

**PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY  
DENGAN MULTIMEDIA DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN  
IPA TENTANG PESAWAT SEDERHANA PADA SISWA KELAS V  
SDN 2 BUMIREJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

**Irma Dewi <sup>1</sup>, Ngatman <sup>2</sup>, Wahyudi <sup>3</sup>**

1 Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

2, 3 Dosen PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

**PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. Jl. Kepodang 67 A Panjer Kebumen**

e-mail: irmadewi01@yahoo.co.id

***Abstract: The Use of Two Stay Two Stray Cooperative Learning Model with Multimedia to Improve Natural Science Learning about Simple Machines at the Fifth Grade Students of SDN 2 Bumirejo In The Academic Year of 2014/2015.***

*The objectives of this research are to describe the application of Two Stay Two Stray cooperative learning model with multimedia, to describe improve natural science learning about simple machines, and to describe the problems and solutions. This research is a collaborative classroom action research which is conducted in three cycles, each cycle consist of planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of the research were the 20 students of the fifth grade of SDN 2 Bumirejo. The results of the research show that the use of Two Stay Two Stray cooperative learning model with multimedia can be improve natural science learning about simple machines for the fifth grade students of SDN 2 Bumirejo in the academic year of 2014/2015.*

***Keywords : Two Stay Two Stray, multimedia, natural science***

**Abstrak: Penggunaan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan Multimedia dalam Peningkatan Pembelajaran IPA tentang Pesawat Sederhana pada Siswa Kelas V SDN 2 Bumirejo Tahun Ajaran 2014/2015.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia, mendeskripsikan peningkatan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana, dan mendeksripsikan kendala dan solusinya. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Bumirejo yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015.

***Kata kunci: Two Stay Two Stray, multimedia, IPA***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai hal, baik dari kurikulum, tenaga pendidikan, proses belajar, sarana dan prasarana, manajemen sekolah, serta lingkungan sekolah. Guru sebagai unsur pokok terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Kamis, 4 Desember 2014 sebagian besar siswa kelas V menganggap mata pelajaran IPA sulit. Hal tersebut terbukti dari rata-rata hasil belajar IPA kelas V SDN 2 Bumirejo yaitu 68 yang artinya masih di bawah KKM yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 75. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya guru yang masih menggunakan metode konvensional. Selain itu, siswa juga merasa jenuh karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar terkesan monoton dan tidak melibatkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan bersemangat dalam pembelajaran, siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan berakibat rendahnya hasil belajar pada siswa.

Kondisi tersebut menyebabkan perlunya implementasi suatu model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya dengan penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

dengan multimedia. Dengan model dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa minimal mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*), atau kejadian (*events*), dan hubungan sebab akibatnya (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014: 22). Dalam pembelajaran IPA, guru hendaknya mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPA. Oleh karena itu, guru harus memilih dan menggunakan model serta media yang tepat untuk membelajarkan IPA.

Menurut Isjoni (2013: 23) bahwa dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran akan memungkinkan siswa meraih keberhasilan dalam belajar. Model pembelajaran ini akan membantu siswa mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh. Salah satu tipe dalam model kooperatif adalah *Two Stay Two Stray*. *Two Stay Two Stray* merupakan model yang dalam penerapannya dilaksanakan secara kelompok dengan anggota yang heterogen berjumlah empat orang, dan dalam pelaksanaannya dua siswa menjadi tuan rumah dua siswa menjadi tamu.

Media merupakan salah satu sarana yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah

satunya yaitu multimedia. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 68) multimedia adalah alat bantu penyampaian pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi.

Penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) guru menyampaikan materi dengan multimedia, (b) guru membagi siswa ke dalam kelompok dengan multimedia, (c) siswa bersama kelompok melaksanakan diskusi dengan multimedia, (d) dua orang dari masing-masing kelompok bertamu ke kelompok lain dengan multimedia, (e) dua orang yang tinggal dalam kelompok menjadi tuan rumah bertugas membagikan informasi ke tamu mereka dengan multimedia, (f) siswa dan guru membahas hasil diskusi dengan multimedia.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015?, (2) apakah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015?, (3) apa kendala dan solusi dalam penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana pada siswa kelas

V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan penelitian ini yaitu:

- (1) mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015,
- (2) untuk meningkatkan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana melalui model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015,
- (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Bumirejo, yang berada di jalan Krakatau nomor 18, Kelurahan Bumirejo, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen pada semester II tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Bumirejo yang berjumlah 20 siswa, 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian ini meliputi siswa kelas V, guru kelas V, dan teman sejawat dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non tes dan teknik tes yang terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data,

dan kesimpulan. Indikator kinerja penelitian yang diharapkan tercapai adalah 85% untuk pelaksanaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia sesuai langkah-langkahnya bagi guru, respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia, dan ketuntasan hasil belajar siswa. Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif. Menurut Arikunto, dkk (2012: 16) terdapat empat tahapan dalam model penelitian tindakan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

#### HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai III diperoleh hasil bahwa langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia sudah sesuai dengan skenario dan RPP. Hasil observasi terhadap guru tentang langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru Siklus I-III

No	Siklus	Rata-rata	%
1.	I	3,43	86,01
2.	II	3,57	89,42
3.	III	3,76	94,11

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap guru tentang langkah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia selalu mengalami peningkatan setiap siklusnya. Siklus I guru mendapat rata-rata 3,43 dengan persentase 86,01%. Siklus II rata-ratanya 3,57 dengan persentase 89,42% dan siklus III mendapat rata-rata 3,76 dengan persentase 94,11%.

Data observasi didukung hasil wawancara terhadap observer dan siswa, serta dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik sesuai skenario dan RPP. Adapun hasil observasi siswa tentang penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia terdapat pada tabel 2:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Siswa Siklus I-III

No	Siklus	Rata-rata	%
1.	I	3,42	85,88
2.	II	3,60	90,30
3.	III	3,77	94,48

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap siswa tentang langkah penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia selalu mengalami peningkatan setiap siklusnya. Siklus I siswa mendapat rata-rata 3,42 dengan persentase 85,88%. Siklus II rata-ratanya meningkat menjadi 3,60 dengan persentase 90,30% dan siklus III rata-ratanya meningkat menjadi 3,77 dengan persentase 94,48%.

Perbandingan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I-III

Siklus	Rata-rata	Persentase (%)	
		Tuntas	Belum tuntas
I	81,75	85	15
II	84,62	95	5
III	85,62	100	0

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan persentase ketuntasan siswa yang selalu meningkat. Pada siklus I rata-rata nilai yaitu 81,75 dengan persentase siswa tuntas 85% sedangkan persentase belum tuntas yaitu 15%. Pada siklus II rata-rata nilai yaitu 84,62 dengan persentase siswa tuntas 95% sedangkan persentase belum tuntas yaitu 5%. Pada siklus III rata-rata nilai yaitu 85,62 dengan persentase siswa tuntas 100% sedangkan persentase belum tuntas yaitu 0%.

Penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa yang selalu meningkat. Hal tersebut relevan atau sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan sebelumnya oleh Dwi Sulisworo dan Fadiyah Suryani (2014: 63) yang menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif (tipe *Two Stay Two Stray*) dapat meningkatkan prestasi siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang masih konvensional.

Kendala yang dijumpai dalam penelitian ini yaitu: (1) pelaksanaan langkah-langkah model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia belum maksimal sesuai skenario pembelajaran, (2) pengelolaan kelas yang belum kondusif, (3) pengelolaan waktu yang kurang efektif saat pembelajaran, (4) pemanfaatan multimedia kurang maksimal. Solusinya adalah: (1) peneliti melakukan pengarahannya terhadap guru dan siswa agar lebih paham dengan langkah-langkah model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia, (2) mengkondisikan kelas agar lebih kondusif, (3) guru dan siswa lebih memperhatikan waktu saat pembelajaran, (4) pemanfaatan multimedia secara maksimal.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini yaitu: (1) penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) penyampaian materi dengan multimedia, (b) pembagian kelompok dengan multimedia, (c) diskusi dengan multimedia, (d) dua siswa menjadi tamu dengan multimedia, (e) dua siswa menjadi tuan rumah dengan multimedia, (f) pembahasan dengan multimedia, (2) penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN 2 Bumirejo tahun ajaran 2014/2015. Terbukti dari rata-rata nilai pada siklus I yaitu 81,75 (85%), siklus II rata-rata nilainya meningkat menjadi 84,62

(95%), dan pada siklus III rata-rata nilainya meningkat menjadi 85,62 (100%), (3) kendala dalam penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia yaitu: (a) pelaksanaan langkah-langkah model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia belum maksimal sesuai skenario pembelajaran, (b) pengelolaan kelas yang belum kondusif, (c) pengelolaan waktu yang kurang efektif saat pembelajaran, (d) pemanfaatan multimedia kurang maksimal. Solusinya adalah: (a) peneliti melakukan pengarahan terhadap guru dan siswa agar lebih paham dengan langkah-langkah model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia, (b) mengkondisikan kelas agar lebih kondusif, (c) guru dan siswa lebih memperhatikan waktu saat pembelajaran, (d) pemanfaatan multimedia secara maksimal.

Berkaitan dengan hasil yang telah dicapai, peneliti mengajukan saran kepada: (1) bagi guru, penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan multimedia dapat dijadikan alternatif pembelajaran IPA di kelas V untuk meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas V, (2) bagi siswa, harus memiliki motivasi dan semangat belajar yang tinggi saat mengikuti pembelajaran, (3) bagi sekolah, selalu mendukung dan memfasilitasi guru dalam melaksanakan variasi dalam proses pembelajaran agar lebih inovatif dan dapat memperbaiki pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. , Suhardjono, dan Supardi. (2012). *Penelitian*

*Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.

Isjoni. (2013). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.

Kustandi, C. dan Bambang, S. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sulisworo, D dan Fadiyah S. (2014). *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement. International Journal of Learning and Development, 4 (2), 58-64*. Diperoleh 1 Februari 2015, dari <http://www.macrothink.org/journal/index.php/ijld/article/view/File/4908/4439>

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