

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TWO STAY TWO STRAY DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TOKOH SEJARAH PADA MASA HINDU, BUDHA DAN ISLAM

Ety Kusmiati¹, Nur Chabibah², Nurul Adaniah³

^{1,2,3}STIT Rakeyan Santang

¹etykusmiati01@gmail.com, ²nurchabibah2163@gmail.com, ³nuruladaniah12@gmail.com

Corresponding author: etykusmiati01@gmail.com

Abstrak.

Berdasar studi awal, kemampuan siswa dalam memahami materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di kelas V SD Negeri Parungjaya Kecamatan Tanjungsang Kabupaten Subang belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hal tersebut diketahui karena adanya permasalahan, sebagian besar tidak melibatkan siswa secara aktif, siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model cooperative learning teknik two stay two stray dengan media gambar pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam di kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancawati III Kecamatan Klari Kabupaten Karawang. Melalui metode penelitian tindakan kelas (classroom action research), desain yang digunakan Kemmis dan Taggart, dengan menggunakan instrument observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes akhir sebagai upaya untuk memperbaiki permasalahan tersebut di atas. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak dua siklus, persentase pencapaian indikator dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. data awal siswa yang tuntas sebanyak enam siswa dengan persentase 37,5%, pada siklus I menjadi siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 75%, pada siklus II menjadi siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 87,5%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif teknik two stay two stray dengan menggunakan media gambar di kelas V SD Negeri Parungjaya dapat meningkatkan pemahaman materi tokoh sejarah pada masa hindu, budha dan islam dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Cooperative learning, Two stay two stray, Hasil belajar, Media gambar, Tokoh sejarah.

Abstract.

Based on the initial study, students' ability to understand material on historical figures during the Hindu, Buddhist and Islamic periods in class V SD Negeri Parungjaya, Tanjungsang District, Subang Regency had not achieved the expected goals. This is known because there are problems, most of which do not involve students actively, students are only used as objects not as subjects. The purpose of this study is to describe the increase in student learning outcomes after the application of the cooperative learning model of the two stay two stray technique with media images on historical figures during the Hindu, Buddhist and Islamic periods in class V Pancawati III Public Elementary School, Klari District, Karawang Regency. Through the classroom action research method, the design used by Kemmis and Taggart, using observation instruments, interviews, field notes, and final tests as an effort to fix the problems mentioned above. Based on the results of the implementation of the two cycles of action, the percentage of achievement indicators from cycle I to cycle II has increased. the initial data of students who completed were six students with a percentage of 37.5%, in the first cycle there were 12 students who completed with a percentage of 75%, in the second cycle there were 14 students who completed with a percentage of 87.5%. Thus, the application of the cooperative learning model of the two stay two stray technique by using media images in class V of SD Negeri Parungjaya can improve understanding of historical figures in the Hindu, Buddhist and Islamic periods and student learning outcomes.

Keywords: Cooperative learning, Two stay two stray, Learning outcomes, Media images, Historical figures.

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan juga perguruan tinggi. IPS terdiri dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pada jenjang sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pengertian ilmu pengetahuan sosial sebagaimana yang dikemukakan Sumaatmaja (2000:19) adalah "mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Sumaatmadja, 2000). Pengertian lain mengenai IPS dikemukakan Sapriya (2009:31) "IPS dipersekolahkan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu (Sapriya, 2009).

Pada intinya ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran dimana pelajaran yang diajarkan mempelajari kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah (Arini, 2019). Semua itu berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. IPS melatih anak untuk berfikir kreatif, kritis dan objektif. Menurut (Musyadad, 2019) bahwa mata pelajaran IPS juga membantu anak untuk mengenal masa lalu, masa kini, masa depan dan juga mengenal lingkungan tempat anak tersebut tinggal.

Dalam pedoman penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan menyatakan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah: 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global. Konsep pendidikan sangat berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, hal ini karena setiap manusia diciptakan sebagai makhluk sosial artinya bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri memerlukan bantuan orang lain (Depdiknas, 2006).

Dalam mencapai tujuan proses pembelajaran bahwa hendaknya mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran (Arifudin, 2018). Menurut (Sofyan, 2020) bahwa seorang pendidik dituntut untuk memilih aktivitas dikelas yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Sapriya sebagaimana dikutip (Sugandi, 2020) mengemukakan sejumlah kriteria yang dapat menjadi masukan dalam pertimbangan guru dalam memilih aktivitas dalam pembelajaran di kelas, yaitu : 1) Bermanfaat untuk mencapai tujuan IPS, 2) Dapat mengungkapkan, memperkaya dan memperluas wawasan dan arti konsep penting, 3) Menuntut siswa berfikir dan merencanakan sesuatu secara seksama, 4) Sesuai dengan kemampuan siswa, 5) Waktu dan tenaga yang dihabiskan dapat diimbangi oleh hasil belajar yang diperoleh, dan 6) Bahan-bahan yang diperlukan tersedia. Sejalan dengan itu maka dalam pembelajaran idealnya semua murid terlibat dalam proses tersebut. Sehingga dalam proses pembelajaran bukan hanya siswa tertentu saja yang aktif, tapi diharapkan seluruh siswa terlibat aktif.

Namun, melihat kenyataan yang ada di lapangan, kondisi tersebut sepertinya masih jauh dari kenyataan. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagian besar tidak melibatkan siswa secara aktif, siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek. Atau dengan kata lain, pembelajaran terlalu bersifat *teacher center* (berpusat pada guru). Sehingga proses pembelajaran cenderung berjalan satu arah. Dan pada akhirnya proses berfikir kritis dan kreatif siswa tidak berjalan seperti yang diharapkan. Dampak lainnya adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Jikapun ada siswa

yang aktif itu hanya sebagian kecil saja dan biasanya hanya siswa yang itu-itu saja. Guru masih melakukan pembelajaran yang tradisional hanya berceramah mengenai materi yang akan diajarkan, jadi konsep-konsep IPS yang diperoleh siswa pun hanya berupa konsep-konsep yang sudah ada. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa kewajiban pendidik adalah membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa sehingga akan membentuk peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban serta mengembangkan cara berfikir.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa kelas V SDN Pancawati III Kecamatan Klari Kabupaten Karawang sebanyak 16 orang, yang terdiri dari sembilan orang siswa laki-laki dan tujuh orang siswa perempuan, rata-rata mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ilmu pengetahuan sosial. Permasalahan yang mereka hadapi adalah mereka belum mampu memahami apa yang disampaikan oleh guru mengenai pembelajaran yaitu tentang tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 04 Agustus 2019 kepada siswa kelas V SDN Pancawati III yang berjumlah 16 orang, tentang pemahaman siswa terhadap konsep tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam, sebanyak enam orang siswa (37,5%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS. Sedangkan sisanya sebanyak 10 orang siswa (62,5%) tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Dimana kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan guru adalah 65. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengajukan model *cooperative learning* teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar. Dengan model ini diharapkan akan melibatkan siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar anak.

Agus Suprijono mengatakan bahwa definisi dari pembelajaran kooperatif yaitu konsep yang lebih luas (dari pembelajaran kolaboratif) meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2009). Sedangkan menurut Anita Lie dalam (Musyadad, 2019), Model pembelajaran kooperatif atau disebut juga dengan pembelajaran gotong-royong merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur.

Mengingat manusia adalah makhluk sosial dan kerjasama adalah merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Namun, pada kenyataannya model pembelajaran yang memiliki arti kerjasama yang salah satunya adalah *cooperative learning* belum banyak diterapkan dalam pembelajaran di Indonesia (walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat).

B. Kajian Pustaka

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam kurikulum 2006 dikemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD sampai SMP. IPS mengkaji seperangkat isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pengertian ilmu pengetahuan sosial sebagaimana yang dikemukakan Sumaatmaja adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Sumaatmadja, 2000). Pengertian lain mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial dikemukakan Sapriya "IPS dipersekolahkan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu (Sapriya, 2009).

Sama halnya menurut Somantri mengemukakan bahwa 'IPS sebagai mata pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD dan tingkat menengah'. Yang pada intinya ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran dimana pelajaran yang diajarkan mempelajari kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Semua itu berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari (Sumantri, 2001).

Berdasarkan uraian di atas kita bisa disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial (sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya) yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD.

Adapun tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah sebagai berikut: a) Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; b) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk ditingkat lokal, nasional, global (Depdiknas, 2006).

Adapun beberapa tujuan kurikuler/ program pendidikan ilmu pengetahuan sosial di persekolahan, menurut Sumaatmadja dirumuskan sebagai upaya untuk ; 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan di masyarakat, 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan berbagai keahlian 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupannya yang tidak terpisahkan, 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu dan teknologi, 6) Setelah mengkaji berdasarkan definisi tujuan IPS di atas sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu mengarahkan siswa kepada pembentukan warga negara yang baik, siswa diberikan kesempatan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini berarti siswa di didik untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, dan keterampilan agar mampu bekerjasama dan bersaing pada masyarakat lokal, nasional maupun secara global (Sumaatmadja, 2000).

Adapun manfaat setelah mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial, antara lain berikut ini: a) Pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar, b) Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat, c) Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat, d) Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial yang dibentuk dari beberapa ilmu-ilmu dasar sosial yang memberikan suatu andil tersendiri bagi kebermanfaatan dari ilmu pengetahuan sosial dalam proses pembelajaran, baik itu proses pembelajaran didalam kelas maupun proses pembelajaran yang dilakukan diluar kelas, dengan mengembangkan

pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki pada saat proses pembelajaran dikelas oleh siswa, beberapa ilmu-ilmu sosial tersebut memiliki ruang dan pengembangan tersendiri sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Ruang lingkup Pendidikan IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Manusia, tempat dan lingkungan, 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, dan d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Depdiknas, 2006).

Menurut Somantri, pada dasarnya yang menjadi ruang lingkup ilmu sosial adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tiap jenjang pendidikan kita harus melakukan pembatasan-pembatasan sesuai dengan kemampuan siswa pada tiap tingkat masing-masing. Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah. Terutama gejala masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup murid-murid SD dengan menggunakan metode dan pendekatan kesadaran anak didik terhadap gejala dan masalah kehidupan terus dikembangkan dan dipertajam (Sumantri, 2001).

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Teknik *Two Stay Two Stray*

Suprijono mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan “konsep yang lebih luas (dari pembelajaran kolaboratif) meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru” (Suprijono, 2009). Sedangkan menurut Anita Lie, Model pembelajaran kooperatif atau disebut juga dengan pembelajaran gotong-royong merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur (Lie, 2002).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah sistem pengajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajarannya yang dipimpin atau diarahkan oleh guru dengan tujuan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur sesama siswa.

Ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim, yaitu: 1) Hasil belajar akademik. Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu. Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain. 3) Pengembangan keterampilan sosial. Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial (Ibrahim, 2000).

Berdasarkan asumsi diatas dapat diperoleh gambaran mengenai tujuan pembelajaran kooperatif yaitu selain sebagai upaya peningkatan hasil belajar juga untuk mengajarkan siswa mengenai penerimaan manusia sebagai makhluk yang majemuk.

Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) di dalam kelas, ada beberapa prinsip mendasar yang perlu diperhatikan dan diupayakan oleh guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran dengan menggunakan model ini. Menurut Solihatin dan Raharjo, prinsip-prinsip tersebut adalah:

Pertama, Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas. Sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), guru hendaknya memulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan spesifik. Tujuan tersebut menyangkut apa yang diinginkan oleh guru untuk dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Perumusan tujuan harus disesuaikan dengan tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran. *Kedua*, Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar. Siswa dikondisikan untuk mengetahui dan menerima kenyataan bahwa setiap orang dalam kelompoknya menerima dirinya untuk bekerja sama dalam mempelajari seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan. *Ketiga*, Ketergantungan yang bersifat positif. Guru merancang struktur kelompok dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa untuk belajar dan mengevaluasi dirinya dan teman kelompoknya, kondisi belajar ini memungkinkan siswa untuk merasa tergantung secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Keempat, Interaksi yang bersifat terbuka. Dalam kelompok belajar, interaksi yang terjadi bersifat langsung terbuka dalam mendiskusikan materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. *Kelima*, Tanggung jawab individu. Keberhasilan belajar dalam model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa dalam menerima dan memberi apa yang telah dipelajarinya di antara siswa lainnya. *Keenam*, Kelompok bersifat heterogen. Dalam pembentukan kelompok belajar, keanggotaan kelompok harus bersifat heterogen sehingga interaksi kerja sama yang terjadi merupakan akumulasi dari berbagai karakteristik siswa yang berbeda. *Ketujuh*, Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif. Pada kegiatan bekerja dalam kelompok, siswa harus belajar bagaimana meningkatkan kemampuan interaksinya dalam memimpin, berdiskusi, bernegosiasi, dan mengklarifikasi berbagai masalah dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok. *Kedelapan*, Tindak lanjut. Guru mengevaluasi dan memberikan berbagai masukan terhadap hasil pekerjaan siswa dan aktivitas mereka selama belajar dalam kelompok tersebut. *Kesembilan*, Kepuasan dalam belajar. Setiap siswa dan kelompok harus memperoleh waktu yang cukup untuk belajar dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilannya. *Kesepuluh*, Pengelolaan Kelas Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) (Raharjo, 2008).

Ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas model *Cooperative Learning*, yaitu :

Pertama, Pengelompokan. Pengelompokan homogen berdasarkan prestasi belajar sangat sering diterapkan di beberapa sekolah dalam menentukan kelompok-kelompok belajar di kelas, karena pengelompokan ini sangat praktis dan mudah dilakukan secara administratif. Menurut Scott Gordon dalam bukunya *History and Philosophy of Social Science* (1991) dalam Lie, "pada dasarnya manusia senang berkumpul dengan yang sepadan dan membuat jarak dengan yang berbeda" (Lie, 2002).

Ciri yang menonjol dalam model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yaitu pengelompokan secara heterogenitas. Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang agama, sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis. Kelompok heterogenitas terdiri dari satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, dua orang yang

berkemampuan akademis sedang, dan satu orang yang berkemampuan akademis kurang.

Kedua, Semangat Gotong Royong. Agar kelompok bisa bekerja secara efektif dalam proses pembelajaran, maka masing-masing anggota kelompok perlu mempunyai semangat gotong royong. Semangat gotong royong ini bisa dirasakan dengan membina niat dan kiat siswa dalam bekerja sama dengan siswa-siswa yang lainnya.

Ketiga, Penataan Ruang Kelas. Dalam model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), penataan ruang kelas perlu memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Bangku perlu ditata sedemikian rupa sehingga semua siswa bisa melihat guru/papan tulis dengan jelas, bisa melihat rekan-rekan kelompoknya dengan baik, dan berada dalam jangkauan kelompoknya dengan merata. Kelompok bisa dekat satu sama lain, tetapi tidak mengganggu kelompok yang lain dan guru bisa menyediakan sedikit ruang kosong di salah satu bagian kelas untuk kegiatan lain.

Menurut Lie *two stay two stray* adalah “pembelajaran kooperatif dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain”. Singkatnya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, laporan kelompok (Lie, 2002).

Jadi, dalam pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* ini siswa dapat membagi pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya dengan siswa dikelompok lain. Sehingga pengetahuan siswa tidak sebatas apa yang mereka tahu saja melainkan apa yang kelompok lain ketahui, mereka dapat mengetahuinya juga melalui kerja antar kelompok.

Keunggulan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) teknik *two stay two stray* menurut Sanjaya adalah sebagai berikut: 1) Siswa tidak terlalu bergantung pada guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri serta menemukan informasi dari berbagai sumber. 2) mengembangkan kemampuan ide/gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain. 3) melatih siswa respek terhadap orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan, 4) membantu memberdayakan setiap siswa untuk bertanggung jawab dalam belajar, 5) meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan hubungan sosial, 6) mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah tanpa rasa takut membuat kesalahan karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompok, 7) meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil), dan 8) interaksi selama bekerja sama dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan berfikir (Sanjaya, 2010).

3. Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah dapat berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah “segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi”.

Gagne dalam (Ulfah, 2019) mengartikan media sebagai ‘jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus mereka untuk belajar’. Senada dengan itu Briggs mengartikan media sebagai “alat untuk memberikan stimulus bagi siswa agar terjadi proses belajar”. Selanjutnya Henich mengemukakan dalam aktivitas pembelajaran media dapat didefinisikan sebagai ‘sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa’ (Hanifah, 2009).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode / teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif anatar guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan intuksional dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efesien sesuai dengantujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dari beberapa pengertian tentang media pengajaran yang telah dipelajari, terdapat tujuan dari penggunaan suatu media. Sumantri menjelaskan tujuan penggunaan media yaitu “untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara lebih mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara tepat dan akurat” (Sumantri, 2001).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan sekali oleh guru untuk memecahkan suatu permasalahan ketika mengajar. Misalnya saja ketika guru sulit menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, maka untuk mempermudah penyampaianya adalah dengan media.

Menurut Sumantri secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut: a) Memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan. b) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar. c) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dengan teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu. c) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik (Sumantri, 2001).

Senada dengan hal itu Sadiman menyatakan tentang tujuan penggunaan media adalah: a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi. b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami. c) Metode mengajar akan lebih bervariasi. d) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Sadiman, 2002).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa serta efektivitas dan efesiensi dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Metode

Menurut (Rahayu, 2020) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Dalam penelitian ini metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), karena PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dari peserta didik dan kinerja dari guru kearah yang lebih baik.

Suharsimi, Suhadjono dan Supardi (dalam E. Mulyasa) menjelaskan Penelitian tindakan kelas berdasarkan kata-kata yang menyusunnya, yaitu antara lain seperti di paparkan di bawah ini: 1) penelitian, menunjukkan kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. 2) tindakan, menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik. 3) kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah

sekelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula (Mulyasa, 2010).

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas menurut Kemis dan Tagart (dalam S. Arikunto) bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Metode ini bertujuan untuk memperbaiki atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas, serta dapat meningkatkan profesionalisme guru (Arikunto, 2010).

Dari paparan pengertian dan tujuan penelitian tindakan kelas menurut para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk kegiatan yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki, meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat meningkatkan profesionalisme bagi guru itu sendiri.

D. Hasil dan Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan hasil kajian dan analisis penelitian termasuk di dalamnya dari segi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan pada penelitian dengan menggunakan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar. Diperoleh data bahwa pada setiap pelaksanaan observasi, diperoleh peningkatan yang selanjutnya akan dipaparkan tiap-tiap siklus. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah memperbaiki proses belajar mengajar pada pembelajaran IPS materi perjuangan tokoh sejarah pada Masa Hindu, Budha dan Islam. Perbaikan yang ditargetkan adalah kemampuan guru dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran yang tertuang dalam penelitian kinerja guru beserta indikatornya sebanyak 100%, perbaikan aktivitas siswa sehingga hasil belajarnya dapat dioptimalkan dengan target 80% siswa yang berada dalam kategori sangat baik atau baik dan upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan target 80% siswa yang tuntas dalam materi ini.

1. Perencanaan Model Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* Dengan Menggunakan Media Gambar

Pada tahap perencanaan peneliti memperkenalkan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* kepada guru kelas lima. Peneliti menjelaskan cara mengisi format lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray*. Mempersiapkan RPP sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yang pada intinya dalam pembuatan RPP harus ada kesesuaian antara SK, KD dan indikator supaya RPP yang dibuat bisa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai pada proses pembelajaran. Peneliti mempersiapkan instrumen pengumpul data, diantaranya adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan lembar tes hasil belajar.

Selama proses perencanaan peneliti menemukan temuan dari setiap tindakan siklus I dan siklus II. Perencanaan tindakan siklus I, peneliti menemukan bahwa pada aspek mempersiapkan materi pembelajaran dan mempersiapkan alat evaluasi. tahap perencanaan kinerja guru belum maksimal dan berpengaruh pada pelaksanaan tindakan siklus I. maka dari itu, pada tindakan siklus II temuan ini akan direfleksi dan diperbaiki dengan memperbaiki kedua aspek tersebut, sehingga dengan perbaikan tersebut membawa perubahan yang baik terhadap proses dan hasil belajar siswa. Tahap perencanaan target yang ingin dicapai adalah 100%, namun pada tahap perencanaan tindakan siklus I belum mencapai target dengan persentase 92%. Ketidaktercapaian target tersebut terdapat pada indikator mempersiapkan materi pembelajaran dan mempersiapkan alat evaluasi. Pada perencanaan tindakan siklus II

telah mencapai target dengan persentase 100%. Pencapaian target tersebut berdasarkan perbaikan yang dilakukan oleh guru.

2. Pelaksanaan Model Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* Dengan Menggunakan Media Gambar

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar, dimulai dari kegiatan awal kinerja guru melakukan apersepsi dengan tujuan merangsang schemata awal. Pada kegiatan inti diawali dengan guru menjelaskan materi, kemudian siswa memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru. Masing-masing kelompok diberi satu gambar tokoh sejarah. Siswa memperhatikan gambar tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam. Siswa bersama-sama dengan kelompoknya mengidentifikasi tokoh yang ada pada gambar. Dua orang siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing masing bertamu ke kelompok yang lainnya. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Masing-masing kelompok membahas dan membandingkan hasil kerja kelompok lain. Perwakilan dari tiap kelompok mengemukakan hasil kerja kelompoknya.

Pada kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar. Penerapan model pembelajaran tersebut dilatarbelakangi oleh Pendidikan IPS di SD pembelajarannya hanya berpusat pada guru, hanya menggunakan ceramah, dan tidak menggunakan media. Sehingga siswa cenderung membosankan akibatnya siswa kurang memahami penjelasan guru. Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah tersebut maka dalam penelitian akan mencoba menerapkan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dapat memotivasi belajar siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa serta membantu pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga pada akhirnya hasil belajar siswapun akan lebih meningkat.

Henich mengemukakan dalam aktivitas pembelajaran media dapat didefinisikan sebagai 'sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa' (Hanifah, 2009). Media yang digunakan adalah gambar. Sedangkan pengertian media kartu berpasangan menurut Rahmat (2009) adalah Salah satu media yang digunakan dalam *Cooperative Learning* yaitu model pembelajaran berkelompok, dimana siswa merumuskan jawaban secara berpasangan yang di tulis dalam lembar kertas.

Dengan menerapkan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam.

Selama proses pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, peneliti menemukan beberapa penemuan. Pada proses pelaksanaan tindakan siklus I, ditemukan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran kurang optimal, menjelaskan materi terlalu cepat dan pengelompokkan siswa waktu yang digunakan tidak efektif. Temuan-temuan tersebut akan diperbaiki pada tindakan siklus II. Bentuk perbaikan untuk tindakan siklus I yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah guru harus memperbaiki dalam menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk

mencapai tujuan, sehingga siswa optimal dalam melaksanakan pembelajaran. Guru harus memperbaiki dalam membagi siswa kedalam kelompok. Guru harus memperbaiki cara menerangkan materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam, menugaskan kepada siswa untuk menceritakan tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam dengan bahasa yang dimengerti oleh siswa. Guru mempersiapkan *reward* berupa golden star untuk memotivasi siswa sehingga siswa aktif selama proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. *Reward* itu akan diberikan pada siswa yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, aktif selama proses pembelajaran dan yang mendapatkan nilai hasil tes terbaik. Bentuk *reward* yang diberikan selain benda tadi, diberikan pula berupa penguatan dengan bahasa verbal, dan acungan jempol. Dengan pemberian *reward* tersebut siswa dapat termotivasi selama proses pembelajaran. Motivasi adalah “dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk bertingkah laku”. Dorongan itu pada umumnya diarahkan untuk mencapai sesuatu tujuan. Sehingga motivasi dapat memberikan semangat yang luar biasa terhadap seseorang untuk berperilaku dan dapat memberi arah dalam belajar. Perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II membawa perubahan pada proses dan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan siklus I.

Pada tahap pelaksanaan siklus I daya capai indikator hanya mencapai 76%, padahal target kinerja guru pada pelaksanaan adalah 80%, artinya belum mencapai target. Pada siklus II daya capai indikator mencapai 94,12%, yang berarti telah mencapai target. Target yang ingin dicapai adalah 80%.

Pada tahap penilaian, guru telah mampu melaksanakan indikator yang ditentukan dengan baik dari siklus I dan II. Namun pada siklus I guru belum melaksanakannya dengan maksimal dengan persentase 67% target 80%. Pada siklus II guru telah melaksanakannya dengan maksimal bahkan melebihi target yang dicapai dengan persentase 100% target 80%.

Selama proses pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II peneliti menemukan beberapa penemuan pada aktivitas siswa. Pada aspek memperhatikan gambar perlu adanya penekanan agar siswa memperhatikan gambar, mengajukan pertanyaan seandainya ada yang belum dipahami dari gambar. Pada aspek mengidentifikasi gambar perlu adanya penekanan agar siswa dapat bekerja sama dalam mengidentifikasi gambar dan mengaitkan dengan pembelajaran. Pada aspek membagi tugas (menentukan siapa yang tinggal dan bertamu) perlu adanya penekanan dalam membagi tugas dalam kelompok. Pada aspek melaksanakan tugas yang telah dibagikan (membagikan hasil kerja kelompok (bagi yang tinggal) dan mencatat hasil kelompok yang lain perlu adanya penekanan dalam tanggung jawab mengerjakan tugas. Pada aspek membahas dan mengidentifikasi hasil kerja kelompok lain perlu adanya penekanan agar siswa ikut memberikan kontribusi dalam membahas dan mengidentifikasi. Pada aspek mengemukakan hasil kerja kelompoknya di depan kelas perlu adanya penekanan agar siswa berani dalam mengemukakan hasil kerja kelompok di depan kelas tanpa harus disuruh oleh guru. Namun pada siklus II mengalami peningkatan. Berikut penjelasannya.

Tabel Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II yang Mendapatkan Skor 3

No.	Aspek yang dinilai	Persentase (%) siklus I	Persentase (%) siklus II
1.	Memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru	51	87,5
2.	Mengidentifikasi gambar	44	81
3.	Membagi tugas (menentukan siapa yang tinggal dan bertamu)	44	81
4.	Melaksanakan tugas yang telah dibagikan (membagikan hasil	44	81

	kerja kelompok (bagi yang tinggal) dan mencatat hasil kelompok yang lain		
5.	Membahas dan mengidentifikasi hasil kerja kelompok lain	44	81
6.	Mengemukakan hasil kerja kelompoknya di depan kelas	44	81

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari setiap aspek yang dinilai dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru siklus I sebesar 51% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Mengidentifikasi gambar, membagi tugas (menentukan siapa yang tinggal dan bertamu), melaksanakan tugas yang telah dibagikan (membagikan hasil kerja kelompok (bagi yang tinggal) dan mencatat hasil kelompok yang lain, membahas dan mengidentifikasi hasil kerja kelompok lain, dan mengemukakan hasil kerja kelompoknya di depan kelas pada siklus I sebesar 44% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 81%.

Pada kegiatan akhir guru mengadakan penilaian berupa tes tertulis, lalu memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah (PR) dan memberikan penguatan dan pemantapan materi kepada siswa, dan yang terakhir menutup pembelajaran.

3. Hasil Belajar Model Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* Dengan Menggunakan Media Gambar

Pada pembahasan data yang diperoleh pada hasil belajar, terjadi peningkatan di setiap siklusnya, peningkatan tersebut berdasarkan persentase pencapaian dari deskriptor yang dicapai oleh siswa pada setiap soal yang diberikan pada proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari aktivitas dan tes individu siswa selama proses pembelajaran.

Pada siklus I jumlah skor yang diperoleh secara keseluruhan siswa adalah 115, dan jumlah nilai akhir yang diperoleh siswa secara keseluruhan adalah 1150 yang apabila di rata-ratakan maka akan diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 71,9 dengan persentase 72%. Siswa yang tuntas 12 orang (75%) dan siswa yang belum tuntas empat orang (25%). maka perlu dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II untuk mencapai target yang ditentukan.

Pada siklus II jumlah skor yang diperoleh secara keseluruhan siswa adalah 142, dan jumlah nilai akhir yang diperoleh siswa secara keseluruhan adalah 1420 yang apabila di rata-ratakan maka akan diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 88,75 dengan persentase 89%. Siswa yang tuntas 14 orang (87,5%), dan siswa yang belum tuntas dua orang (12,5%). Target yang diharapkan 80%. Pada siklus II ini telah mencapai target yang ditentukan sehingga penelitian dihentikan pada siklus II

Tabel Perbandingan Hasil Tes Belajar Siswa Siswa Data Awal dengan Siklus I dan Siklus II

No.	Rekap Hasil Tes	Hasil Tes Data Awal	Hasil Tes Siklus I	Hasil Tes Siklus II
1.	Jumlah siswa yang tuntas	37,5% (enam siswa)	75% (12 siswa)	87,5% (14 siswa)
2.	Jumlah siswa yang belum tuntas	62,5% (10 siswa)	25% (empat siswa)	12,5% (dua siswa)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari nilai siswa yang pada data awal siswa yang tuntas sebanyak enam siswa dengan persentase 37,5%, pada siklus I menjadi siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 75%, pada

siklus II menjadi siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 87,5%. Tapi, masih ada dua siswa yang belum tuntas dengan persentase 12,5%. Namun tidak perlu melakukan perbaikan karena target telah tercapai yaitu 80%.

Keberhasilan data yang diperoleh serta pencapaian target pada penelitian tindakan kelas yang menerapkan model *cooperative learning* teknik *two stay two stray* dengan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam telah membuktikan bahwa dengan model *cooperative learning* teknik *two stay two stray* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia di kelas V SDN Sekolah Dasar Negeri Pancawati III Kecamatan Klari Kabupaten Karawang yang mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pada tahap perencanaan peneliti memperkenalkan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* kepada guru kelas lima. Peneliti menjelaskan cara mengisi format lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray*. Mempersiapkan RPP sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yang pada intinya dalam pembuatan RPP harus ada kesesuaian antara SK, KD dan indikator supaya RPP yang dibuat bisa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai pada proses pembelajaran. Peneliti mempersiapkan instrumen pengumpul data, diantaranya adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan lembar tes hasil belajar.
2. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar, dimulai dari kegiatan awal kinerja guru melakukan apersepsi dengan tujuan merangsang schemata awal. Pada kegiatan inti diawali dengan guru menjelaskan materi, kemudian siswa memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru. Masing-masing kelompok diberi satu gambar tokoh sejarah. Siswa memperhatikan gambar tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam. Siswa bersama-sama dengan kelompoknya mengidentifikasi tokoh yang ada pada gambar. Dua orang siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing masing bertamu ke kelompok yang lainnya. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Masing-masing kelompok membahas dan membandingkan hasil kerja kelompok lain. Perwakilan dari tiap kelompok mengemukakan hasil kerja kelompoknya. Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Hal itu berdasarkan peningkatan aktifitas siswa pada siklus I dan Siklus II. Pada aspek memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru siklus I sebesar 51% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Mengidentifikasi gambar, membagi tugas (menentukan siapa yang tinggal dan bertamu), melaksanakan tugas yang telah dibagikan (membagikan hasil kerja kelompok (bagi yang tinggal) dan mencatat hasil kelompok yang lain, membahas dan mengidentifikasi hasil kerja kelompok lain, dan mengemukakan hasil kerja

kelompoknya di depan kelas pada siklus I sebesar 44% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 81%.

3. Peningkatan hasil pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar terlihat dari data awal siswa yang tuntas sebanyak enam siswa dengan persentase 37,5%, pada siklus I menjadi siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 75%, pada siklus II menjadi siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 87,5%. Tapi, masih ada dua siswa yang belum tuntas dengan persentase 12,5%. Namun tidak perlu melakukan perbaikan karena target telah tercapai yaitu 80%. Itu berarti penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dan dapat digunakan oleh guru pada pembelajaran IPS yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Referensi

- Arifudin, O. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan STIT Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(3), 209–218.
- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Arini, D. A. (2019). Penerapan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Rengasdengklok Selatan II). *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 25–37.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Depdiknas.
- Hanifah, D. (2009). *Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Ibrahim, .et.al. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA University Press.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyasa, E. (2010). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Rosda.
- Musyadad, V. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13.
- Raharjo, E. S. dan. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Rosda Karya.
- Sofyan, Y. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta Wilayah LLDIKTI IV. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.

- Sugandi, D. (2020). Peningkatan Minat Belajar Melalui Modelcourse Review Horay (CRH) Pada Mata Pembelajaran IPA Mengidentifikasi Fungsi Organ Tubuh. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 191–198.
- Sumaatmadja, N. (2000). *Manusia dalam konteks Sosial, Budaya, dan Lingkungan Hidup*. Alfabeta.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Rosda Karya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.