi serta menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan di diskusikan
- 9) Siswa mendapatkan penjelasan dari guru terkait materi tersebut
- 10) Siswa duduk secara berkelompok

- 11) Siswa mengamati video pembelajaran tentang sistem pencernaan pada manusia
- 12) Siswa berdiskusi bersama kelompok terkait organ pencernaan pada manusia dan fungsinya
- 13) siswa bertemu dan berdiskusi kembali kepada kelompok lainnya guna mendapatkan informasi tambahan
- 14) Selanjutnya informasi yang didapatkan dituangkan dalam bentuk peta konsep atau peta konsep
- 15) Siswa membuat peta konsep bersama kelompok
- 16) Siswa kembali bertemu guna mendapatkan inspirasi pembuatan peta konsep
- 17) Siswa mendapatkan bimbingan guru pada saat pembuatan mind mapping
- 18) Siswa mendapatkan soal evaluasi dari guru
- 19) Siswa mulai mengerjakan lembar evaluasi
- 20) Siswa dengan kelompok yang paling kompak dalam bekerja sama mendapatkan penghargaan

C. Kegiatan Penutup

- 21) Siswa membuat rangkuman/ kesimpulan hasil belajar selama sehari dengan bimbingan guru (Menyimpulkan)
- 22) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya (Mengkomunikasikan)
- 23) Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan refleksi
- 24) Siswa memperhatikan guru yang sedang mengulang kembali inti dari kegiatan belajar pada hari ini.
- 25) Siswa bersama-sama berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran (Religius)

7. Assesmen

a. Jenis Asesmen

1) Asesmen Diagnostik

Menyebutkan nama-nama organ pencernaan pada manusia

2) Asesmen formatif

Mengerjakan soal latihan

3) Asesmen sumatif

Siswa menyelesaikan soal evaluasi mengenai sistem pencernaan manusia

b. Bentuk Asesmen

1) Sikap (Profil pelajar pancasila) dapat berupa: observasi, penilaian diri dan penilaian teman sebaya

2) Performa (Presentasi, pameran hasil karya)

3) Tertulis (Tes objektif: Pilihan ganda)

8. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Remedial diberikan kepada siswa yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

C. LAMPIRAN

1. Bahan bacaan/ bahan ajar

2. Media pembelajaran

3. Asesmen

4. Pengayaan

5. Rubrik Penilaian

BAHAN AJAR

MENGENAL ORGAN PENCERNAAN MANUSIA



Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan?

Salah satu ciri makhluk hidup adalah memerlukan makanan. Makanan yang telah dimakan akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen penyusun sel dan jaringan, serta nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Sistem pencernaan merupakan salah satu sistem kompleks yang terdapat dalam tubuh kita. Nah, apa sajakah bagian-bagian dari sistem pencernaan manusia? Tanpa kita sadari dan tanpa harus diperintah, sistem pencernaan bekerja dengan sendirinya. Menakjubkan, bukan?

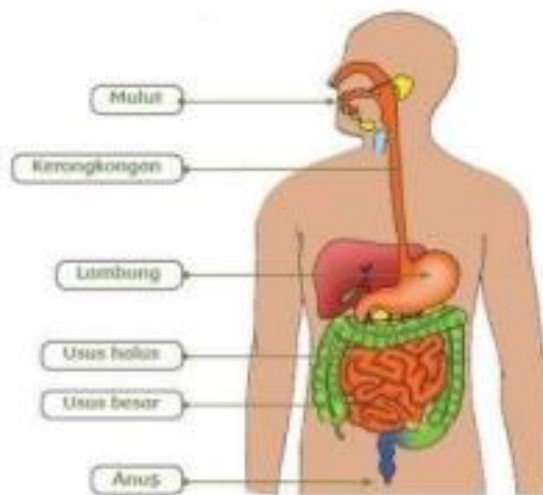
Sistem Pencernaan Manusia

Sistem Pencernaan adalah proses yang dilakukan oleh sistem organ pencernaan untuk mengolah makanan agar dapat diserap nutrisinya dan diubah menjadi energi.

Fungsi sistem pencernaan pada tubuh manusia :

- Untuk menghancurkan makanan yang masuk ke dalam tubuh
- Membuang sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan tubuh

ORGAN-ORGAN PENCERNAAN MANUSIA



Organ-organ pencernaan manusia terdiri dari:

1. MULUT



Makanan masuk ke dalam tubuh melalui mulut. Di dalam rongga mulut terdapat gigi, lidah, dan air ludah (air liur). Ketiga komponen itu berperan untuk mencerna makanan di dalam mulut.

Gigi dan lidah mencerna makanan secara mekanis. Air ludah mencerna makanan secara kimiawi. Pencernaan secara mekanis merupakan pencernaan makanan dengan cara dikunyah oleh gigi dan dibantu lidah. Sementara itu, pencernaan kimiawi merupakan pencernaan makanan yang dilakukan oleh enzim.

2. KERONGKONGAN (ESOFAGUS)

Fungsi utama faring adalah sebagai saluran alat pencernaan yang membawa makanan dari rongga mulut hingga ke esofagus.



Esofagus (dari bahasa Yunani: oeso "membawa", dan phagus "memakan") atau kerongkongan adalah tabung (tube) berotot pada manusia yang dilalui sewaktu makanan mengalir dari bagian mulut ke dalam lambung. Makanan berjalan melalui esofagus dengan menggunakan proses peristaltik.

Makanan yang telah lumat akan didorong dan disalurkan ke lambung melalui kerongkongan. Di dalam kerongkongan, makanan akan terdorong karena gerak kerongkongan. Gerak meremas-remas dan mendorong makanan masuk lambung oleh kerongkongan disebut gerak peristaltik. Kerongkongan berupa tabung bulat dengan panjang sekitar 20 cm.

3. LAMBUNG



Lambung merupakan organ pencernaan yang terletak di sebelah kiri atas.

Di lambung makanan akan diremas dan dicampur dengan cairan getah lambung. Cairan getah lambung berfungsi untuk membunuh kuman-kuman yang bercampur dengan makanan.

Getah lambung juga berfungsi untuk memecah makanan agar mudah diserap oleh usus. Getah lambung dihasilkan oleh dinding lambung. Dalam getah lambung terdapat enzim-enzim:

- Pepsin, untuk mengubah protein menjadi pepton. Enzim pepsin yang belum aktif disebut pepsinogen.
- Asam klorida (HCl), untuk membunuh kuman yang terbawa bersama makanan, mengasamkan makanan di lambung dan mengaktifkan pepsinogen menjadi pepsin.
- Renin, mengendapkan protein susu (kasein) menjadi air susu. Enzim ini terdapat pada bayi.

4. USUS HALUS

Setelah dicerna di lambung, makanan masuk ke usus halus.



Usus halus ini sebenarnya sangat panjang, tetapi melipat-lipat di perut kita. Usus halus terdiri atas tiga bagian, yaitu usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerap.

Di dalam usus dua belas jari, makanan dicerna secara kimiawi. Pencernaan itu dilakukan oleh getah empedu dan getah pankreas. Getah empedu dihasilkan oleh hati. Getah empedu berfungsi untuk mencerna lemak. Beberapa enzim yang dihasilkan getah pankreas sebagai berikut.

- Enzim amilase, berfungsi mengubah zat tepung menjadi gula.
- Enzim tripsin, berfungsi mengubah protein menjadi asam amino.
- Enzim lipase, berfungsi mengubah lemak menjadi asam lemak.

Setelah melewati usus dua belas jari, makanan sampai di usus kosong. Selanjutnya, makanan akan diurai proteinnya oleh enzim erepsin. Sementara itu, karbohidrat yang terkandung dalam makanan tersebut akan diurai oleh enzim maltase, sukrose, dan laktose. Setelah hancur dan lumat, makanan menuju usus penyerap.

Bagian dalam dinding usus penyerap berupa jonjot-jonjot. Di dalam jonjot-jonjot itu terdapat ujung pembuluh darah. Melalui pembuluh darah inilah terjadi penyerapan sari-sari makanan. Sari-sari makanan masuk dalam aliran darah dan diedarkan ke seluruh tubuh.

5. USUS BESAR (KOLON)

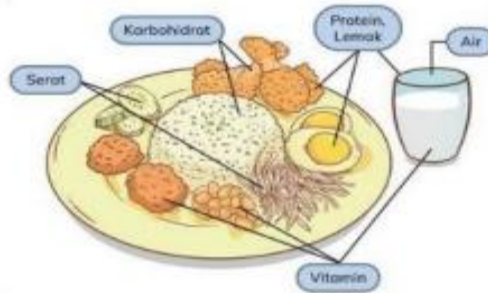


Panjang usus besar kira-kira 1,75 m. Besarnya sekitar dua kali usus halus.

Di dalam usus besar terjadi penyerapan sisa-sisa makanan dan penyerapan air. Sisa zat cair dialirkan ke ginjal. Kemudian selanjutnya diproses menjadi air seni. Di dalam usus besar terdapat bakteri pembusuk.

Bakteri pembusuk berguna untuk membusukkan sisa makanan menjadi kotoran. Bahan yang telah dibusukkan oleh bakteri berupa kotoran. Kotoran akan dikeluarkan melalui anus. Selain kotoran berbentuk padat, ada cairan dan gas. Cairan keluar melalui lubang kemih berupa air seni. Bentuk gas dikeluarkan berupa kentut.

MENGAPA KITA PERLU MAKAN



Mobil memerlukan bensin untuk berjalan. Tubuh kita juga memerlukan makanan untuk bekerja dengan baik. Gizi dalam makanan menyediakan energi dan materi pembangunan untuk pertumbuhan serta perbaikan tubuh. Sejak lahir hingga masa remaja nanti, kita bertumbuh dan tentu membutuhkan berbagai jenis gizi. Gizi dalam makanan mempunyai peran berbeda dalam proses pertumbuhan.

Ada tujuh jenis zat-zat utama atau nutrisi dalam makanan yang diperlukan tubuh. Tubuh kita membutuhkan nutrisi tersebut dalam jumlah yang seimbang. Berikut zat-zat utama tersebut.

MENGAPA KITA PERLU MAKAN

1

PROTEIN

Protein merupakan zat yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perbaikan dalam jumlah besar bagi tubuh. Ikan, daging, keju, kacang tanah, dan polong-polongan merupakan makanan yang mengandung protein.

2

KARBOHIDRAT

Karbohidrat merupakan nutrisi utama yang dibutuhkan bersama protein dan lemak. Karbohidrat akan diolah menjadi gula yang dibutuhkan tubuh untuk menghasilkan energi secara cepat. Karbohidrat bisa didapatkan dari kentang, jagung, umbi-umbian, sagu, tepung-tepungan, dan sebagainya.

3

LEMAK

Lemak sangat penting untuk kesehatan tubuh. Lemak membantu penyerapan vitamin, melindungi organ-organ penting di dalam tubuh, dan membantu tubuh agar tetap hangat. Lemak bisa didapatkan dari santan, kacang-kacangan, daging sapi, daging kambing, daging ayam, ikan, susu, semua makanan yang digoreng, dan sebagainya.

4

VITAMIN

Vitamin membantu tubuh melawan kuman penyakit dan diperlukan untuk menunjang kinerja tubuh. Pada umumnya, vitamin berasal dari buah-buahan dan sayur-sayuran.

5

MINERAL

Mineral diperlukan untuk kesehatan tulang dan gigi serta darah. Mineral berasal dari buah-buahan dan sayuran. Makanan lain, seperti susu menyediakan kalsium untuk kesehatan tulang.

6

SERAT

Serat penting untuk pencernaan, karena dapat membantu menjaga kesehatan usus dan mempermudah proses buang air besar. Jika kurang serat, kita akan sulit buang air besar. Makanan yang mengandung serta diantaranya sayur-sayuran, buah-buahan, gandum, dan beberapa kacang-kacangan.

7

AIR

Air sangat penting bagi tubuh. Air membantu melarutkan makanan yang kita makan dan juga membantu produksi air liur. Air juga menjaga tubuh agar tetap dingin lewat keringat. Asupan air juga dapat berasal dari banyak sumber makanan lain, seperti buah dan sayuran.

MENGAPA KITA PERLU MAKAN

Untuk membantu kalian mengatur pola makan, kalian bisa mengikuti pola piramida makanan berikut.




Angka persentase menunjukkan berapa banyak nutrisi makanan yang kalian makan. Dari 100% makanan yang kalian makan, sebaiknya 40% makanan merupakan sumber karbohidrat, seperti nasi, roti, sereal. Adapun 35% makanan sebaiknya mengandung buah-buahan dan sayuran, 20% makanan mengandung daging, ikan, susu dan telur, serta 5% sisanya mengandung lemak dan gula.



MEDIA PEMBELAJARAN



IPA - Kelas 5

Yuk Belajar Sistem Pencernaan Manusia




ID dan Tujuan Materi Video E-Learning Profil

Welcome

Selamat Datang di situs pembelajaran IPA kelas 5 tentang Sistem Pencernaan Manusia. Semoga bermanfaat dan dapat digunakan oleh semua pendidik dan peserta didik khususnya kelas 5.



Soal Evaluasi IPAS Kelas V

SOAL IPAS SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Nama :

Kelas :

Berilah tanda (x) pada jawaban a, b, c dan d yang tepat!

1. Fungsi enzim renin pada lambung adalah ...
 - a. mengubah protein menjadi pepton
 - b. mengubah pepton menjadi asam amino
 - c. mematikan kuman pada makanan
 - d. menggumpalkan kasein
2. Makanan yang merupakan sumber utama protein adalah ...
 - a. ikan
 - b. gandum
 - c. sagu
 - d. umbi-umbian
3. Vitamin yang berperan dalam membantu menjaga kesehatan mata adalah ...
 - a. vitamin C
 - b. vitamin A
 - c. vitamin D
 - d. vitamin B

4. Zat atau nutrisi yang membantu penyerapan vitamin, melindungi organ-organ penting dalam tubuh dan membantu tubuh agar tetap hangat adalah ...
 - a. protein
 - b. serat
 - c. lemak
 - d. karbohidrat
5. Lambung merupakan organ pencernaan yang berfungsi ...
 - a. menyerap sari-sari makanan, air, mineral dan vitamin
 - b. menghancurkan makanan melalui pencernaan secara mekanis dan kimiawi
 - c. mendorong makanan ke organ pencernaan lainnya
 - d. sebagai tempat proses pembusukan makanan
6. Sumber serat dapat diperoleh dari ...
 - a. buah-buahan
 - b. daging kambing
 - c. ikan
 - d. daging sapi
7. Sumber asupan air terbanyak dapat diperoleh dari ...
 - a. sayur-sayuran
 - b. daging sapi
 - c. ikan
 - d. daging sapi
8. Dalam piramida nutrisi makanan, makanan yang menempati puncak piramida dengan porsi konsumsi terkecil adalah ...
 - a. daging, telur, ikan
 - b. roti, nasi, sereal
 - c. buah dan sayuran

- d. lemak, minyak, gula
9. Fungsi enzim renin pada lambung adalah ...
- a. mengubah protein menjadi pepton
 - b. mematikan kuman pada makanan
 - c. menggumpalkan kasein
 - d. mengubah pepton menjadi asam amino
10. Pada gambar soal no 10, makanan yang menempati porsi konsumsi terbesar adalah ..
- a. daging, ikan dan susu
 - b. lemak, minyak dan gula
 - c. buah dan sayuran
 - d. roti, nasi dan sereal
11. serat bagi tubuh sangat berperan bagi ...
- a. menghasilkan energi
 - b. melindungi organ-organ penting dalam tubuh
 - c. menjaga kesehatan tulang
 - d. menjaga kesehatan usus
12. Di bawah ini yang merupakan fungsi mineral bagi tubuh adalah ...
- a. melindungi organ-organ penting dalam tubuh
 - b. menjaga kesehatan tulang dan gigi
 - c. menjaga kesehtan usus
 - d. menghasilkan energi
13. berikut ini yang merupakan fungsi dari usus halus adalah
- a. melepaskan sisa-sisa makanan
 - b. terjadinya gerak meremas makanan
 - c. terjadinya proses pembusukan sisa makanan
 - d. menyerap sari-sari

14. Apa yang membedakan usus halus dan usus besar dalam hal fungsi dan struktur?
 - a. Usus halus lebih pendek daripada usus besar
 - b. Usus halus memiliki banyak lipatan yang membantu dalam penyerapan nutrisi, sedangkan usus besar berfungsi sebagai tempat penyimpanan feses
 - c. usus halus memiliki peran utama dalam mencerna makanan, sedangkan usus besar berfungsi untuk menghasilkan empedu.
 - d. usus halus dan usus besar memiliki peran yang sama dalam pencernaan
15. Mengapa kita perlu makan dan minum?
 - a. Untuk memuaskan rasa lapar dan haus
 - b. Agar kita bisa menikmati berbagai rasa makanan
 - c. Karena makanan dan minuman adalah sumber energi dan nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh
 - d. Hanya untuk menjaga berat badan kita tetap ideal
16. Bagaimana makanan dan minuman membantu kita tetap hidup dan beraktivitas?
 - a. Makanan dan minuman tidak berpengaruh pada kehidupan dan aktivitas kita
 - b. Makanan memberikan warna pada kehidupan kita
 - c. Makanan memberikan energi dan nutrisi yang diperlukan oleh tubuh untuk fungsi dan aktivitas sehari-hari
 - d. Makanan dan minuman hanya berperan dalam menjaga kesehatan kulit
17. Seperti apa pola makan dan jenis makanan/ minuman yang sehat?
 - a. Pola makan sehat adalah mengonsumsi makanan cepat saji setiap hari
 - b. Makanan sehat adalah makanan yang kaya akan gula dan lemak
 - c. Pola makan sehat melibatkan konsumsi berbagai jenis makanan, termasuk sayuran, buah-buahan protein dan karbohidrat seimbang

- d. Makanan sehat adalah makanan yang dihindari sepenuhnya karena mereka tidak enak
18. Apa yang terjadi pada tubuh manusia jika tidak mengonsumsi makanan dan minuma dalam waktu lama?
- a. tubuh akan terus berfungsi normal tanpa ada efek negatif
 - b. tubuh akan mulai menghasilkan makanan dan minuman sendiri secara alami
 - c. Kekurangan nutrisi dan dehidrasi akan menyebabkan gangguan kesehatan serius bahkan kematian
19. Organ pencernaan apa yang berfungsi untuk menyimpan dan mengolah makanan serta menghasilkan getah lambung?
- a. Hati
 - b. usus halus
 - c. lambung
 - d. pankreas
20. Mengapa peran hati dalam pencernaan sangat penting?
- a. Hati menghasilkan enzim pencernaan
 - b. Hati membantu mencerna makanan dengan menghancurkan partikel makanan
 - c. Hati menghasilkan empedu, yang diperlukan untuk mencerna lemak
 - d. Hati menyimpan sisa-sisa makanan untuk digunakan nanti

REMEDIAL

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Gerak meremas-remas dan mendorong makanan masuk lambung oleh kerongkongan disebut
2. Enzim untuk mengubah protein menjadi pepton adalah

3. Contoh makanan yang mengandung protein adalah
4. Gangguan pencernaan karena peradangan pada usus halus adalah

PENGAYAAN

Buatlah Peta Konsep sistem pencernaan manusia yang lengkap dengan nama dan fungsi dari masing-masing organ pencernaan.

1. Rubrik Penilaian Sikap

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Mandiri	Selalu bekerja keras, tangguh, daya juang, professional, kreatif, dan berani dalam pembelajaran	Sering bekerja keras, tangguh, daya juang, professional, kreatif, dan berani dalam pembelajaran	Kurang bekerja keras, tangguh, dayajuang, professional, kreatif, dan berani dalam pembelajaran	Tidak pernah bekerja keras, tangguh, daya juang, professional, kreatif, dan berani dalam pembelajaran
Bernalar kritis	Selalu mengemukakan atau menyetujui atau menyangkal banyak ide atas dasar penalaran kritis	Sering mengemukakan atau menyetujui atau menyangkal banyak ide atas dasar penalaran kritis	Kadang-kadang mengemukakan atau menyetujui atau menyangkal banyak ide atas dasar penalaran kritis	Tidak pernah mengemukakan atau menyetujui atau menyangkal banyak ide atas dasar penalaran kritis
Bergotong royong	Selalu berkerjasama, komitmen, musyawarah mufakat,	Sering berkerjasama, komitmen, musyawarah mufakat,	Kadang-kadang berkerjasama, komitmen, musyawarah	Tidak pernah berkerjasama, komitmen, musyawarah mufakat,

	tolong menolong, soidaritas, dan empati dalam pembelajaran	tolongmenolong, soidaritas, dan empati dalam pembelajaran	mufakat, tolongmenolong, soidaritas, dan empati dalam pembelajaran	tolongmenolong, soidaritas, dan empati dalam Pembelajaran
Kreatif	Selalu mengembangkan ide yang berbeda sebagai terobosan dan mewujudkannya menjadi nyata	Sering mengembangkan ide yang berbeda sebagai terobosan dan mewujudkannya menjadi nyata	Kadang-kadang mengembangkan ide yang berbeda sebagai terobosan dan mewujudkannya menjadi nyata	Tidak pernah mengembangkan ide yang berbeda sebagai terobosan dan mewujudkannya menjadi nyata

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Tes tulis tentang nama dan fungsi organ pencernaan manusia
- b. Soal-soal di buku siswa

3. Rubrik Penilaian Kreativitas Peta Konsep

No	Dimensi	indikator	Skor		
			3	2	1
1.	Keterbaruan	Keaslian	Peta konsep yang dibuat sangat	Peta konsep yang dibuat hampir	Peta konsep yang dibuat

No	Dimensi	indikator	Skor		
			3	2	1
			berbeda dengan siswa lain	menyerupai siswa lain	menyerupai siswa lain
		Mengejutkan	Peta konsep yang dibuat memberi kesan yang berbeda saat pertama kali dilihat	Peta konsep yang dibuat kurang memberi kesan yang berbeda saat pertama kali dilihat	Peta konsep yang dibuat tidak memberi kesan yang berbeda saat pertama kali dilihat
2.	Resolusi	Berguna	Peta konsep yang dibuat sangat berguna bagi kegiatan belajar selanjutnya	Peta konsep yang dibuat kurang berguna bagi kegiatan belajar selanjutnya	Peta konsep yang dibuat tidak berguna bagi kegiatan belajar selanjutnya
3.	Elaborasi dan Sintesis	Terorganisi	Peta konsep yang dibuat sangat terstruktur	Peta konsep yang dibuat kurang terstruktur	Peta konsep yang dibuat tidak terstruktur
		Dapat dimengerti	Struktur yang dibuat pada peta konsep dapat	Struktur yang dibuat pada peta konsep kurang	Struktur yang dibuat pada peta konsep tidak

No	Dimensi	indikator	Skor		
			3	2	1
			dimengerti bagi pembaca	dimengerti bagi pembaca	dimengerti bagi pembaca
		Seni	Peta konsep yang dibuat sangat rapi	Peta konsep yang dibuat kurang rapi	Peta konsep yang dibuat tidak rapi
4.	Konsep	Kesesuaian hasil produk	Peta konsep yang dibuat sesuai dengan contoh	Peta konsep yang dibuat kurang sesuai dengan contoh	Peta konsep yang dibuat tidak sesuai dengan contoh
		Pemilihan warna	Menggunakan warna pada setiap simbol sangat baik	Menggunakan warna pada setiap simbol kurang baik	Menggunakan warna pada setiap simbol tidak baik
		Simbol dan gambar	Menggunakan simbol dan gambar yang sangat sesuai	Menggunakan simbol dan gambar kurang sesuai	Menggunakan simbol dan gambar tidak sesuai

Lampiran 2. Instrumen penilitan**KISI KISI SOAL IPAS KELAS 5 SD/ MI**


Kelas : 5/1

Bab : 5.2 Bagaimana kita hidup dan bertumbuh

Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Soal
Mencari informasi peran makanan serta organ pencernaan untuk membantu manusia tetap hidup.	Siswa mampu mengetahui fungsi enzim (C1)	<p>1. Fungsi enzim renin pada lambung adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> mengubah protein menjadi pepton mengubah pepton menjadi asam amino mematikan kuman pada makanan menggumpalkan kasein <p>Jawaban: D</p>
	Siswa mampu mengetahui makanan yang mengandung protein (C1)	<p>2. Makanan yang merupakan sumber utama protein adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> ikan gandum sagu umbi-umbian <p>Jawaban: A</p>

	<p>Siswa mampu mengetahui vitamin untuk kesehatan mata (C1)</p>	<p>3. Vitamin yang berperan dalam membantu menjaga kesehatan mata adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. vitamin C b. vitamin A c. vitamin D d. vitamin B <p>Jawaban: A</p>
<p>Mencari tahu peran makanan dan organ pencernaan untuk</p>	<p>Siswa mampu mengetahui nutrisi yang membantu penyerapan vitamin (C1)</p>	<p>4. Zat atau nutrisi yang membantu penyerapan vitamin, melindungi organ-organ penting dalam tubuh dan membantu tubuh agar tetap hangat adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. protein b. serat c. lemak d. karbohidrat <p>Jawaban: C</p>

membantu manusia tetap hidup.	Siswa mampu mengetahui fungsi lambung (C1)	<p>5. Lambung merupakan organ pencernaan yang berfungsi ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. menyerap sari-sari makanan, air, mineral dan vitamin b. menghancurkan makanan melalui pencernaan secara mekanis dan kimiawi c. mendorong makanan ke organ pencernaan lainnya d. sebagai tempat proses pembusukan makanan <p>Jawaban: B</p>
	Siswa mampu mengetahui sumber serat (C1)	<p>6. Sumber serat dapat diperoleh dari ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. buah-buahan b. daging kambing c. ikan d. daging sapi <p>Jawaban: A</p>
	Siswa mampu mengetahui sumber asupan air (C1)	<p>7. Sumber asupan air terbanyak dapat diperoleh dari ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. sayur-sayuran b. daging sapi c. ikan d. daging sapi <p>Jawaban: A</p>

	<p>Siswa mampu mengategorikan makanan yang bernutrisi (C2)</p>	 <p>8. Dalam piramida nutrisi makanan, makanan yang menempati puncak piramida dengan porsi konsumsi terkecil adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> daging, telur, ikan roti, nasi, sereal buah dan sayuran lemak, minyak, gula <p>Jawaban: D</p>
	<p>Siswa mampu mengetahui fungsi enzim (C1)</p>	<p>9. Fungsi enzim renin pada lambung adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> mengubah protein menjadi pepton mematikan kuman pada makanan menggumpalkan kasein mengubah pepton menjadi asam amino <p>Jawaban: C</p>

<p>Siswa mampu menentukan makanan yang bernutrisi (C2)</p>	<p>10. Pada gambar soal no 10, makanan yang menempati porsi konsumsi terbesar adalah ..</p> <ul style="list-style-type: none"> a. daging, ikan dan susu b. lemak, minyak dan gula c. buah dan sayuran d. roti, nasi dan sereal <p>Jawaban: D</p>
<p>Siswa mampu mengetahui fungsi serat (C1)</p>	<p>11. Serat bagi tubuh sangat berperan bagi ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. menghasilkan energi b. melindungi organ-organ penting dalam tubuh c. menjaga kesehatan tulang d. menjaga kesehatan usus <p>Jawaban: D</p>
<p>Siswa mampu mengetahui fungsi mineral (C1)</p>	<p>12. Di bawah ini yang merupakan fungsi mineral bagi tubuh adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. melindungi organ-organ penting dalam tubuh b. menjaga kesehatan tulang dan gigi c. menjaga kesehtan usus d. menghasilkan energi <p>Jawaban: B</p>

	<p>Siswa mampu mengetahui fungsi usus (C1)</p>	<p>13. Berikut ini yang merupakan fungsi dari usus halus adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. melepaskan sisa-sisa makanan b. terjadinya gerak meremas makanan c. terjadinya proses pembusukan sisa makanan d. menyerap sari-sari <p>Jawaban: D</p>
	<p>Siswa mampu membedakan fungsi usus halus dan usus besar (C2)</p>	<p>14. Apa yang membedakan usus halus dan usus besar dalam hal fungsi dan struktur?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Usus halus lebih pendek daripada usus besar b. Usus halus memiliki banyak lipatan yang membantu dalam penyerapan nutrisi, sedangkan usus besar berfungsi sebagai tempat penyimpanan feses c. usus halus memiliki peran utama dalam mencerna makanan, sedangkan usus besar berfungsi untuk menghasilkan empedu. d. usus halus dan usus besar memiliki peran yang sama dalam pencernaan <p>Jawaban: B</p>

	<p>Siswa mampu mengetahui fungsi makan dan minum (C1)</p>	<p>15. Mengapa kita perlu makan dan minum?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Untuk memuaskan rasa lapar dan haus b. Agar kita bisa menikmati berbagai rasa makanan c. Karena makanan dan minuman adalah sumber energi dan nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh d. Hanya untuk menjaga berat badan kita tetap ideal <p style="text-align: right;">Jawaban : C</p>
	<p>Siswa mampu menjelaskan fungsi makanan dan minuman (C2)</p>	<p>16. Bagaimana makanan dan minuman membantu kita tetap hidup dan beraktivitas?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Makanan dan minuman tidak berpengaruh pada kehidupan dan aktivitas kita b. Makanan memberikan warna pada kehidupan kita c. Makanan memberikan energi dan nutrisi yang diperlukan oleh tubuh untuk fungsi dan aktivitas sehari-hari d. Makanan dan minuman hanya berperan dalam menjaga kesehatan kulit <p>Jawaban: C</p>

	Siswa mampu menjelaskan pola makanan dan minuman yang sehat (C2)	<p>17. Seperti apa pola makan dan jenis makanan/ minuman yang sehat?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Pola makan sehat adalah mengonsumsi makanan cepat saji setiap harib. Makanan sehat adalah makanan yang kaya akan gula dan lemakc. Pola makan sehat melibatkan konsumsi berbagai jenis makanan, termasuk sayuran, buah-buahan, protein dan karbohidrat seimbangd. Makanan sehat adalah makanan yang dihindari sepenuhnya karena mereka tidak enak <p>Jawaban: C</p>
--	--	---

	<p>Siswa mampu menjelaskan akibat jika tidak mengkonsumsi makanan (C2)</p>	<p>18. Apa yang terjadi pada tubuh manusia jika tidak mengonsumsi makanan dan minuman dalam waktu lama?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. tubuh akan terus berfungsi normal tanpa ada efek negatif b. tubuh akan mulai menghasilkan makanan dan minuman sendiri secara alami c. Kekurangan nutrisi dan dehidrasi akan menyebabkan gangguan kesehatan serius bahkan kematian <p>Jawaban: C</p>
	<p>Siswa mampu mengetahui organ pencernaan (C1)</p>	<p>19. Organ pencernaan apa yang berfungsi untuk menyimpan dan mengolah makanan serta menghasilkan getah lambung?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Hati b. usus halus c. lambung d. pankreas <p>Jawaban: C</p>

	Siswa mampu mengetahui peran hati (C1)	<p>20. Mengapa peran hati dalam pencernaan sangat penting?</p> <p>a. Hati menghasilkan enzim pencernaan</p> <p>b. Hati membantu mencerna makanan dengan menghancurkan partikel makanan</p> <p>c. Hati menghasilkan empedu, yang diperlukan untuk mencerna lemak</p> <p>d. Hati menyimpan sisa-sisa makanan untuk digunakan nanti</p> <p>Jawaban: C</p>
--	--	--

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS

Dimensi Kreativitas produk	Indikator	Aspek yang di nilai	Penilaian			
			1	2	3	Skor Akhir
1. Novelty (Keterbaruan)	1. <i>Original</i> (keaslian): Design yang dibuat <i>out of the box</i> .	Produk				
	2. <i>Suprising</i> (mengejutkan): Memberikan kejutan kepada yang melihat saat kesan pertama	Produk				

2. Resolusi	1. <i>Useful</i> (berguna): produk bisa memberikan inspirasi pada kegiatan belajar selanjutnya.	Produk				
3. Elaborasi dan Sintesis	1. <i>Organist</i> (terorganisi): kejelasan dalam langkah-langkah pembuatan produk	Desain produk				
	2. <i>Understandable</i> (dapat dimengerti): Hubungan antar topik sejalan dengan subtopik dan informasi tersampaikan melalui mind mapp	produk				
	3. <i>Artistic</i> (seni): Kerapian produk, usaha dalam membuat keunggulan produk dan berani tampil beda dalam tampilan produk	Produk				
4. Konsep	1. Kesesuaian hasil produk dengan konsep dan teori yang ada.	Produk				
	2. Pemilihan warna pada setiap bagan mind mapp	Produk				
	3. Simbol gambar dan garis lengkung	Produk				

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas	
	Cronbach's Alpha
Soal 1	0,858
Soal 2	0,859
Soal 3	0,872
Soal 4	0,859
Soal 5	0,858
Soal 6	0,862
Soal 7	0,862
Soal 8	0,864
Soal 9	0,861
Soal 10	0,861
Soal 11	0,858
Soal 12	0,865
Soal 13	0,865
Soal 14	0,856
Soal 15	0,857
Soal 16	0,866
Soal 17	0,859
Soal 18	0,857
Soal 19	0,857
Soal 20	0,857
Soal 21	0,870
Soal 22	0,877
Soal 23	0,871
Soal 24	0,863
Soal 25	0,865

HASIL UJI DESKRIPTIF DAN MANOVA SPSS

1. Uji Deskriptif Statistik

Between-Subjects Factors			
		Value Label	N
Kelas	1	TSTS	30
	2	Ceramah	30

Deskriptif Statistik				
	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
Pemahaman konsep	TSTS	66,67	15,105	30
	Ceramah	49,83	12,421	30
	Total	58,25	16,125	60
Kreativitas	TSTS	69,38	16,732	30
	Ceramah	55,43	14,989	30
	Total	62,41	17,249	60

2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas	Pemahaman konsep	Kreativitas
N		60	60	60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	1,50	58,25	62,41
	Std. Deviation	,504	16,125	17,249
Most Extreme Differences	Absolute	,339	,103	,106

	Positive	,339	,097	,106
	Negative	-,339	-,103	-,082
Test Statistic		,339	,103	,106
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 ^c	,175 ^c	,092 ^c

3. Uji Homogenitas

Levene's Test				
	F	df1	df2	Sig.
Pemahaman konsep	,914	1	58	,343
Kreativitas	,628	1	58	,431

4. Uji Homogenitas bersamaan

Box's M	7,144
F	2,292
df1	3
df2	605520,000
Sig.	,076

5. Uji Hipotesis MANOVA

Multivariate Tests ^a						
Pengaruh		Nilai	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,970	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
	Wilks' Lambda	,030	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
	Hotelling's Trace	32,638	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
	Roy's Largest Root	32,638	930,189 ^b	2,000	57,000	,000
Kelas	Pillai's Trace	,357	15,834 ^b	2,000	57,000	,000

	Wilks' Lambda	,643	15,834 ^b	2,000	57,000	,000
	Hotelling's Trace	,556	15,834 ^b	2,000	57,000	,000
	Roy's Largest Root	,556	15,834 ^b	2,000	57,000	,000

Tests of Between-Subjects Effects

Sumber	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Nilai Rat rata	F	Sig.
Corrected Model	Pemahaman konsep	4250,417 ^a	1	4250,417	22,228	,000
	Kreativitas	2919,297 ^b	1	2919,297	11,570	,001
Intercept	Pemahaman konsep	203583,750	1	203583,750	1064,65 0	,000
	Kreativitas	233681,059	1	233681,059	926,152	,000
Kelas	Pemahaman konsep	4250,417	1	4250,417	22,228	,000
	Kreativitas	2919,297	1	2919,297	11,570	,001
Error	Pemahaman konsep	11090,833	58	191,221		
	Kreativitas	14634,204	58	252,314		
Total	Pemahaman konsep	218925,000	60			
	Kreativitas	251234,561	60			
Corrected Total	Pemahaman konsep	15341,250	59			
	Kreativitas	17553,501	59			

DOKUMENTASI



Pengambilan Data di Kelas V



BIOGRAFI PENULIS



NISKAH HUSNIAH, Lahir di Cianjur 14 Juni 2000, Putri pertama dari Bapak Yana Mulyana dan Ibu Yuyum Yumiati. Saat ini penulis tinggal di Jaticempaka, Pondok Gede, Kota Bekasi. Penulis memulai pendidikannya pada usia 5 tahun di Tk Nurul Hidayah, dan satu tahun kemudian melanjutkan pendidikan di SDN Jaticempaka VI, Kota Bekasi. Tahun 2012 hingga 2018, penulis menempuk pendidikan Tsanawiyah dan Aliyah di Pondok Pesantren Daarul Rahman Bogor. Setelah lulus dari Pondok Pesantren, penulis diamanatkan untuk mengabdikan diri selama kurang lebih 2 tahun di Pondok pesantren Salsabila, Banten dan Pondok Pesantren As-sa’adah, Depok. Pada tahun 2020 atas izin Allah penulis dapat melanjutkan pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama, Jakarta dengan mengambil program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dengan bimbingan dan pertolongan Allah SWT, serta doa dari orang tua dan keluarga, penulis berhasil menyelesaikan studi di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, dengan menyelesaikan tugas akhir Skripsi yang berjudul “ Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantuan Peta Konsep terhadap Pemahaman Konsep IPAS serta Kreativitas Siswa kelas V di SDN Jatiwaringin II”.