

KOMPARASI METODE *TWO STAY TWO STRAY* DAN METODE *MAKE A MATCH* SERTA PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 KUTOWINANGUN TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Ida Rahmaniasari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dan metode *Make a Match* terhadap hasil belajar sosiologi siswa (2) pengaruh penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dan metode *Make a Match* terhadap hasil belajar sosiologi siswa (3) seberapa besar pengaruh penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dan metode *Make a Match* terhadap hasil belajar sosiologi siswa.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian semu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Kutowinangun Tahun Pelajaran 2013/2014. Sampel penelitian sebanyak dua kelas diambil dengan teknik *multistage cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi 1 jalur.

Kesimpulan penelitian ini adalah ada perbedaan penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dan metode *Make a Match* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kutowinangun. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan rata-rata metode *Two Stay Two Stray* sebesar 24.438 dan rata-rata metode *Make a Match* sebesar 22.719 dengan $\rho = 0.002$ (sangat signifikan). Metode belajar memberikan pengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan harga $F = 10.840$; $\rho = 0.002$ (sangat signifikan). Selanjutnya metode belajar memberikan pengaruh sebesar 15% terhadap hasil belajar sosiologi siswa. Hal ini dapat dilihat R^2 sebesar 15% sedangkan 85% dipengaruhi oleh faktor lain selain metode belajar.

Kata Kunci : Hasil Belajar Sosiologi, Metode *Two Stay Two Stray*, Metode *Make a Match*

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan tim penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Noor Muhsin Iskandar, M.Pd

NIP. 19511215 198301 1 001

Drs.H. M Haryono, M. Si

NIP. 19510101 1981 03 1 005

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan yang merupakan syarat mutlak untuk mewujudkan pembangunan nasional. Kualitas pendidikan harus ditingkatkan demi tercapainya sumber daya manusia yang lebih baik dan dapat mendukung tercapainya tujuan pembangunan nasional. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dalam bidang pendidikan, terutama pengembangan pembelajaran yang digunakan di lembaga-lembaga sekolah.

Sekolah merupakan lembaga formal, yang secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai macam kegiatan belajar sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan. Dengan demikian, dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangannya ke arah suatu tujuan yang ingin dicapai. Lingkungan tersebut disusun dalam bentuk kurikulum dan metode

pengajaran (Oemar Hamalik, 2008: 81).

Kegiatan belajar mengajar harus dapat menempatkan siswa sebagai subyek sekaligus obyek di dalam pengajaran, sehingga dalam proses pengajaran merupakan kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Saiful Sagala (2009) mengemukakan siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik. Proses belajar mengajar di kelas umumnya menempatkan guru sebagai subjek sedangkan siswa sebagai objek. Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Akan tetapi metode yang biasa digunakan oleh sebagian guru Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah metode ceramah. Dalam metode ceramah siswa hanya bertugas mendengarkan penjelasan guru dengan mencatat pokok bahasan penting yang guru kemukakan.

Karena itu metode ini membiasakan siswa untuk pasif di kelas karena siswa hanya perlu mendengarkan dan memperhatikan guru ceramah di depan kelas. Selain itu Saeful Sagala (2003: 202) menyatakan bahwa “metode ceramah tidak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi memecahkan masalah sehingga proses menyerap pengetahuan kurang tajam”.

Karena itu diperlukan pengembangan pengajaran yang dapat membangun keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar melalui alternatif metode pembelajaran, yakni metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana peran guru hanya sebagai fasilitator bukan lagi sumber belajar artinya guru lebih banyak sebagai orang yang membantu siswa untuk belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu metode *Two Stay Two Stray* dan metode *Make a Match*. Metode *Two Stay Two Stray* dan metode *Make a Match* merupakan salah satu metode dalam model pembelajaran kooperatif. Slavin (1984) mengatakan bahwa

“*Cooperatif Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 siswa, dengan struktur kelompoknya bersifat heterogen”. (Isjoni,2012: 13). Melalui model pembelajaran kooperatif dengan metode *Two Stay Two Stray* dan *Make a Match* diharapkan mampu membuat siswa berperan aktif di kelas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Metode TSTS merupakan pembelajaran dengan cara menyusun siswa bekerja dalam kelompok-kelompok belajar dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain, saling membantu memecahkan masalah dan mendorong siswa untuk saling berprestasi (Agus Suprijono, 2009). Metode TSTS dimulai dengan siswa melakukan diskusi kelompok yang terdiri dari 4 anggota kelompok. Kemudian setelah melakukan diskusi intra kelompok,

dua anggota dari masing-masing kelompok bertemu ke kelompok lain untuk saling menyampaikan hasil kerja kelompoknya. Metode pembelajaran TSTS menuntut adanya kegiatan diskusi berulang sehingga siswa akan lebih mendalami materi. Sedangkan metode *Make a Match* merupakan metode pembelajaran mencari pasangan. "Siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan". (Rusman, 2011: 223). Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu (pertanyaan atau jawaban). Siswa yang sudah mendapatkan kartu pertanyaan atau jawaban, memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang dipegang. Kemudian setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Mencari kartu pasangan ini dapat membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa dapat berinteraksi dengan teman-temannya sekelasnya. Aktivitas dalam pembelajaran *Make a Match* dapat menciptakan pembelajaran yang

menyenangkan dan menumbuhkan keaktifan siswa. Dengan begitu, siswa akan termotivasi untuk belajar. Adanya motivasi belajar pada siswa akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen *Quasi Eksperimen Research*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA Negeri 1 Kutowinangun Tahun Pelajaran 2013/2014. Sampel dalam penelitian ini yakni dua kelas dengan penggunaan metode yang berbeda. Kelas XI IPS 2 sebagai kelas dengan penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas dengan penggunaan metode *Make a Match*.. Sampel dipilih dengan teknik *multistage cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, angket dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Sosiologi pada siswa. Metode angket digunakan memperoleh data sikap guru dalam penerapan metode belajar. Metode dokumentasi

digunakan untuk memperoleh data siswa dan sekolah.

Sebelum melakukan analisis data, dilakukan dua uji prasyarat. *Pertama*, uji normalitas digunakan untuk menunjukkan bahwa data yang dianalisis mempunyai sebaran normal. *Kedua*, uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa subjek penelitian dalam keadaan homogen. Analisis data dilakukan untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa dan untuk menguji pengaruh dan besar pengaruhnya metode belajar terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji analisis variansi 1 jalur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat yang pertama adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menunjukkan bahwa data yang dianalisis mempunyai sebaran normal. Data pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 sebagai kelas *Two Stay Two Stray* sebanyak 32 siswa) dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas *Make a Match* sebanyak 32 siswa. Untuk mendapatkan normal atau tidaknya distribusi data digunakan kriteria sebagai berikut :

Jika $\rho > 0.05$ sebaran data yang diperoleh normal, maka H_0 diterima.

Jika $\rho < 0.05$ sebaran data yang diperoleh tidak normal, maka H_0 ditolak.

Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 1.

Kelas	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)}{f_h}$
9	0	0.63	-0.63	0.40	0.63
8	3	2.41	0.59	0.35	0.15
7	10	7.12	2.88	8.31	1.17
6	11	13.57	-2.57	6.59	0.49
5	18	16.55	1.45	2.10	0.13
4	9	13.57	-4.57	20.87	1.54
3	11	7.12	3.88	15.08	2.12
2	2	2.41	-0.41	0.17	0.07
1	0	0.63	-0.63	0.40	0.63
Tot al	64	64.00	0.00	-	6.92
Rerata		= 23.578	S. B = 2.245		
Kai Kuadrat		= 6.920	db = 8		
		$\rho = 0.545$			

(Sumber: Hasil olahan data SPS versi IBM/IN, 2014)

Berdasarkan hasil olah data pada Tabel 1. menunjukkan $\rho = 0.545$ Hal ini berarti $\rho > 0.05$. Karena $\rho > 0.05$ maka H_0 diterima. Artinya bahwa sampel yang diambil dari populasi tersebut sebarannya normal.

Uji prasyarat yang kedua adalah uji homogenitas data. Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa subjek penelitian dalam keadaan homogen. Untuk menetapkan homogen atau

tidaknya hubungan data menggunakan kriteria sebagai berikut :

Jika nilai *Sig* dari uji homogenitas lebih besar dari α ($Sig.>\alpha$) maka H_0 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa data homogen. $\alpha = 0.05$. Jika nilai *Sig* dari uji homogenitas lebih kecil dari α ($Sig.<\alpha$) maka H_0 ditolak.

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Variabel	Kai Kuadrat	D	P	Status
X1	0.012	1	0.912	Homogen
X2	0.004	1	0.950	Homogen

(Sumber: Hasil olahan data SPS IBM/IN, 2014)

Berdasarkan Tabel 2. diatas menunjukkan nilai *Sig* = 0.912 yang berarti nilai *Sig* > 0.05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa data homogen.

Hasil Analisis Data

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji analisis data. Analisis data dilakukan untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa dan menguji pengaruh serta

besarnya pengaruh metode belajar terhadap hasil belajar dengan analisis variansi 1 jalur

Data nilai mean atau rata-rata hasil belajar berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh peneliti untuk kelas *Two Stay Two Stray* (TSTS) diperoleh rerata sebesar 24.438 dengan simpangan baku 2.109. Sedangkan untuk kelas *Make a Match* diperoleh rerata sebesar 22.719 dan simpangan baku 2.067. Setelah diuji perbedaan dua mean menggunakan analisis variansi 1 jalur diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Uji -t Antar Metode Pembelajaran

Sumber	Rerata	A1	A2
Rerata		24.438	22.719
A1	24.438	0.000	3.292
P		1.000	0.002
A2	22.719	-3.292	0.000
P		0.002	1.000

(Sumber: Hasil olahan data SPS IBM/IN, 2014)

Dari tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan mean atau rata-rata hasil belajar diantara kedua metode yakni Metode *Two Stay Two Stray* dan metode *Make a Match* dengan tingkat signifikansi $\rho = 0.002$ (sangat signifikan). Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa ada perbedaan yang sangat meyakinkan antara kelas *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan kelas *Make a Match* dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar. Dimana nilai rata-rata kelas *Two Stay Two Stray* (TSTS) lebih tinggi dibandingkan kelas *Make a Match* 24/22.

Analisis berikutnya yakni menguji pengaruh dan besarnya pengaruh metode belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis variansi 1 Jalur dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Analisis Regresi

Sumber	Varian	JK	D	RK	F	R ²	ρ
Er	l		b				
Antar	X1	47.266	1	47.266	10.84	0.149	0.002
	X2	175.563	1	175.563	10.15	0.149	0.002
Dalam	X1	270.344	6	45.057	--	--	--
	X2	1,075	6	17.792	--	--	--
Total	X1	3.173	6	--	--	--	--
	X2	1,248	6	--	--	--	--

(Sumber: Hasil olahan data SPS 2004 versi IBM/IN, 2014)

Berdasarkan tabel 4.6 Hasil analisis variansi 1 jalur menunjukkan harga F sebesar 10.840 dengan

tingkat signifikansi $\rho = 0.002$ (sangat signifikan).. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan antara metode belajar dengan rata-rata hasil belajar siswa.

Besar pengaruh metode belajar terhadap rata-rata hasil belajar sosiologi dapat dilihat pada Tabel 4. Kolom R² yang menunjukkan 0.149. Hal ini berarti metode belajar berpengaruh terhadap hasil belajar sosiologi siswa sebesar 15%, selebihnya yaitu 85% dipengaruhi oleh faktor selain metode belajar.

PEMBAHASAN

Pada kelas *Two Stay Two Stray*, siswa belajar secara kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam materi belajar. Kegiatan kelompok tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berpendapat saat berkelompok dan penguasaan konsep materi pada saat diskusi berlangsung. Kegiatan selanjutnya siswa saling bertukar informasi kepada kelompok lain. Sehingga siswa dapat lebih memaksimalkan kemampuan dirinya dalam memahami materi belajar

melalui kegiatan diskusi yang dilakukan siswa sebanyak dua kali yakni diskusi intra kelompok dan diskusi dengan kelompok lain. Disamping itu metode ini dapat melatih siswa untuk berkomunikasi dan bekerjasama tidak hanya pada kelompoknya sendiri tetapi juga kelompok yang lain. Hal tersebut yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam penggunaan metode *Two Stay Two Stray*. Sedangkan pada kelas *Make a Match* siswa belajar dengan cara mencari pasangan dari setiap kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban. Siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan sambil belajar mengenai konsep atau topik. Oleh karena itu penggunaan metode *Two Stay Two Stray* hasil belajarnya lebih tinggi dari pada penggunaan metode *Make a Match*. Artinya nilai hasil belajar kelas *Two Stay Two Stray* lebih baik daripada kelas *Make a Match*

Selanjutnya hasil penelitian ini menunjukkan secara umum metode belajar (*Two Stay Two Stray* dan *Make a Match*) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis variansi 1 jalur

menunjukkan harga F sebesar 10.840 dengan tingkat signifikansi 0.002 (sangat signifikan). Dengan demikian disimpulkan ada pengaruh yang sangat meyakinkan antara metode belajar (*Two Stay Two Stray* dan *Make a Match*) terhadap rata-rata hasil belajar siswa.

Besar pengaruh metode belajar terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 15%, selebihnya sekitar 85% dipengaruhi oleh faktor (variabel) selain metode belajar. Variabel-variabel lain inilah yang tidak diteliti oleh peneliti.

Keberhasilan siswa dalam hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode belajar. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat dari Slameto (2003 :54) yang menyatakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dikelompokkan menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis yang meliputi kondisi fisiologis secara umum, kondisi psikologis, kondisi panca

indera, intelegensi/kecerdasan dan bakat. Sedangkan faktor eksterna merupakan faktor yang bersumber dari luar diri individu yang bersangkutan meliputi faktor lingkungan (lingkungan alami dan lingkungan sosial) dan faktor instrumental (perangkat keras/*hardware* dan perangkat lunak/*software*). Senada dengan pendapat dari Slameto, Purwanto (2009: 104) menyatakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dibedakan menjadi dua golongan yakni faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau faktor individual dan faktor yang ada diluar individu atau faktor sosial.

Muhibbin Syah (2012: 145) juga menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yakni faktor internal , faktor eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal merupakan faktor dari dalam siswa yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa. Sedangkan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar

siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Metode belajar termasuk dalam faktor pendekatan belajar. Dalam penelitian ini faktor metode belajar berpengaruh pada hasil belajar sebesar 15%. Sedangkan sisanya yakni 85% faktor diluar metode belajar yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya*: Yogyakarta :Pustaka Pelajar.

Anita Lie. (2005). *Cooperatif Learning, Mempraktekan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana.

Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Baharuddin, H dan Esa. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Ar-Ruzz Media.

Daryanto dan Muljo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Gava Media

Dimiyati dan Mujiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Djamarah & Aswan, Zain (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta : Edisi Revisi
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insanmadani.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*: Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Miftahul Huda. (2013). *Cooperative Learning Metode, Teknik, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moh. Nazir. (1999). *Metode Penelitian*. Cetakan Ketiga, Jakarta, Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saiful Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2004. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka pelajar.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran “Mengembangkan Profesionalisme Guru”*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santoso, E.B. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)*. Diperoleh tanggal 20 Maret 2014, dari : <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two.html>.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: RinekaCipta.
- Slavin. (2011). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Media Nusa
- Soerjono Soekanto. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi Research, Jilid3*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Y. Slamet . (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta. UNS Press.