

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO
STAY TWO STRAY (TSTS) DENGAN MEDIA BENDA KONKRET
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V
SDN 2 BUMIAGUNG**

Oleh :

Yuanita Winda Mitraningsih¹, Suhartono², Kartika Chrysti Suryandari³

1 Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Kampus Kebumen

2 3 Dosen FKIP Universitas Sebelas Maret Kampus Kebumen

Jalan Kepodang 67 A Telp (0287) 381169 Kebumen 54312

e-mail:yuanitawinda99@gmail.com

***Abstract :** The Use of Cooperative Learning Model Two Stay Two Stray (TSTS) Type by Concret Media in Improving Natural Science Learning at The Fifth Grade Studet of SDN 2 Bumiagung. This research aims to improving natural science learning about simple machines. The subjects were fifth grade students of elementary school totaling 36 students. Colaborative Classroom Action Research was conducted in three cycles. Each cycle there were two meetings that consist of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques used testing, observation and interviews. The validity of data used triangulation techniques and triangulation of data sources. Data analysis applied the analysis of qualitative data and quantitative data. The results showed the use of cooperative models TSTS type by concret media can be improve natural science learning for fifth grade student of elementary school.*

Keywords: Two Stay Two Stray ,Concret Media, Natural Science

Abstrak : Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran IPA pada materi pesawat sederhana. Subjek penelitian ini siswa kelas V SDN 2 Bumiagung sejumlah 36 siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdapat dua pertemuan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan tes, observasi dan wawancara. Validitas data menggunakan triangulasi data dan sumber. Analisis data dilakukan melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model kooperatif tipe TSTS dengan media benda konkret dapat meningkatkan pembelajaran IPA di kelas V SD.

Kata Kunci: Two Stay Two Stray, Benda Konkret, IPA

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2, 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, pengen-

dalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidikan memegang peranan penting dalam kelangsungan hidup suatu bangsa, khususnya pendidikan dasar.

Carin dan sund (dalam Wisudawati dan Eka, 2014: 24) men-

definisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bumiagung pada mata pelajaran IPA masih kurang maksimal. Hal tersebut dibuktikan oleh nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran IPA yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa 68,5%, artinya nilai tersebut belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, yaitu 70. Setelah dianalisis, penyebabnya siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, siswa masih suka bermain sendiri pada saat pembelajaran berlangsung, dan siswa cepat merasa bosan. Hal ini disebabkan metode pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru belum maksimal. Guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan tanpa adanya inovasi yang membangkitkan motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut menyebabkan perlunya diterapkan suatu model pembelajaran kooperatif dan media yang bervariasi, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* atau Dua Tinggal Dua Tamu dengan media benda konkret.

Alasan peneliti menggunakan model tersebut yaitu sebagai variasi dalam belajar, sehingga siswa tidak cepat bosan dan kondisi kelas menjadi aktif dan kondusif. Dengan model ini, memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas dan lebih berorientasi pada keaktifan siswa. Selain itu, agar lebih menarik, dapat digunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu menggunakan benda konkret. Penggunaan benda konkret dapat merangsang pikiran, perhatian,

dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Dengan menerapkan model dan media tersebut, siswa dapat menguasai materi pesawat sederhana dengan lebih optimal dengan cara yang menarik serta media yang sesuai.

Menurut Ali dan Rahma (2011: 18), "IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi, eksperimen-tasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi, dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain." Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran IPA kelas V semester II, maka materi yang digunakan adalah materi pesawat sederhana.

Bundu menyatakan bahwa pencapaian IPA dilihat dari 3 segi yaitu produk, proses, dan sikap ilmiah. Dari segi proses siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dari segi proses, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, gagasan, dan menerapkan konsep yang sudah diperoleh untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan dari segi sikap keilmuan, siswa diharapkan mempunyai minat untuk mempelajari benda-benda yang ada di lingkungan, bersikap ingin tahu, kritis, bertanggung jawab, dapat bekerjasama dan mandiri, serta memupuk rasa cinta alam untuk menyadari keagungan Tuhan YME. (2006)

Suyatno (2009:51) mengemukakan, "Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu

mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri.”

Suyatno (2009:66) mendefinisikan, “Pembelajaran model *Two Stay Two Stray* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain.” Komalasari (2011:69) menyatakan bahwa, *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Menurut Huda (2013:141) langkah-langkah *TSTS* yaitu: 1) siswa bekerja sama dengan kelompok berempat sebagaimana biasa; 2) guru memberikan tugas pada tiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama; 3) setelah selesai, 2 anggota dari masing-masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu kedua anggota dari kelompok lain, 4) dua orang yang “tinggal” dalam kelompok bertugas *mensharing* informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka; 5) “tamu” mohon diri dan kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain; dan 6) setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.

Nazifah (2013:5) mengemukakan bahwa, media konkret merupakan segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Padmono (2011:43) mengemukakan langkah-langkah penggunaan media konkret dalam pembelajaran antara lain: 1) memperkenalkan unit baru perlu metode khusus yang menarik perhatian anak; 2) menjelaskan

proses, benda nyata tepat untuk pengajaran yang menunjukkan proses dan tidak sekedar benda; 3) menjawab pertanyaan; 4) melengkapi perbandingan, dan (5) unit akhir atau puncak.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan media benda konkret yaitu: 1) guru menyampaikan materi secara ringkas kepada seluruh siswa dengan media benda konkret; 2) guru menyampaikan cara berkelompok menggunakan *Two Stay Two Stray*; 3) siswa bersama kelompok mengerjakan lembar kerja dengan media benda konkret; 4) dua siswa bertamu ke kelompok lain; 5) dua siswa menjelaskan hasil diskusi kepada tamu; 6) siswa dan guru membahas hasil diskusi menggunakan media benda konkret.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan media benda konkret dapat meningkatkan pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 2 Bumiagung tahun ajaran 2014/2015?

Berdasarkan rumusan tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan pembelajaran IPA melalui penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan media benda konkret pada siswa kelas V SD Negeri 2 Bumiagung tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Bumiagung pada semester II tahun ajaran 2014/2015, yakni bulan November 2014 sampai dengan bulan Mei 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Bumiagung tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 36 siswa. Sumber data dari penelitian ini

adalah siswa, guru kelas V observer, dan dokumen. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar evaluasi, lembar diskusi, lembar penilaian proses IPA, lembar observasi dan pedoman wawancara.

Validitas penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik tes, teknik wawancara dan teknik observasi. Sedangkan triangulasi sumber data didasarkan pada sudut pandang guru kelas V, siswa observer, dan dokumen. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui ketiga sumber tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang hasil tindakan. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis yang menggunakan model analisis interaktif. Cara analisisnya mengikuti pola pemikiran yang konkret kualitatif, artinya suatu analisis yang kajiannya didasarkan pada kenyataan-kenyataan empirik dan unsur-unsur terkecil dari pendekatan secara mikro ke makro untuk unit kasus tertentu.

Data kualitatif berupa informasi gambaran tentang pelaksanaan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan media benda konkret dalam peningkatan pembelajaran IPA materi pesawat sederhana. Data kualitatif dalam penelitian berupa hasil wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif meliputi 3 alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan dan terus menerus sesuai dengan pernyataan Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2013: 337) bahwa ada tiga langkah pengolahan data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang akan dilaksanakan selama tiga siklus, dan untuk setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2011:17) yang menjelaskan bahwa model penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap kinerja guru dan respon siswa yang dilakukan oleh observer terkait penerapan model *Stay Two Stray* dengan media benda konkret dalam pembelajaran IPA pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa Tiap Siklus

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
Siklus I	74,67%	78,50%
Siklus II	88,17%	87,04%
Siklus III	95,92%	95,25%

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kinerja guru dan respon siswa dalam penerapan model *Stay Two Stray* dengan media benda konkret pada pembelajaran IPA meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan persentase hasil observasi guru pada siklus I baru mencapai 74,67%, pada siklus II meningkat menjadi 88,17%, dan pada siklus III meningkat menjadi 95,92%. Adapun persentase hasil observasi siswa pada siklus I baru mencapai 78,50%, pada siklus II meningkat menjadi 87,04%, dan pada siklus III meningkat menjadi 95,25%.

Adapun persentase ketuntasan pembelajaran IPA yang meliputi

proses dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar IPA Tiap Siklus

Siklus	Persentase		Rata-rata
	Pert 1	Pert 2	
	(%)	(%)	(%)
I	58,33	72,22	65,28
II	77,78	88,89	83,33
III	100	100	100

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil persentase ketuntasan pembelajaran IPA pada siklus I yang mencapai 65,28%, pada siklus II meningkat menjadi 83,33%, dan pada siklus III meningkat menjadi 100%. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyani (2014:3) bahwa model ini (*Two Stay Two Stray*) sangat tepat diterapkan pada mata pelajaran IPA karena di dalam model ini siswa tidak hanya diajak berpikir kritis untuk menemukan pemahaman baru, tetapi juga diajarkan bagaimana bersosialisasi dengan baik dalam suatu lingkungan dengan cara bertamu (afektif), dan dikembangkan aspek psikomotornya melalui percobaan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan pembelajaran IPA mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama tiga siklus dalam pembelajaran IPA materi pesawat sederhana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan media benda konkret dapat disimpulkan bahwa penggunaan model tersebut dapat meningkatkan pembelajaran IPA di kelas V

SDN 2 Bumiagung tahun ajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini, ada beberapa saran sebagai berikut:

Bagi guru, penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan media benda konkret pada pembelajaran IPA dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA dalam meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.

Bagi siswa sebaiknya ikut berpartisipasi, lebih aktif dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran serta mampu bersosialisasi dengan kelompok lain.

Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan wawasan luas, memotivasi, dan memberi informasi yang mendalam bagi guru dalam menerapkan penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan media benda konkret

Bagi sekolah, diharapkan selalu mendukung dan memfasilitasi sarana dan prasarana pembelajaran IPA sehingga memudahkan guru dalam menerapkan kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan media benda konkret pada pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Aly, A. dan Rahma, E. (2011). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jen-

deral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

Huda, M. (2013a). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Reifika Aditama.

Padmono. (2011). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS.

Nazifah. (2013). *Artikel Penelitian Penggunaan Media Konkret Meningkatkan Aktivitas Siswa Matematika Kelas 01 SDN 07 Sungai Soga Bengkayang FKIP Universitas Tanjung Pura*. Diunduh dari jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/.../pdf pada tanggal 7 Maret 2015.

Setyani, A. (2014). *Jurnal Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Magnet Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Siswa Kelas V*. FKIP Sebelas Maret Surakarta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Buana Pustaka.

Wisudawati, A.W dan Eka Sulistyowati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.