

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEKNIK *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA *PUZZLE*
DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 ARGOSARI TAHUN AJARAN 2014/2015**

Eko Prayudi¹⁾, Ngatman²⁾, Muh. Chamdani³⁾

PGSD, FKIP Universitas Sebelas Maret

e-mail: prayudieek@gmail.com

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: The Implementation of Two Stay Two Stray Technique Cooperative Learning Model using Puzzle in Improving Natural Science Learning for the Fifth Grade Students of SD Negeri 1 Argosari in the Academic Year of 2014/2015. The objectives of this research are to describe the procedure of implementation of two stay two stray technique cooperative learning model using puzzle and to improve natural science learning outcomes for the fifth grade students. This research is collaborative Classroom Action Research (CAR) using cycle research design. This research conducted in three cycles; consisting of planning, acting, observing, and reflecting. Subjects of this research were fifth grade students of SD Negeri 1 Argosari totaling 17 students. Data collection technique used test, observation, interview, and documentation. The implementation of two stay two stray technique cooperative learning model using puzzle can improve learning outcomes of natural science for the fifth grade students of state elementary school. Based on the result of the research, percentage of students' experience increased from 29.41% to 64.71% in the first cycle, 79.41% in the second cycle, and 91.18% in the third cycle.

Keywords: cooperative, two stay two stray, puzzle, learning outcomes, natural science

Abstrak: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* dengan Media *Puzzle* dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Argosari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* serta meningkatkan hasil belajar IPA pada Siswa Kelas V SD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A SD Negeri 1 Argosari yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persentase siswa yang tuntas mengalami peningkatan yaitu dari kondisi awal 29,41% menjadi 64,71% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 79,41%, dan pada siklus III kembali meningkat menjadi 91,18%.

Kata Kunci: Kooperatif, *two stay two stray*, *puzzle*, hasil belajar, IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan dasar formal pertama yang dapat ditempuh dalam jangka waktu normal selama 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 dengan rentang usia antara 6 sampai 12 tahun. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran ini diajarkan dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPA yang bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, serta mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar. IPA akan sangat bermakna jika guru mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penyajian pembelajaran dapat menyenangkan jika dapat melibatkan siswa secara aktif dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang sesuai. Model pembelajaran kooperatif menyediakan alternatif dalam pembelajaran dan menawarkan berbagai cara untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran kooperatif memerlukan pengarahannya guru yang lebih baik dibandingkan dengan model lainnya, akan tetapi semua itu memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan mengungkapkan apa yang mereka pikirkan, mereka ketahui dan mereka rasakan.

Salah satu teknik pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif, efektif, dan menyenangkan yaitu teknik *two stay two stray*. Teknik ini merupakan teknik yang dapat mengembangkan

keaktifan dan keterampilan siswa karena dalam teknik ini siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat langsung dalam mencari informasi atau membagikan informasi pada kelompok lain (Shoimin, 2014: 222). Penerapan teknik ini dapat dipadukan dengan berbagai media, salah satunya yaitu dengan media *puzzle*.

Abdulloh (2013) menyatakan bahwa “*puzzle* adalah teka-teki menyusun kepingan-kepingan gambar”. Dalam menyusun *puzzle* diperlukan kesabaran dan pemikiran yang baik. Dengan terbiasa bermain *puzzle* akan melatih siswa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan masalah. Rasa bangga yang didapat ketika menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi bagi siswa dalam menemukan hal-hal yang baru (Lenis, Peat, dan Franklin, 2003). Melalui penggunaan media *puzzle* diharapkan proses pembelajaran yang tercipta akan lebih melibatkan siswa secara aktif karena siswa diharuskan menyusun kepingan-kepingan gambar sampai membentuk gambar yang utuh.

Kondisi yang ada di lapangan ternyata siswa seringkali menunjukkan sikap kurang antusias terutama dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut membuat siswa kurang aktif dan seringkali menunjukkan rasa bosan dengan membuat kegaduhan serta mengabaikan penjelasan yang disampaikan guru. Keadaan siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran membuat hasil belajar siswa juga tidak memuaskan. Menurut narasumber yaitu bapak Dwi Wiji Asmoro selaku guru kelas V A diperoleh keterangan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Faktor pertama yaitu penggunaan teknik ceramah yang terlalu

mendominasi kegiatan pembelajaran. Faktor kedua, dalam kegiatan pembelajaran guru kurang memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan ide atau gagasannya. Selanjutnya, faktor ketiga yaitu guru jarang menggunakan media dan sebaliknya menggunakan media, media yang digunakan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang ada, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian tindakan kelas yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* dengan Media *Puzzle* Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Argosari Tahun Ajaran 2014/2015”

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah 1) bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* dalam peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Argosari tahun ajaran 2014/2015? 2) apakah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Argosari tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk mendeskripsikan langkah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* dalam peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Argosari Tahun Ajaran 2014/2015; dan 2) meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media

puzzle pada siswa kelas V SD Negeri 1 Argosari Tahun Ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Prosedur penelitiannya meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2010: 137). Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Tempat pelaksanaan di kelas V A SD Negeri 1 Argosari. Waktu pelaksanaannya pada semester II tahun ajaran 2014/2015 tepatnya pada bulan Maret sampai dengan April 2015. Subjek penelitian ini terdiri dari 17 siswa dengan rincian 9 laki-laki dan 8 perempuan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Selanjutnya, instrumen penelitiannya berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar tes. Sumber data berasal dari siswa, guru, peneliti, observer, dan dokumen. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang dipergunakan adalah analisis data statistik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes. Sebagai dasar untuk mengetahui keberhasilan tindakan serta pedoman analisis data maka diperlukan adanya indikator kinerja dalam penelitian yaitu: 1) guru dalam melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* mencapai persentase 85%; 2) respon yang ditunjukkan siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* mencapai persentase 85%; 3)

85% siswa mencapai KKM yang ditetapkan yakni 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle*, yaitu: a) guru menyampaikan tata cara berkelompok menggunakan teknik *two stay two stray*; b) guru menjelaskan penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan kelompok; c) siswa bersama kelompoknya mengerjakan lembar kerja siswa dengan bantuan media *puzzle*; d) siswa melakukan pembagian tugas sebagai tuan rumah dan tamu; e) dua siswa yang bertugas sebagai tuan rumah menjelaskan hasil diskusi kelompok dengan bantuan media *puzzle* kepada tamu yang berkunjung; f) dua siswa yang bertugas sebagai tamu berkunjung ke kelompok lain; g) siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok; h) siswa bersama guru membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.

Data hasil observasi yang diperoleh dari dua observer terkait penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* pada mata pelajaran IPA siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* dengan Media *Puzzle*

		Guru	Siswa
Siklus I	Rata-Rata	2,98	2,80
	Persen-tase (%)	74,42	70
Siklus II	Rata-Rata	3,36	3,27
	Persen-tase (%)	83,98	81,84
Siklus III	Rata-Rata	3,79	3,71
	Persen-tase (%)	94,60	92,58

Berdasarkan tabel 1, dapat dijelaskan bahwa hasil rata-rata observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 2,98 atau 74,42% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 3,36 atau 83,98%. Pada siklus III kembali meningkat menjadi 3,79 atau 94,60%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* sudah berhasil.

Hasil observasi terhadap respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* pada siklus I yaitu sebesar 2,80 atau 70%. Siklus II mengalami peningkatan menjadi 3,27 atau 81,84% dan pada siklus III kembali meningkat menjadi 3,71 atau sebesar 92,58%. Hal tersebut membuktikan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* direspon sangat baik oleh siswa dan dapat dikategorikan berhasil.

Selain mengamati kinerja guru dan respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti juga mengambil data berupa hasil belajar siswa. Data hasil belajar tersebut merupakan rata-rata dari nilai sikap, nilai pengetahuan (mencakup nilai LKS dan nilai tes evaluasi), serta nilai keterampilan proses. Berikut disajikan perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III.

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

	Hasil Belajar Siswa		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-Rata	70,23	75,62	82,16
Persen-tase	64,71%	79,41%	91,18%

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa 70,23, pada siklus II meningkat menjadi 75,62 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 82,16. Selanjutnya untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 64,71%, pada siklus II 79,41%, dan pada siklus III mencapai 91,18%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85%.

Pembelajaran IPA menggunakan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* membuat siswa lebih aktif dan mudah dalam memahami materi. Siswa dapat belajar bukan hanya melalui penjelasan yang disampaikan guru, akan tetapi juga dapat belajar melalui kegiatan saling memberi dan menerima informasi antarkelompok dengan menggunakan perantara media *puzzle* didalamnya. Oleh karena itu, setiap informasi yang didapat oleh siswa menjadi lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Santoso (2011) yang menyatakan bahwa kelebihan teknik *two stay two stray* adalah sebagai berikut: a) dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan; b) kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna; c) lebih berorientasi pada keaktifan; d) diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya; e) menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa; f) kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan; g) membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tindakan

kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* dengan Media *Puzzle* dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Argosari Tahun Ajaran 2014/2015” maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Argosari, yaitu: a) guru menyampaikan tata cara berkelompok menggunakan teknik *two stay two stray*; b) guru menjelaskan penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan kelompok; c) siswa bersama kelompoknya mengerjakan lembar kerja siswa dengan bantuan media *puzzle*; d) siswa melakukan pembagian tugas sebagai tuan rumah dan tamu; e) dua siswa yang bertugas sebagai tuan rumah menjelaskan hasil diskusi kelompok dengan bantuan media *puzzle* kepada tamu yang berkunjung; f) dua siswa yang bertugas sebagai tamu berkunjung ke kelompok lain g) siswa mempresentasikan hasil diskusinya; h) siswa bersama guru membuat kesimpulan.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Argosari. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus III. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 64,71%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 79,41%, dan pada siklus

III meningkat lagi menjadi 91,18%.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, M. (2012). *Puzzle*.
Diunduh dari: <http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html> pada tanggal 1 Desember 2014.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Franklin, S., Peat, M., dan Lewis, A. 2003. Non-traditional interventions to stimulate discussion : the use of games and puzzles. *Journal of Biological Education*. (2). 1. Diunduh dari: <http://google.co.id/> pada tanggal 11 Februari 2015.

Santoso, E.B. (2011). *Model pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)*. Diunduh dari : <http://www.raseko.com/2011/05/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two.html> pada tanggal 24 november 2014.

Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.