

**PENERAPAN TEKNIK *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPS
TENTANG MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN INDONESIA
DI KELAS V SD**

Farika Bellinda¹, Suropto², Suhartono³
PGSD FKIP UNS Surakarta, Jalan Kepodang 67 A Panjer Kebumen
e-mail: farikabellinda@gmail.com
1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: The Use of Two Stay Two Stray Model (TS-TS) Using Multimedia in Improving Social Science Learning about Defense of Indonesia's Freedom for the Fifth Grade Students. The objectives of this research is to improve social science learning about defense of Indonesia's freedom the use Two Stay Two Stray model (TS-TS) using multimedia for the fifth grade students. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Each cycle consisted of two meetings. Subjects of the research were fifth grade students of SD Negeri Winong totaling 24 students. The results of this research showed that the use Two Stay Two Stray model (TS-TS) using multimedia can improve social science learning about defense of Indonesia's freedom for the fifth grade students.

Keywords: Two Stay Two Stray, multimedia, learning outcomes, social science

Abstrak: Penerapan Teknik *Two Stay Two Stray* dengan Multimedia untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS tentang Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia di Kelas V SD. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia melalui teknik *Two Stay Two Stray* dengan Multimedia di kelas V SD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian ini siswa kelas V SD Negeri Winong yang berjumlah 24 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *two stay two stray* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang mempertahankan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD.

Kata Kunci: *two stay two stray*, multimedia, hasil belajar, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan titik awal sekaligus bekal kemampuan dasar yang akan diberikan kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dalam rangka mewujudkan

tujuan tersebut dituntut untuk mampu melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan tertib, terarah, dan berkesinambungan. Sekolah Dasar merupakan sekolah formal yang ditempuh anak pada usia 6 sampai 12 tahun dalam waktu 6 tahun. Pada usia inilah anak mulai ditanamkan nilai-nilai kehidupan serta bekal untuk hidup di masyarakat. Anak juga di

persiapkan untuk jenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah menengah. Anak pada usia ini memerlukan perhatian dan penanganan khusus karena pola pikirnya. maupun fisiknya mulai terbentuk. Guru harus mampu mengenali karakteristik anak sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai yang diharapkan.

Salah satu pembelajaran di kelas V SD yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran IPS siswa dilatih untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. IPS bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan juga keadaan sosial yang ada di sekitar sehingga siswa mampu menyelesaikan suatu kerja, tindakan, dan penyelidikan dalam kehidupannya sehari-hari. IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya (Gunawan, 2011: 17).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 November 2015 terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di ruang kelas V SD Negeri Winong, diperoleh data bahwa siswa mudah merasa bosan pada materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut ditandai dengan beberapa aktivitas siswa, diantaranya yaitu siswa berbicara dengan teman sebangku di luar materi pelajaran, siswa bercanda tanpa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa bermain sendiri dan tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, siswa membuat gaduh serta mengganggu temannya yang sedang memperhatikan penjelasan dari guru.

Berdasarkan studi dokumen yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 November 2015 terhadap Ulangan Tengah Semester 1 mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Winong 2015/2016 yang berjumlah 24 siswa dengan rincian 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan maka diperoleh data nilai siswa dengan rincian 13 siswa atau 54,17% masih di bawah KKM, sedangkan 11 siswa lainnya atau sebesar 45,83% sudah di atas KKM (68).

Ibu Suharni selaku guru kelas V SD Negeri Winong menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Faktor pertama yaitu ketika pembelajaran berlangsung, metode ceramah terlalu mendominasi kegiatan pembelajaran. Faktor kedua, dalam kegiatan pembelajaran tersebut kurang memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan ide atau gagasannya. Selanjutnya, faktor ketiga yaitu guru jarang menggunakan media dan sesekalinya menggunakan media, media yang digunakan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan pembelajaran IPS serta dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Maka peneliti menggunakan teknik pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan multimedia menurut peneliti merupakan teknik pembelajaran yang paling tepat dalam usaha meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Winong.

Menurut Shoimin (2014: 222) teknik *Two Stay Two Stray* atau Dua Tinggal Dua Tamu adalah dua orang

siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya. Teknik tersebut merupakan salah satu dari model kooperatif yang mengasyikkan karena siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut.

Teknik *Two Stay Two Stray* atau Dua Tinggal Dua Tamu sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar yang rata-rata berusia 9-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret. Selama tahap ini anak mengemban konsep dengan menggunakan benda-benda konkret untuk menyelidiki hubungan model-model abstrak. Umumnya siswa kelas V memiliki karakteristik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terutama dengan sesuatu yang dijumpai di lingkungan sekitar, ingin diterima dalam kelompok terutama teman sebaya dengan mengikuti pola yang ditetapkan oleh kelompok, mampu melakukan aktivitas logis, suka menyelidiki berbagai hal serta memiliki rasa ingin selalu mencoba dan bereksperimen.

Oblinger (Munir, 2013: 2) menjelaskan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan suatu presentasi yang menarik. Dengan menerapkan teknik *Two Stay Two Stray* dengan multi-

media pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Winong maka siswa tidak akan mudah merasa bosan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung hingga materi yang diajarkan guru dapat tersampaikan dengan baik dan hasilnya dapat terlihat dari hasil belajar yang meningkat. Dengan penerapan rumusan tersebut siswa juga dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan menemukan sendiri konsep yang akan ia pelajari.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan Multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri Winong Tahun Ajaran 2015/2016?

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia melalui teknik *Two Stay Two Stray* dengan Multimedia di kelas V SD Negeri Winong Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Winong pada tahun ajaran 2015/2016 tepatnya pada bulan Februari sampai dengan Maret 2016. Subjek penelitian ini terdiri dari 24 siswa dengan rincian 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Adapun data penelitian ini berasal dari siswa, guru, teman sejawat, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Selanjutnya, instrument penelitiannya berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar tes. Validitas

data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data yang dipergunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes. Analisis data dilakukan menggunakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini yaitu Hasil belajar IPS siswa kelas V dengan pencapaian target 85% siswa memperoleh nilai dengan KKM ≥ 68 . Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan pembelajaran IPS tentang mempertahankan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri Winong Tahun Ajaran 2015/2016 dengan menerapkan teknik *two stay two stray* dengan multimedia dilaksanakan dengan tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2013:137). Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah teknik *two stay two stray* dengan multimedia, yaitu: a) guru menyampaikan tata cara berkelompok menggunakan teknik *two stay two stray*; b) guru mengenalkan multimedia yang akan digunakan untuk mendukung penyampaian materi; c) kelompok berdiskusi; d) pembagian tugas kelompok; e) dua siswa tinggal membagikan hasil diskusi kelompoknya; f) dua siswa bertamu ke

kelompok lain; g) kelompok mempresentasikan hasil diskusi; dan h) siswa bersama guru membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data berupa hasil belajar siswa. Data hasil belajar tersebut merupakan rata-rata pelaksanaan evaluasi tiap siklus. Berikut disajikan perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

	Hasil Belajar Siswa		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata	71,75	73,93	75,78
Persentase	56,25%	75,00%	89,59%

Berdasarkan tabel 1, dapat dijelaskan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa 71,75 dengan persentase sebesar 56,25%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 73,93 dengan persentase sebesar 75,00%. Pada siklus III juga mengalami peningkatan menjadi 75,78 dengan persentase 89,59%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan yaitu 85%.

Secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kelebihan teknik *two stay two stray* yaitu siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya, menambah kekompakan, rasa percaya diri siswa, dan membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar (Shoimin, 2014:225).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *two stay two stray* dengan multimediadapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang mempertahankan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri Winong tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 56,25%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75,00%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 89,59%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2013*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.