

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantu Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Di Tinjau Dari Gaya Belajar Siswa

Bunga Chika Pratama*

PGSD, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantu media *Puzzle* terhadap hasil belajar ditinjau dari gaya belajar siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Latar belakang yang mendorong peneliti melakukan penelitian tersebut, karena hasil belajar siswa masih rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pembelajaran yang efektif dan masih menggunakan metode konvensional yang cenderung membuat siswa kurang aktif. Dilihat dari hasil belajar siswa, jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk Nonquivalent Control Group Design, dengan jenis Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Sampling Jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes tertulis, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis tes yang diberikan untuk siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantu media *Puzzle* mengalami peningkatan 5%. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbantu media *Puzzle* dapat digunakan sebagai alternative dalam proses pembelajaran dan perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan menerapkan pada pokok bahasan yang berbeda.

Keywords:

Model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray, media Puzzle, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan. (Oemar Hamalik, 2008:79)

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Hafid (2013 : 27) mengatakan "Pendidikan merupakan hal penting dan kebutuhan bagi setiap manusia dalam kehidupannya. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang di kembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa, di dalamnya terdapat usaha manusia untuk melestarikan dan mengembangkan hidupnya."

* Corresponding author.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun bangsa dan negara sebagaimana yang tercantum dalam tujuan nasional pendidikan Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia terus di kembangkan. Peran pendidik sangat penting untuk kemajuan dunia pendidikan di Indonesia, hal ini ditinjau dari proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

Salah satu cara yang dapat mendukung tercapainya pendidikan tersebut adalah dengan pembelajaran tematik. Melalui pembelajaran tematik, siswa dapat memperoleh pembelajaran bermakna. Bermakna berarti selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya menghafal konsep atau fakta namun melakukan kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang di pelajari akan di pahami secara baik.

Pembelajaran adalah proses interaksi antarsiswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Permendikbud, 2014). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara di lapangan, bahwa sekolah telah melaksanakan kurikulum 2013 yang telah dilengkapi buku guru dan buku siswa. Dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan, ramai sendiri dan jenuh. Selain itu masih banyak siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM (Kreteria Ketuntasan Minimum). Selain itu ada permasalahan yang muncul yaitu kurangnya pengoptimalan gaya belajar yang di miliki masing-masing siswa.

Dalam hal ini, pendidik di tuntutan untuk memahami karakter yang di miliki siswa secara individu, karena setiap siswa memiliki karakter kebiasaan yang berbeda-beda, salah satunya adalah gaya belajar setiap siswa. Kecenderungan siswa untuk belajar sangat beragam dan di pengaruhi oleh beberapa hal. Dalam realitas kehidupan sehari-hari ada orang yang mudah menerima informasi baru dengan mendengarkan langsung dari sumbernya, ada juga yang cukup dengan tulisan atau memo dan ada juga yang harus di demonstrasikan aktivitasnya. Dengan adanya gaya belajar yang bermacam-macam, pendidik harus memiliki cara agar semua gaya belajar yang dimiliki siswa dapat terealisasi secara optimal. Pengoptimalan gaya belajar dapat melalui penggunaan model pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray. Tidak hanya model pembelajaran saja yang dapat menunjang hasil belajar siswa tetapi keberadaan media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan suatu konsep atau materi yang berbentuk abstrak menjadi lebih konkrit. Kustandi dan Sutjipto (2011:9).

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat memaksimalkan kemampuan mereka dengan belajar bekerjasama antara satu dengan yang lain untuk saling memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Alasan peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray adalah karena model pembelajaran ini mencakup semua gaya belajar yang dimiliki siswa, sebagai contoh dalam model Two Stay Two Stray ini ada kegiatan menjelaskan (gaya belajar auditorik), memahami materi bacaan dan mengamati (gaya belajar visual) dan mempraktikkan secara langsung (gaya belajar kinestetik).

Handayani (2004) yang mengungkapkan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua agar anaknya memiliki prestasi yang baik adalah dengan menemukan gaya belajar anak dan menerima anak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Gaya belajar menurut Kolb (1984) adalah cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dalam lingkungannya dan memproses informasi. Karena belajar membutuhkan konsentrasi maka situasi dan kondisi untuk berkonsentrasi sangat berhubungan dengan gaya belajar. Apabila setiap individu dapat mengelola pada kondisi apa, dimana, kapan dan bagaimana gaya belajarnya, maka belajar akan lebih efektif dan efisien sehingga prestasi belajar lebih tinggi. Karena gaya belajar diyakini dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar seseorang.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Purwanto (2014 : 54). Hasil belajar digunakan sebagai alat tolak ukur yang digunakan menentukan keberhasilan pendidikan formal. Hasil belajar dapat diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan di SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang saat ini adalah kurangnya pengoptimalan gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Pendidik masih mengandalkan metode ceramah yang hanya mengoptimalkan pada anak yang memiliki gaya belajar auditorik. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti apakah model pembelajaran kooperatif Two Stay Two

Stray berbantu media Puzzle efektif di terapkan pada pembelajaran tematik guna meningkatkan hasil belajar siswa yang di tinjau gaya belajar yang dimiliki oleh siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 03

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hari Satrijono dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Dua Tinggal Dua Bertamu (Two Stay Two Stray). Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray terhadap materi cerpen mengalami peningkatan dari siklus ke siklus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Astri Mahyuni yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TS-TS (Two Stay Two Stray) terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 8 Padangsambian Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014". Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nanik Wahyuni yang berjudul "Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Sawunggaling I/389 Surabaya. Dalam penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media Puzzle Metamorfosis berpengaruh dengan hasil belajar. Oleh karena itu peneliti menyarankan untuk memanfaatkan media Puzzle Metamorfosis dalam pembelajaran Sains kelas II pokok bahasan proses pertumbuhan hewan dan tumbuhan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan menggunakan desain kuantitatif. Peneliti menggunakan sistem kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V di SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yang berjumlah 24 untuk kelas V A dan 20 untuk kelas V B. Dimana pembelajaran untuk kelas V A yang diberikan perlakuan untuk menggunakan model kooperatif Two Stay Two Stray berbantu media Puzzle sedangkan untuk kelas V B tidak diberikan perlakuan dan hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling Nonprobability Sampling dengan jenis sampling jenuh, karena semua populasi dijadikan sampel dengan menentukan terlebih dahulu kelas yang akan dijadikan kelas control dan eksperimen (Sugiyono 2017: 121).

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model Two Stay Two Stray berbantu media Puzzle terhadap hasil belajar ditinjau dari gaya belajar siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Berdasarkan observasi melalui wawancara, bahwa hasil belajar pada siswa kelas V masih tergolong rendah karena masih menggunakan pembelajaran konvensional. Masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu 75 yang terdiri 20 siswa dari 24 siswa yang tidak tuntas, sehingga persentasinya 83,3% siswa yang tidak tuntas dan 16,67% siswa yang tuntas. Selain itu ada permasalahan yang muncul dari dalam diri siswa yaitu kurang pengoptimalan gaya belajar sehingga kurang maksimalnya materi yang di serap oleh siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray. Menurut (2013: 140) model pembelajaran Two Stay Two Stray merupakan system pembelajaran kelompok yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan tingkatan umur. Tujuan dari model pembelajaran Two Stay Two Stray yaitu agar peserta didik dapat memecahkan masalah, saling mendorong satu sama lain, melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik, melatih peserta didik dalam ketrampilan berkomunikasi dalam kelompok.

Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray peneliti juga menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu media Puzzle. Media Puzzle adalah media yang terbuat dari kayu yang dipotong-potong jadi bagan-bagan yang terpisah. Tujuan dari media Puzzle tersebut agar siswa dapat berfikir kritis dan kreatif sehingga dapat menyusun Puzzle tersebut menjadi satu bagan utuh.

Diharapkan dalam penelitian ini dapat menguji bahwa model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray berbantu media Puzzle efektif terhadap hasil belajar yang ditinjau dari gaya belajar siswa kelas

V SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 5%.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data penelitian dan pembahasan, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa Model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray berbantu media Puzzle efektif terhadap hasil belajar yang ditinjau dari gaya belajar siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang.

Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil posttest yang lebih tinggi bila menggunakan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray berbantu media Puzzle dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pada pengujian hipotesis dengan uji t, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray berbantu media Puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang.

Hasil paparan diatas maka perlu adanya beberapa saran yang harus disampaikan yakni seorang guru harus mampu memberikan pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, tantangan bagi guru adalah guru terus berkembangnya zaman, seorang guru juga dituntut untuk selalu mengikuti arus moderenisasi sehingga siswa yang diajar tidak merasa monoton, bosan dan motivasi belajarnya turun. Dari itu penggunaan model-model yang sesuai dengan karakter siswa dan tingkatan usianya juga menjadi pengaruh terhadap motivasi belajar yang mengarah pada prestasi belajar siswa. Maka penulis menyarankan untuk setiap pembelajaran menggunakan model yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthaningsih, N.K.J. and Diputra, K.S., 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray melalui Lesson Study terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(4), pp.128-136.
- Chotimah, H., 2018. PENINGKATAN KETERAMPILAN DISKUSI SISWA KELAS X SMAN 1 PLERET, BANTUL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(1), pp.29-40.
- Dimiyati dan Mudjiyono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hafid. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Hamalik, Omar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noviana, N., Jalinus, J. and Siregar, S.N., 2018. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK TWO STAY TWO STRAY (TSTS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 23 PEKANBARU. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), pp.1-12.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Purwanto. 2014. *Instrumen Penelitian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmah, Z.F., Triyanto, T. and Fitriana, L., 2018. EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY DENGAN PENDEKATAN SAVI PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR KELAS VIII SMP NEGERI 2 JATEN TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika SOLUSI*, 2(3), pp.187-193.
- Siregar, S.H.B., Yuanita, P. and Zulkarnain, Z., 2018. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY (TSTS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

SISWA KELAS IV SD NEGERI 24 KUALA PENASO KEC. PINGGIR. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 1(2), pp.1-11.

Sugiyono. 2015. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Widianti, W., Hartini, S. and Aisah, L.S., 2018. Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan Tipe Think Pair Share. Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 7(2), pp.155-161.