

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* PADA PEMBELAJARAN IPA

Eka Lokaria<sup>1)</sup>, Aren Frima<sup>2)</sup>, Miftahul Jannah<sup>3)</sup>  
ekalokaria87@gmail.com<sup>1</sup>  
Universitas PGRI Silampari

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar setelah penerapan model *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Sungai Baung. Metode penelitian yang digunakan adalah *post-test*. Populasi seluruh kelas V SD Negeri 2 Sungai Baung berjumlah 38 siswa dan sampel atau sabyek penelitian sebagian populasi berjumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berbentuk essay. Teknik analisis data menggunakan uji “z”, berdasarkan hasil hipotesis di peroleh  $Z_{hitung} = 4,95$  dan  $Z_{tabel} = 0.1736$  karena  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima,  $H_o$  ditolak. Dengan demikian uji hipotesis pada penelitian terbukti kebenarannya dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Baung setelah diterapkan model *Two Stay Two Stray* secara signifikan tuntas.

**Kata kunci :** Model, *Two Stay Two Stray*, Hasil Belajar IPA

### ABSTRAC

*This study aims to determine the completeness of learning outcomes after the application of the Two Stay Two Stray model in science learning in Class V SD Negeri 2 Sungai Baung. The research method used is post-test. The population of all fifth graders of SD Negeri 2 Sungai Baung is 38 students and the sample or research subject of some of the population is 38 students. The data collection technique used a test in the form of an essay. The data analysis technique used the "z" test, based on the results of the hypothesis  $Z_{hitung} = 4,95$  dan  $Z_{tabel} = 0,1736$ .  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  table then  $H_a$  was accepted,  $H_o$  was rejected. Thus, the hypothesis test in the study was proven true and the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 2 Sungai Baung after the implementation of the Two Stay Two Stray model were significantly completed.*

**Keywords:** *Two Stay Two Stray Model, Science Learning Outcome*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan untuk menghasilkan sumber daya manusia. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kesuksesan di dalam dunia pendidikan, dimana pendidikan dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan suatu bangsa dengan melakukan pencapaian aktivitas belajar. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang ilmu alam baik itu benda-benda dan gejala-gejala yang ada di alam. IPA juga mempelajari tentang berbagai aspek fisik kehidupan makhluk hidup yaitu tentang tumbuh-tumbuhan, hewan, tanah dan sebagainya. Menurut Abdulah (Kumala, 2016) IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Ariani (2017) mengemukakan bahwa IPA ialah bagian dari sains, yang mempelajari tentang alam semesta baik itu yang dapat diamati dengan menggunakan indra maupun yang tidak dapat diamati menggunakan indra.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 6 Januari 2022 yang didapat data bahwa hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh Sekolah untuk mata pelajaran IPA adalah 70 atau KKM tunggal, dari 38 siswa yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 50% atau 19 siswa dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM atau di bawah 70 sebanyak 50% yaitu 19 siswa.

Rendahnya ketuntasan hasil belajar disebabkan kegiatan belajar mengajar masih satu arah, siswa masih berpusat pada pendidik dan pendidik masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, dalam menyampaikan materi pendidik masih kurang kreatif dalam mengemas pembelajaran sehingga pembelajaran tidak menarik dan membosankan bagi peserta didik, selanjutnya dalam proses pembelajaran IPA peserta didik tidak dapat menemukan konsep melalui pengalamannya sendiri, peserta didik seringkali melakukan kegiatan lain seperti bermain dengan teman sebangku di kelas, mengobrol dengan teman, mengerjakan tugas lain saat proses belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA masih rendah disebabkan peserta didik yang sulit dalam memahami materi IPA, sehingga hasil belajar siswa di bawah KKM. Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut, maka guru perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, mendorong keberanian, menyenangkan dan mengurangi kegiatan sendiri peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan mampu meningkatkan pemahaman sekaligus mendorong peserta didik dalam proses belajar mengajar yaitu menggunakan model pembelajaran *Two stay two stray*. Menurut Sugianto (Armania, 2018) bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Adapun proses pembelajarannya *Two Stay Two Stray* sedangkan menurut Lie (Armania, 2018) adalah Siswa bekerja sama dengan kelompok yang beranggotakan empat orang. Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

Model ini menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Semua materi dapat diterapkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan bersifat kelompok, melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* guru dapat menyampaikan materi dengan terarah. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

sehingga menimbulkan sikap kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Selain tujuan, manfaat model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu untuk menarik siswa dalam pembelajaran berkelompok, menumbuhkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari berkerja sama. Berdasarkan data di atas, maka rumusan tujuan yang peneliti angkat yaitu untuk mengetahui setelah di terapkan model pembelajaran *Two Star Two Stray* pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 02 Sungai Baung secara signifikan tuntas.

## METODE RISET

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau menggunakan eksperimen semu. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri dari 2 macam instrumen yaitu di awal dan di akhir setelah diberikan perlakuan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) atau sesudah diberikan perlakuan. Diawal sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dan akhir setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

**Tabel .1**  
**Desain Penelitian**

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pretest*

O<sub>2</sub> : *Posttest*

X : Perlakuan *Two Stay Two Stray*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Bung tahun pelajaran 2022/2023. Secara rinci populasi penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel. 2**  
**Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1	V	20	18	38

Sumber : *Dapodik SD N 2 sungai baung*

Teknik *sampling* (teknik pengengmbilan sample) dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh yakni teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sample. Tes yang dalam penelitian ini akan dilakukan dua kali yaitu *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data, keterangan, kenyataan dan informasi yang bisa dipercaya. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data wawancara, tes, dan dokumentasi yang akan digunakan. Untuk melihat ketuntasan hasil belajar dilakukan uji lanjut yakni uji z.

Kisi instrumen soal yang akan digunakan untuk perlakuan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir)

**Tabel. 3**  
**Kisi-kisi soal**

Kompetensi Dasar	Indikator	Soal	Aspek Soal	Skor
3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak.	1.fungsi alat gerak pada manusia	1.Menjelaskan kembali fungsi rangka bagi tubuh manusia	C2	4
3.1.1 Menyimpulkan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	2. Alat gerak pada manusia	1.Siswa mampu menjelaskan alat gerak	C2	4
	3. Alat gerak pada manusia	3. Menjelaskan jenis-jenis tulang	C2	4
	4. Fungsi alat gerak hewan dan manusia	4. Menjelaskan fungsi otot dalam organ gerak	C2	4
	5. Fungsi alat gerak hewan dan manusia	5.Mendeskripsi kan macam-macam persendian	C2	4
	6.Alat gerak hewan dan manusia	6. Menentukan contoh organ gerak manusia	C3	5
	7. Fungsi alat gerak hewan dan manusia	7. Membedakan jenis-jenis otot	C2	4
	8. Fungsi alat gerak hewan dan manusia	8.Menjelaskan macam-macam penyakit yang	C2	4
	9. Alat gerak hewan dan manusia	9.Menyesuaikan bagian dalam gambar alat gerak atas	C3	5
	10. Alat gerak hewan dan manusia	10.Menentukan bagiandalam alat bawah	C3	5

Berdasarkan hasil analisis validitas, reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal diperoleh soal yang dapat digunakan pada pre-test dan post tes sebanyak 6 soal. Data pre-tes menjadi data kemampuan kognitif peserta didik di awal sebelum diterapkan model *Two Stay Two Stray*, data post tes menjadi data hasil belajar kognitif setelah diterapkan model *Two Stay Two Stray* dan menjadi dasar untuk melihat ketuntasan hasil belajar dilihat dari nilai Kriteria Ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah.

## PEMBAHASAN

Pemberian uji instrumen dilakukan di kelas yang lebih tinggi dari kelas yang ingin di teliti untuk mengetahui ke validan soal tersebut. Dari hasil uji instrumen yang telah peneliti coba telah diketahui dari 10 soal yang di uji hanya 6 soal yang memenuhi syarat kevalidan. Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*. Setelah, diberikan *pre-test* maka dilanjutkan dengan menerapkan model *Two Stay Two Stray* yang dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Sebelum proses pembelajaran, terlebih dahulu peneliti menginformasikan kepada siswa cara belajar yang akan ditempuh dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada pertemuan pertama, guru (dalam hal ini peneliti) menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) subtema 2 (manusia dan lingkungan), pembelajaran 2. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, siswa mengamati gambar dan membaca penjelasan kelainan organ gerak tulang manusia. Lalu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan dengan memberikan waktu selama 15 menit dan siswa diminta mengamati gambar dan membaca keterangan dalam hati. Kemudian guru membagikan kelompok setiap kelompok berjumlah 4-5 orang siswa, sehingga setiap jumlah kelompok berjumlah 9 kelompok, kemudian kemudian guru memberikan subpokok kepada setiap kelompok, guru membimbing siswa berkerja sama dalam kelompok, setelah selesai berdiskusi di dalam kelompok guru memberikan arahan dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya masing-masing bertemu kekelompok lainnya. Guru member tahu kepada 2 orang dalam kelompok bertugas untuk membegikan hasil kerja dalam kelompok mereka ketamu mereka, kemudian 2 orang yang ada di kelompok lain meminta izin kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain. siswa mencocokkan hasil kerja mereka. Kemudian guru member kesempatan kepada kelompok belajar untuk memaparkan hasil yang telah mereka diskusikan dalam kelompok kedepan kelas. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi tentang alat gerak manusia dan fungsinya bersama-sama. Pada pertemuan ini siswa terlihat antusias dalam proses pembelajaran berkelompok, walaupun ada sebagian siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran namun tidak menghambat proses pembelajaran berkelompok menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, namun secara perlahan peneliti bisa menyakinkan siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa meningkat tetapi dalam pelaksanaannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* masih ada kendala yaitu beberapa siswa masih ada merasa kesulitan dan kurang aktif. Walaupun ada kendala namun hal ini tidak menyurutkan konsentrasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajarnya, ada 38 siswa yang tuntas (94,7%) dan tidak ada siswa (5,26%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 70. Hasil tersebut sudah mengalami peningkatan yang signifikan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* pada hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Baung secara signifikan tuntas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alfitr, P. A. (2018). Model *Two Stay Two Stray* Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di sekolahh. *Jurnal* ISSN 2598-6422.
- Ariani, K. D. D., Mahadewi, L. P. P., & Rati, N. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 01-09.
- Jakni. (2016). *Metodelogi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidkan*. Bandung: Alfabeta
- Kumala, F,N. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Malang: Ediidde Infografika.
- Lestari, E. W. (2020). *Pendekatan Sainifik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2016). *Statiska untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, K,I. & Elvandari, H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting Berbasis Active Learning Untuk Meningkatkan Ketercapaian Kompetensi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 10.1651-1660.