

KEEFEKTIFAN MODEL TWO STAY TWO STRAY TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V SD

Khoirul Amanun

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Surel : khoirulamanun@gmail.com

Abstract : The Effect Of Two Stay Two Stray Models On Learning Result In Learning IPA Students V Grade SD. This study aims to determine the effectiveness of Two Stay Two Stray Learning Model on the results of science subjects science class V SDN Pleburan 2 Semarang. This type of research is quantitative. The sample in this study is class V consisting of 14 students. The research design uses true experimental design, the selected form is One Group Pretest-Posttest Design. The data collection tool is a matter of multiple choice test. Based on the results of this research data analysis shows the difference of pre-test and post-test results. The average pretest value is 29.6 and the posttest average is 74.9. This is evidenced by t-test analysis obtained $t_{count} > t_{table}$ is $2.38 > 1.76$. So $t_{hitung} > t_{tabel}$ which means mastery of student learning outcomes increased by 45.3%.

Keywords : Two Stay Two Stray Model, Learning Outcomes, Effectivene

Abstrak : Keefektifan Model Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Pleburan 2 Semarang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V yang terdiri dari 14 siswa. Desain penelitian menggunakan true experimental design, bentuk yang dipilih yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Alat pengumpulan data berupa soal tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pretest adalah 29,6 dan rata-rata nilai posttest adalah 74,9. Hal ini dibuktikan dengan analisis uji-t didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,38 > 1,76$. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 45,3%.

Kata Kunci : Model Two Stay Two Stray, Hasil belajar, Keefektifan

PENDAHULUAN

Menurut undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pembelajaran disekolah dasar hendaknya dimulai dengan mengkaitkan kehidupan sehari-hari peserta didik,

kemudian peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep pembelajaran dengan melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis

peserta didik. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Pleburan 02 Semarang. Guru belum menggunakan model pembelajaran khususnya materi batuan dan proses pembentukan tanah. Siswa hanya diberi penjelasan melalui papan tulis, siswa cenderung tidak memperhatikan, merasa jenuh, kurang tertarik dan siswa belum terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran kurang dipahami oleh siswa. Salah satu model pembelajaran *two stay two stray* untuk mempermudah pemahaman siswa dan membuat siswa lebih tertarik pada saat pembelajaran IPA materi batuan dan proses pembentukan tanah. Menurut (Fathurrohman, 2015: 27) Belajar merupakan proses yang terus-menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Rusman (2013: 123) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sementara itu menurut Oemar (dalam Rusman 2013: 123) mendefinisikan hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Menurut Samatowa (2016: 4) model belajar mengajar IPA bagaimana yang cocok untuk anak-anak sekolah dasar Indonesia dengan kondisi, karakteristik dan sikap budaya Indonesia, selanjutnya model belajar yang cocok untuk anak Indonesia adalah belajar melalui pengalaman langsung (*Learning by doing*). Model Pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*) dikembangkan oleh *Spencer Kagan* dipandang bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Struktur Dua Tinggal Dua Tamu

memberi kesempatan kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain (Lie, 2007: 61). Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi/ bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi. Langkah-langkah Model Pembelajaran *two stay two stray*. Adapun langkah-langkah model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu (Fathurrohman, 2015: 91) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri 4-5 orang siswa secara heterogen dengan kemampuan berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, rendah) maupun jenis kelamin.
- 3) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.
- 4) Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil Pembahasan Lembar Kerja siswa (LKS) atau tugas dari kelompok lain, dan sisa kelompok tetap dikelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya.
- 5) Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompoknya. Hasil kunjungannya dibahas bersama dan dicatat.
- 6) Hasil diskusi kelompok dikumpulkan dan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan.

- 7) Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.
- 8) Guru membimbing siswa merangkum pelajaran.
- 9) Guru memberi penghargaan secara kelompok.

METODE

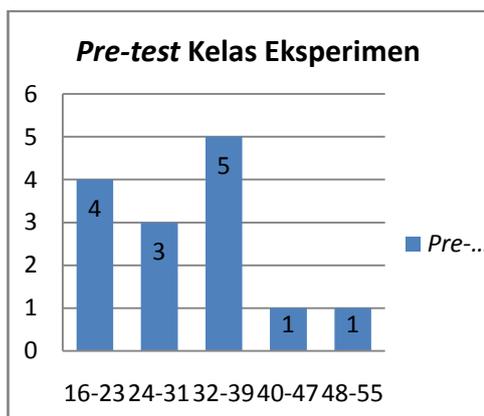
Tempat yang digunakan dalam penelitian adalah SD Negeri Pleburan 2 Semarang. Waktu yang digunakan pada penelitian yaitu semester genap tahun ajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Pleburan 2 Semarang berjumlah 14 siswa. Variabel Penelitian ada variabel bebas dan terikat, Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2016: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Two Stay Two Stray*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SDN Pleburan 2 Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang termasuk dalam metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2016: 3). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Pre-Experimental Design (non design)* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest design*. Pada desain ini terdapat *pre-test*, sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2016: 110). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini

adalah melalui observasi, dokumentasi dan tes. Observasi pada penelitian ini penulis melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V SDN Pleburan 2 Semarang, Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data siswa sebagai pembuktian dan berbandingan perubahan siswa sebelum diberikan perlakuan dan sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Metode tes ini dipergunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dikaitkan dengan penggunaan model *Two Stay Two Stray*. Teknik analisis instrumen pada penelitian ini menggunakan analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pleburan 2 Semarang, dengan jumlah sebanyak 14 siswa di kelas V sebagai sampel. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengujicobakan instrumen terlebih dahulu kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang yang berjumlah 37 siswa. Uji coba instrumen berjumlah 30 soal pilihan ganda. Uji coba dilaksanakan di kelas yang sama namun berbeda sekolah, yaitu di kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang. Dari soal yang telah diujikan kemudian dilaksanakan kemudian dianalisis untuk mengetahui soal yang memenuhi kriteria validitas, reabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. diperoleh soal valid sebanyak 24 soal, kemudian dilanjutkan reabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Soal diujicobakan tanggal 27 Februari 2018. Kemudian diujikan pada kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang sebagai soal *pre-test dan post-test*. Sebelum dilakukan pembelajaran sebelumnya

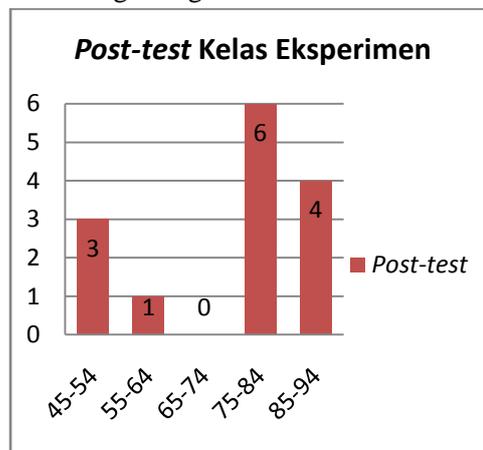
peneliti menguji kemampuan siswa dengan menggunakan perlakuan soal *pre-test*. Kemudian sesudah dilakukan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran model *Two Stay Two Stray* selanjutnya peneliti memberikan soal *post-test*. Dari soal uji coba yang telah diujikan selanjutnya dihitung validitas, reabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Jumlah soal uji coba yaitu 24 yang memenuhi kriteria validitas, reabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil data kondisi awal siswa baik dari kelas eksperimen melalui *pre-test* dengan KKM 65 untuk mengetahui apakah kelas eksperimen memiliki kemampuan atau tidak. Adapun hasil *pre-test* kelas disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar. Diagram Histogram Nilai *Pre-test*

Berdasarkan diagram histogram diatas dapat diketahui bahwa frekuensi hasil belajar *pre-test* kelas eksperimen memperoleh nilai 16-23 sebanyak 4 siswa atau 28,6%, nilai 24-31 sebanyak 3 siswa atau 21,4%, nilai 32-39 sebanyak 5 siswa atau 35,7%, nilai 40-47 sebanyak 1 siswa atau 7,15%, nilai 48-55 sebanyak 1 siswa atau 7,15%. Selanjutnya dapat disajikan diagram histogram *post-test* kelas eksperimen

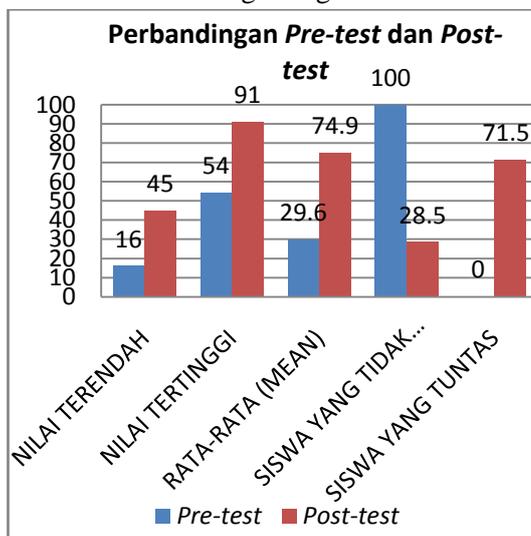
hasil belajar kelas V SDN Pleburan 2 Semarang sebagai berikut.



Gambar. Diagram Histogram Nilai *Post-test*

Berdasarkan diagram histogram diatas dapat diketahui bahwa frekuensi hasil belajar *pre-test* kelas eksperimen memperoleh nilai 45-54 sebanyak 3 siswa atau 21,4%, nilai 55-64 sebanyak 1 siswa atau 7,1%, nilai 65-74 sebanyak 0 siswa atau 0%, nilai 75-84 sebanyak 6 siswa atau 42,9%, nilai 85-94 sebanyak 4 siswa atau 28,6%. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yaitu *pretest* 29,6 dan *posttest* 74,9. Siswa yang sebelum diberikan perlakuan hanya terdapat 0 siswa yang tuntas. Setelah diberikan perlakuan terdapat peningkatan yaitu ada 10 siswa yang tuntas KKM. Dengan nilai terendah *pretest* 16 setelah *posttest* menjadi 45, dan nilai *pretest* tertinggi 54 setelah *posttest* menjadi 91. Adapun kriteria ketuntasan minimal SDN Pleburan 2 Semarang adalah 65. Perhitungan pada nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas V memperlihatkan hasil yang berbeda. Berikut tabel ringkasan nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar pada kelas V SDN Pleburan 2 Semarang. Selanjutnya dapat disajikan diagram histogram

perbandingan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen hasil belajar kelas V SDN Pleburan 2 Semarang sebagai berikut.



Gambar. Diagram Histogram
Distribusi Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

Berdasarkan diagram histogram diatas dapat diketahui bahwa jenis tes *pre-test* mempunyai nilai terendah sebesar 16, nilai tertinggi sebesar 54, rata-rata sebesar 29,6, siswa belum tuntas dalam belajar sebanyak 14 siswa dan siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 0 siswa. Sedangkan pada jenis tes *post-test* mempunyai nilai terendah sebesar 45, nilai tertinggi sebesar 91, rata-rata sebesar 74,9, siswa belum tuntas dalam belajar sebanyak 4 siswa dan siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 10 siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 45,3% pada hasil belajar siswa sesudah perlakuan dengan model *Two Stay Two Stray* di SDN Pleburan 2 Semarang.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, peneliti melakukan analisis awal terlebih dahulu, dengan melakukan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors*. Untuk melakukan analisis awal

maka perlu menggunakan data awal untuk melakukan uji tersebut. Data awal pada penelitian ini adalah nilai pretest materi IPA kelas V. Pada uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors*, diperoleh hasil pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,1653$ dan $L_{tabel} = 0,2368$. Dari hasil tersebut karena harga $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1653 < 0,2368$ maka kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah kelas diberi perlakuan yang berbeda yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* kemudian dilakukan tes berupa *post-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan model pembelajaran konvensional, terlebih dahulu peneliti memberikan soal kepada kelas uji coba sehingga soal tersebut memenuhi syarat sebagai soal evaluasi yaitu valid, reliabel, signifikan, dan memiliki taraf kesukaran yang sesuai, dimana kelas uji cobanya adalah kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang yang berjumlah 37 siswa. Data akhir yang berupa nilai *post-test* dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji t untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi IPA kelas V. Hasil yang diperoleh pada uji normalitas dengan uji *Liliefors* diperoleh hasil *post-test* $L_0 = 0,1513$ dan $L_{tabel} = 0,2368$. Dari hasil tersebut karena harga $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1513 < 0,2368$ maka kelas tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Analisis hasil uji ketuntasan hasil belajar yang terdiri dari ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar kelompok didapatkan dari jumlah keseluruhan 14 siswa yang memiliki nilai *post-test* tertinggi 91 dan nilai terendah 45, pada masing-masing siswa dengan KKM 65 terdapat 10 siswa yang mencapai ketuntasan secara individu dan 4 siswa yang lain tidak

tuntas. Kemudian dilihat dari rata-rata kelas secara berkelompok didapatkan nilai 74,9 dengan membandingkan KKM 65 maka dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar secara kelompok. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada data nilai *post-test* dikatakan bahwa nilai berdistribusi normal. Hasil uji-t dimana t_{hitung} yang sudah didapat kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} , dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = n - 1$, didapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,38 > 1,76$ maka H_0 ditolak, maka kesimpulannya adalah ada perbedaan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan model pembelajaran konvensional pada materi IPA kelas V. Berdasarkan hasil penelitian, semua permasalahan yang melatarbelakangi pelaksanaan penelitian ini dapat terjawab dan terpecahkan dengan penjelasan pembahasan di atas. Sehingga hipotesis dan tujuan penelitian dapat tercapai, yaitu: Berdasarkan ketuntasan belajar individu, ketuntasan belajar kelompok, dan uji t dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional pada materi IPA kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Pleburan 2 Semarang. Hal ini bisa dibuktikan dengan pengujian menggunakan uji t menunjukkan bahwa melalui uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,38 > 1,76$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan hasil belajar siswa pada model konvensional. Keefektifan penggunaan

alat evaluasi ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas V yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih baik dari pada kelas yang menggunakan model konvensional, yaitu rata-rata nilai dengan model *Two Stay Two Stray* 74,93 dan rata-rata nilai model pembelajaran konvensional 29,64. Artinya ada keefektifan model pembelajaran *two stay two stray* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Pleburan 2 Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diajukan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dapat dilaksanakan dalam proses belajar mengajar sebagai variasi mengajar sehingga tidak monoton dan menciptakan kreatifitas pada siswa serta percaya diri dalam pembelajaran. Model pembelajaran *two stay two stray* sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *two stay two stray* direkomendasikan penulis untuk terus dikembangkan agar siswa tertarik dan termotivasi. Khususnya untuk mengajar mata pelajaran IPA yang memerlukan variasi mengajar yang bukan hanya sekedar ceramah. Model pembelajaran *two stay two stray* dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan nasional Nomor 41 Tahun 2007, tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas.

- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model pembelajaran inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo Offset.
- Lie, Anita. 2010. *Mempraktikan Cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 2009. Jakarta: Sinar Grafika Offset.