

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY DENGAN
MEDIA KARTU GAMBAR DAN PEMBELAJARAN
LANGSUNG PADA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 PALU**

ASIA

cialpmp@yahoo.co.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kartugambar pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP NEGERI 2 PALU, mengetahui perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kartugambar, dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kartugambar dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan teknik *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-6 dan VIII-7 SMP NEGERI 2 PALU Tahun Pelajaran 2013/2014. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran, angket sikap untuk penilaian ranah afektif, dan tes hasil belajar untuk penilaian ranah kognitif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartu gambar menunjukkan pembelajaran terlaksana dengan baik dan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar siswa setelah penerapan *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan media kartugambar lebih baik dari pada sebelum pelaksanaan. Hasil belajar siswa pada model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartugambar dan langsung ada perbedaan yang signifikan. Hasil belajar siswa pada model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartugambar lebih baik daripada model pembelajaran langsung.

Kata Kunci : hasil belajar IPS, model pembelajaran two stay two stray, media kartu gambar, pembelajaran langsung

Abstract: The current study was aimed at finding out how Two-Stay-Two-Stray (TSTS) cooperative model with the use of flashcards was implemented in Social Science class for the seventh graders at Public Junior High School (SMPN) 21 Malang, East Java Province, finding out if

there was any difference in terms of learning outcome before and after the implementation of Two-Stay-Two-Stray (TSTS) cooperative model with the use of flashcards, and finding out if there was any difference in terms of learning outcome of the class in which the strategy was implemented and the one in which no change on the instructional model was made. The design of the study was quasi-experimental, particularly the pretest posttest nonequivalent control group design. The subjects of the study were the students of VIII-6 Class and VIII-7 Class at the particular school in 2013/2014 academic year. The instruments of data collection were an observation sheet to see how well the strategy was implemented, a questionnaire on the students' affective domain, and the students' result of the test to see their cognitive achievement. The findings of the study show the following results: the implementation of the Two-Stay-Two-Stray (TSTS) cooperative model with the use of flashcards can increase the students' learning outcome; there is a significant increase between the students' learning outcome before the Two-Stay-Two-Stray (TSTS) cooperative model with the use of flashcards was implemented and after it in that the after-treatment period produces a better result; and the learning outcome of the class in which the strategy was implemented is higher than the class that receives only a conventional teaching method.

Keywords: students' learning outcome in Social Science class, two-stay-two-stray instructional model, flashcards, conventional teaching and learning

PENDAHULUAN

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP, 2006) menegaskan bahwa melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD hingga SMP yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Aspek yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah tentang bagaimana cara mengorganisasi proses pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran dan bagaimana menata interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada agar dapat berfungsi secara optimal. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran harus memperhatikan tentang pemilihan sumber belajar, strategi pembelajaran dan mampu melakukan internalisasi serta dapat meningkatkan ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik pada siswa.

Dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial tidak cukup hanya menghafal saja, tetapi membutuhkan pemahaman materi. Untuk itu, guru harus menggunakan strategi, pendekatan, model, dan media yang tepat dalam mengajarkan materi kepada siswa. Guru juga harus membuat siswa merasa senang

dan tidak bosan untuk belajar IPS serta membuat siswa benar-benar memahami dan tidak mengalami kesulitan dengan materi yang diajarkan guru. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan sasaran yang hendak dicapai, karena masing-masing model mempunyai karakteristik sendiri (Djamarah, 2002).

Metode pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran langsung yang bersifat *teacher centered*. Dalam pembelajaran metode langsung ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum yang berorientasi pada pengembangan individu. Penerapan KTSP menuntut perubahan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang semula berpusat pada guru sekarang beralih berpusat kepada siswa (Trianto, 2012).

Alur proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling mengajar dengan siswa lainnya. Sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama teman dalam tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif). Dalam sistem ini, guru bertindak sebagai *fasilitator*. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya dilandasi konstruktivisme individu menurut Piaget, tetapi juga *konstruktivisme sosial* menurut Vygotsky. Model pembelajaran kooperatif yaitu suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa agar bekerjasama selama berlangsungnya proses belajar (Musahir, dalam Damayanti (2008).

Keberhasilan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh pemilihan model pembelajaran yang ditentukan oleh guru. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan akan meningkatkan hasil belajar. Salah satunya menggunakan model *Two Stay Two Stray* atau TSTS. Model pembelajaran TSTS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Berpikir dan berbagi kepada teman dapat menumbuhkan suasana belajar, suasana kerja kelompok, dan suasana diskusi kelas, sehingga semua siswa di kelas aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran TSTS menggunakan pengelompokan siswa sebagai cara untuk memotivasi terjadinya pertukaran ide, argumentasi, dan refleksi masing-masing anggota kelompok dalam upaya mengonstruksi pengetahuan. Pengelompokan siswa merupakan salah satu strategi dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil, saling berbagi pendapat, membantu dalam belajar, berargumentasi, dan saling mengembangkan berbagai alternatif pandangan dalam upaya mengonstruksi pengetahuan.

Pembelajaran kooperatif pendekatan TSTS dikembangkan oleh Spencer Kagan. Pembelajaran ini merancang sebuah pembelajaran kelompok dengan cara menyusun siswa bekerja dalam kelompok-kelompok belajar dan memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi (Lie, 2008). Pendekatan TSTS merupakan model pembelajaran yang dapat melatih siswa berfikir kritis, kreatif, dan efektif serta saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi dalam kelompoknya dan kelompok lain. Dengan adanya model TSTS, siswa tersebut memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan kelompok lain dan membandingkan hasil kerja mereka sehingga proses pembelajaran dapat berjalan

efektif. Pembelajaran kooperatif TSTS dilaksanakan melalui tahapan persiapan, penyajian kelas, kegiatan kelompok, melaksanakan evaluasi dan penghargaan kelompok. Model TSTS merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam kelompok berkaitan dengan kehidupan nyata bahwa manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dipilihnya model pembelajaran tipe TSTS sebagai objek eksperimen, karena secara konseptual model pembelajaran ini memiliki relevansi dengan karakteristik mata pelajaran IPS. Apabila mata pelajaran IPS dikemas dengan model pembelajaran tipe TSTS akan menumbuhkan suasana diskusi di kalangan siswa lebih aktif dalam belajar dan berdiskusi, karena hal yang sulit dapat didiskusikan dengan teman dalam kelompoknya. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, dapat mendorong siswa belajar lebih giat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam diskusi kelas, siswa diajarkan untuk saling menghargai pendapat teman, menjaga hubungan baik dalam kelompok, serta berkomitmen dan berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dapat digunakan media kartu gambar sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan *verbalisme*. Media bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan (Sanjaya, 2008).

Media kartu gambar yang dibuat oleh peneliti mengakomodasi prinsip-prinsip pengembangan media sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang berdampak pada hasil belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran adalah materi pembelajaran. Hal tersebut disebabkan setiap materi mempunyai karakteristik tersendiri yang turut menentukan dalam pemilihan media. Begitu pula dalam pembelajaran IPS khususnya materi tentang kelangkaan sumber daya, seorang guru harus memilih dan menggunakan media yang sesuai sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009) "hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik". Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Alat untuk mengukur prestasi/hasil belajar disebut tes prestasi belajar atau *achievement test* yang disusun oleh guru bersangkutan. "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya" (Sudjana, 2004).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Siswa dikatakan berhasil belajarnya apabila siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Menurut Depdiknas (2007) KKM adalah batas minimal pencapaian kompetensi pada setiap aspek penilaian mata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik.

TSTS merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa diharapkan aktif dalam proses belajar mengajar, sedangkan guru merupakan fasilitator dan pembimbing pembelajaran. Penggunaan media kartu gambar dalam pembelajaran diharapkan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Penerapan TSTS dengan media kartu gambar diharapkan dapat memiliki pengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu) yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan dalam penelitian dengan menggunakan desain *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini akan diambil dua kelas yang diberi materi pelajaran yang sama namun mendapatkan perlakuan (*treatment*) berbeda, yaitu satu kelas diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan media kartu gambar sebagai kelas eksperimen yaitu VIII-7 sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung.

Subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP NEGERI 2 PALU Tahun Pelajaran 2013/2014 sebanyak 2 kelas yaitu kelas VIII-7 dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang dan Kelas VIII-6 dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang. Pengambilan kelas didasarkan dengan pertimbangan: Penentuan kelas karena kelas tersebut menggunakan kurikulum yang sama, guru IPS yang mengajar sama, dan kondisi yang hampir sama, baik itu dari jumlah siswa, maupun dari hasil belajar IPS pada semester sebelumnya. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa dilakukan dengan memberikan *pre test* dan hasil akhir akan dilakukan dengan memberikan *post test*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran, angket sikap untuk penilaian ranah afektif, dan tes hasil belajar untuk penilaian ranah kognitif. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran TSTS dengan Media kartu gambar maupun pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan afektif siswa. Angket yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah angket sikap buatan peneliti dan divalidasi dengan dosen pembimbing. Instrumen tes hasil belajar aspek kognitif yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan peneliti dan divalidasi dengan dosen pembimbing dan guru ahli (pembimbing I dan guru IPS kelas VIII). Instrumen tes hasil belajar ini berbentuk soal objektif/pilihan ganda. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari bias dalam penskoran dan secara teknik mempercepat dan mempermudah penskoran. Sebelum digunakan, dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan uji beda soal.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *t tes*, dengan taraf signifikan $\leq 0,05$. Perhitungan analisis data ini selanjutnya diselesaikan dengan bantuan program *SPSS 20,0 for Windows*.

HASIL

Keterlaksanaan pembelajaran TSTS dengan media gambar telah berjalan dengan sangat baik pada masing-masing komponen. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran TSTS dengan media gambar memiliki rata-rata sebesar 87,50%. Hal ini mengindikasikan bahwa, pelaksanaan pembelajaran TSTS dengan media gambar sebagian telah sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Hasil belajar yang hendak dicapai dalam penelitian ini berupa hasil belajar aspek afektif dan kognitif. Hasil belajar afektif diukur dengan menggunakan angket sikap, sedangkan hasil belajar kognitif diukur dengan tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda. Untuk mengakumulasi kedua hasil tersebut, digunakan pembobotan dengan bobot sebesar 40% untuk hasil belajar afektif dan 60% untuk hasil belajar kognitif.

Dalam pelaksanaannya, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen terlebih dahulu diberikan *pre test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk menyetarakan kondisi siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Pencapaian hasil *pre test* ranah afektif antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen cenderung hampir sama. Rata-rata nilai afektif kelas kontrol sebesar 72,76, sedangkan kelas eksperimen sebesar 73,79. Namun demikian, perbedaan baru terlihat jelas pada hasil *post test*. Hasil *post test* pada kelas kontrol sebesar 77,50 atau meningkat sebesar 4,74. Sedangkan pencapaian nilai *post test* pada kelas eksperimen sebesar 85,00 atau meningkat sebesar 11,21.

Pencapaian hasil belajar ranah kognitif pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pre test* pada kelas kontrol sebesar 64,00 dan rata-rata *post test* sebesar 75,95. Dengan kata lain, peningkatan nilai pada kelas kontrol sebesar 10,95. Sedangkan pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre test* sebesar 65,79 dengan nilai *post test* sebesar 85,08. Sehingga dapat diketahui peningkatan nilai pada kelas eksperimen sebesar 19,34.

Untuk memperoleh nilai akhir dalam penilaian suatu materi, maka semua ranah/aspek yang telah dinilai digabungkan dengan pembobotan tertentu. Dalam hal ini, ranah afektif bernilai 40% sedangkan ranah kognitif bernilai 60%. Hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan pencapaian pada kelas kontrol. Indikasi yang dapat menjelaskan kondisi tersebut adalah dengan melihat rata-rata *gain score* masing-masing kelas. Pencapaian *gain score* pada kelas eksperimen sebesar 16,08, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 8,54.

Hasil pengujian hipotesis diketahui nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat taraf signifikansi antara hasil belajar sebelum dan sesudah. Karena 0,000 lebih kecil daripada nilai probabilitas yang digunakan (0,050), maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan kata lain, hipotesis yang menyatakan bahwa "ada perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah penggunaan model TSTS dengan media gambar pada siswa kelas VII SMP NEGERI 2 PALU" dapat diterima. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui pula perolehan *mean* sebesar 16,074. Hal ini menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 16,074 antara sebelum dan sesudah perlakuan penerapan model pembelajaran TSTS dengan media gambar.

Sedangkan pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan uji *Independent Samples T Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Kelompok sampel yang dimaksud adalah kelompok eksperimen dan kontrol. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi. Hasil analisis *Output Group Statistic* dari *gains score* hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol diketahui bahwa jumlah (N) siswa kelas eksperimen sebanyak 39 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 38 siswa. Rata-rata *gains score (mean)* pada kelas eksperimen sebesar 18,21, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 9,07. Hal ini menunjukkan bahwa *meangains score* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 2,044 dan kelas kontrol sebesar 0,851. Sedangkan hasil uji *Independent Samples T Test* diketahui bahwa nilai *P value* sebesar 0,000 ($< 0,050$), artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *gains score* kelas eksperimen dengan rata-rata *gains score* kelas kontrol. Nilai *t* hitung 4,114 bersifat positif, dengan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 9,195. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan "ada perbedaan hasil belajar IPS siswa pada kelas yang menggunakan model TSTS dengan media gambardengan langsung" dapat diterima.

PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah Penerapan Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Menggunakan Media Kartu Gambar

Hasil penelitian ini mendukung gagasan rasional, bahwa model pembelajaran yang baik diharapkan dapat membelajarkan siswa dengan baik pada semua kelompok siswa. Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat Menurut Hamalik (2002) yang menyatakan bahwa "hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu".

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah penerapan model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartu gambar. Perbedaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartu gambar lebih lebih baik dari padasebelum penerapan.

Hasil belajar sebelum pembelajaran yang dicapai oleh siswa merupakan pengetahuan awal mereka tentang materi yang diajarkan, dimana pengetahuan awal tersebut memiliki posisi yang penting dalam mengembangkan pengetahuan mereka nantinya. Hal ini didukung oleh pendapat Djamarah dan Zain (2006) menyatakan bahwa "setiap proses mengajar menghasilkan hasil belajar, dapat dikatakan akhir atau puncak dari proses belajar. Akhir dari kegiatan inilah yang menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar."

Pembelajaran model kooperatif *Two Stay Two Stray* dapat memperkaya pengalaman siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dikerjakan secara

berkelompok. Siswa bekerja sama dalam kelompoknya berempat dengan mempelajari sub pokok materi tertentu. Dalam satu kelompok dua orang tinggal dalam kelompoknya dan dua orang bertamu ke kelompok lain, tiap anggota kelompok bertugas mencari dan memberikan informasi materi tertentu.

Pada model kooperatif TSTS, setiap anggota dapat memperoleh duasampai tiga informasi sekaligus yaitu 1) informasi materi dari kelompoknya, 2) informasi materi dari bertamu dan 3) informasi materi dari teman yang bertamu ke kelompok yang berbeda. Informasi materi yang diperoleh siswa lebih bermakna karena siswa mencari informasi selain untuk dirinya juga harus menginformasikan pada temannya. Dalam hal ini, interaksi antara siswa dengan siswa lebih aktif dalam mencari informasi, sesuai waktu yang telah ditentukan selama pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan kartu gambar tersebut.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat berfungsi bagi guru dan siswa. Bagi guru media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mempermudah, menyederhanakan dan mempercepat berlangsungnya proses belajar mengajar, penyajian informasi, merancang lingkup informasi dan keterampilan secara sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan dan alokasi waktu. Sedangkan bagi siswa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu siswa dalam mengaktifkan fungsi psikologis dalam dirinya.

Keberhasilan penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2008) pada Kelas XI IPA di SMA Negeri 6 Cirebon menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan CD pembelajaran pada materi stoikimetri larutan efektif digunakan untuk mencapai ketuntasan belajar, meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajardibandingdengandenganpenerapan model pembelajaranlangsung. Hasil belajar dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa menjadi baik dari sebelumnya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Hamalik (2012) bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Sudjana (2005) "hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya".

Selanjutnya Dale menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memberikan dasar pengalaman kongkret, mempertinggi perhatian siswa, memberikan realitas, memberikan hasil belajar permanen, menambah perbendaharaan non *verbalistik*, dan memberikan pengalaman baru. Menurut Miarso, dalam Hidayati (2010) media pendidikan secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif anak didik serta mempersatukan pengamatan anak.

Berdasarkan paparan di atas, penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan kartu gambarmenjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar IPS guna meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, dan afektif. Pembelajaran ini akan membantu siswa kelak untuk menyesuaikan diri

dengan lingkungan masyarakat. Pembelajaran ini selaras dengan tujuan pembelajaran IPS yang dikemukakan oleh Gross dalam (Solihatin, 2009) menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be will-functioning citizenin a democratic society*”. Selain Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa IPS tidak memaksakan siswa pada suatu perkembangan tertentu, tetapi sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungan tempat dia berada sehingga pemahaman siswa terhadap nilai-nilai IPS dapat dikembangkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, IPS mempunyai manfaat atau fungsi yakni untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan MediaKartuGambardanPembelajaran Model Langsung

Pengujian hipotesis pada bab IV menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar dan pembelajaran padakelompok yang menggunakan model langsung. Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa ada keterkaitan antara pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar yang meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana (2005) bahwa hasil belajar adalah bentuk tingkah laku yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Bentuk tingkah laku sebagai hasil belajar dapat berupa memberi reaksi terhadap rangsangan, asosiasi verbal, mengemukakan konsep, prinsip, dan memecahkan masalah. Hasil belajar biasanya diperoleh setelah siswa dinyatakan berhasil dalam suatu penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil belajar pada hakekatnya tersirat dalam tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran.

Belajar sangat diperlukan adanya model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar yang optimal. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar membuat siswa semakin aktif sehingga guru hanya sebagai motivator dan fasilitator. Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang akan digunakan, dan juga bisa menggunakan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji t dapat dilihat pada lampiran bagi siswa yang mempunyai nilai pretes tinggi yang belajar dengan menggunakan pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar diperoleh hasil belajar yang meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mempunyai pretestinggi yang belajardenganpembelajaranlangsung.Demikian juga pada siswa yang mempunyai nilai pretes rendah yang belajar dengan menggunakan pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar diperoleh hasil belajar yang meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mempunyai nilai pretesrendah yang belajardenganpembelajaranlangsung.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan menggunakam

pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan pada pembelajaran langsung. Rata-rata skor hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar mengalami peningkatan. Hal yang sama juga terlihat pada siswa yang belajar dengan pembelajaran langsung yang mengalami peningkatan rata-rata namun peningkatannya masih lebih tinggi dengan pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan media kartu gambar.

Hidayati (2010) meneliti tentang peningkatan hasil belajar konsep dasar perkalian dengan media kartu bergambar pada pembelajaran matematika, hal ini berarti bahwa suasana dalam pembelajaran tidak tegang justru terkesan seperti bermain karena pembelajarannya berkelompok. Siswa tampak lebih senang dalam belajar matematika sehingga penanaman konsep pembelajaran perkalian mudah diserap oleh siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat menjadi lebih baik, di SDN Kedaton Bandar Lampung.

Selanjutnya Dale menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memberikan dasar pengalaman kongkret, mempertinggi perhatian siswa, memberikan realitas, memberikan hasil belajar permanen, menambah perbendaharaan non *verbalistik*, dan memberikan pengalaman baru. Menurut Miarso, dalam Hidayati (2010) media pendidikan secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif anak didik serta mempersatukan pengamatan anak.

Ruseffendi, dalam Damayanti (2008), menyatakan bahwa pembelajaran langsung (tradisional) pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hasil daripada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses dan pengajarannya berpusat pada guru, sementara siswa pasif.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model TSTS dengan media kartu gambar dibandingkan pembelajaran langsung pada siswa kelas VIII SMP NEGERI 2 PALU. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2008) penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) menggunakan CD pembelajaran. Keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif TSTS menggunakan CD pembelajaran pada materi Stoikiometri Larutan, Kelas XI IPA di SMA Negeri 6 Cirebon. Hasil dari penelitian dapat memberi manfaat mengenai ketuntasan belajar, aktivitas siswa dan hasil belajar kimia model TSTS. Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen, jumlah sampel dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dari hasil tes akhir, kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Dengan demikian penggunaan langkah-langkah TSTS dengan media kartu gambar pada penelitian ini dalam menyelesaikan soal IPS lebih baik dibandingkan pembelajaran langsung dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif TSTS dengan media kartu gambar mempunyai kontribusi yang baik untuk meningkatkan kegiatan aktivitas belajar siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada nilai *pretes-posttes*. Hasil pengamatan menunjukkan suasana pembelajaran kooperatif TSTS. Dengan media

kartu gambar, Siswa lebih banyak terlibat secara aktif, baik dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas, suasana menjadi lebih hidup dan tidak tegang. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan ditunjukkan dengan adanya peningkatan perhatian dan minat siswa yang tercermin dari aktivitas siswa dalam berdiskusi, tanya jawab antara siswa dengan siswa lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Model pembelajaran TSTS efektif meningkatkan hasil belajar IPS karena siswa ditempatkan dalam tim-tim belajar yang beranggotakan 4 orang siswa yang heterogen, dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan, kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna lebih berorientasi pada keaktifan, siswa berani mengungkapkan pendapatnya, menambah kekompakan dan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan berbicara siswa, membantu meningkatkan minat dan hasil belajar.

Penggunaan waktu lebih efektif, karena siswa sudah mempersiapkan materi, seperti ringkasan materi untuk diskusi kelas dan LKS. Meskipun penerapan model pembelajaran kooperatif TSTS ini model belajar yang baru bagi siswa, namun secara umum proses pembelajaran sudah seperti yang diharapkan yakni suasana yang menyenangkan pada kegiatan dua tinggal dua tamu, terjadi interaksi positif antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Hal seperti ini sesuai dengan yang dikemukakan Bruner, bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan. Ketiga proses itu ialah 1). Memperoleh informasi baru, 2). Transformasi informasi dan 3). Menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan Bruner, dalam Damayanti, (2008).

Dalam belajar dikenal prinsip “Saya mendengar dan saya lupa, saya melihat dan saya ingat, saya berbuat dan saya mengerti”. Ungkapan tersebut mengingatkan guru bagaimana seharusnya siswa belajar. Diharapkan siswa jangan hanya mendengar ceramah saja, karena mudah dilupakan. Melalui demonstrasi atau ceramah yang ditunjang dengan alat peraga atau media siswa memperoleh kesempatan untuk melihat, sehingga dapat melihat dan mengingatnya dalam waktu yang lebih lama. Demikian juga dengan mengalami sendiri siswa akan mengerti dan mengingat lebih lama. Proses belajar mengajar yang menempatkan siswa aktif menjadi cenderung lebih efektif dari keadaan sebelumnya. Keberhasilan mengajar lebih ditentukan oleh bagaimana partisipasi peserta didik dan kegiatan interaksinya dalam proses pembelajaran. Semakin aktif peserta didik dalam kegiatan interaksi maka akan semakin tercapai tujuan proses belajar mengajar.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif TSTS dengan media kartu gambar adalah karena adanya peran aktif siswa. Aktivitas siswa lebih dominan dibandingkan dengan aktivitas guru (menyampaikan informasi / ceramah). Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Dengan pembelajaran TSTS siswa dapat berlatih untuk bertanya, berdiskusi, komunikasi antar teman, dalam memahami konsep yang ada.

Keterbatasan penelitian ini pada validitas internal dan validitas eksternal yang belum tampak dalam eksperimen. Keterbatasan siswa dalam memberi informasi kepada temannya belum optimal. Pelaksanaan proses pembelajaran TSTS dengan media kartu gambar merupakan cara belajar yang baru bagi siswa. Siswa perlu memanfaatkan waktu ketika saling bertamu ke kelompok lain untuk menggali informasi, karena siswa dituntut untuk menjelaskan kepada teman

kelompoknya, sesuai alokasi waktu. Keterbatasan peneliti dalam mengatur tahap-tahap pembelajaran karena belum terbiasa menggunakan model TSTS.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartu gambar dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Dari data observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik dan diperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah mendapat pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartugambar ada perbedaan yang signifikan. Hasil belajar siswa setelah penerapan *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartugambar lebih baik dari pada sebelum pelaksanaan. Hasil belajar siswa pada model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartugambar dan langsung ada perbedaan yang signifikan. Hasil belajar siswa pada model *Two Stay Two Stray* menggunakan media kartugambar lebih baik daripada model langsung.

Saran

Bagi guru, penerapan pembelajaran model *Two Stay Two Stray* dengan media kartu gambar pada pembelajaran IPS menjadi pengalaman belajar yang sangat menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu pula, guru perlu menambah kecakapan dalam memilih model pembelajaran dan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa supaya pembelajaran lebih menarik. Bagi Kepala Sekolah, Kepala sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan profesionalisme guru. Kepala sekolah perlu mendorong para guru untuk terus meningkatkan keterampilannya dalam menerapkan berbagai model pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah juga perlu mendorong terciptanya lingkungan akademik yang kondusif agar guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran umumnya dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media kartu gambar khususnya. Lingkungan akademik yang positif agar siswa dapat belajar dengan mudah dengan penyediaan berbagai media pembelajaran dan sumber belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Bagi Dinas Pendidikan, disarankan untuk menyelenggarakan berbagai pelatihan atau lokakarya bagi guru yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan berbagai pendekatan, strategi, metode dan media yang sesuai dalam pembelajaran. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan melakukan penelitian pada kompetensi dasar dan subyek yang berbedaserta disarankan menggunakan ujian akova.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, Y. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray (TSTS) menggunakan CD Pembelajaran*: <http://lib.unnes.ac.id/16817/1/4001506024.pdf>.
- Djamarah, S. 2002. *Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Interpretasi Terhadap Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2007. *Buku Saku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta. Depdiknas.
- Hamalik, O. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung. Sinar Baru.
- Hidayati. S , 2010. *Peningkatan Prestasi Belajar Konsep Dasar Perkalian Dengan Kartu Bergambar pada Pembelajaran Matematika kelas II SDN Kedaton Bandar Lampung*.
http://digilib.unila.ac.id/339/1/Jurnal_Tesis__TP.pdf, diakses 23 April 2013.
- Lie, A. 2008. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta. PT. Gramedia.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Solihatin. E. & Raharjo. 2009. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana dan Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu konsep, Strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.