



Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS

Ahmad Hasan Asari¹

¹Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Mar 11, 2021
Revised Apr 13, 2021
Accepted May 2, 2021

Kata Kunci:

Cooperative Learning
Two Stay Two Stray
Hasil Belajar IPS

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Dalam penelitian ini dirumuskan pertanyaan sebagai berikut; Apakah penggunaan model cooperative learning tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang mengenal nilai uang bagi siswa kelas III semester II SD N Sidorejo Lor 03 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Tentang mengenal nilai uang bagi siswa kelas III Semester II SD N Sidorejo Lor 03 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015.

Metode: Metode penelitian adalah metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan PTK. Teknik pengumpulan data adalah: sumber primer dalam bentuk buku dan pengamatan. Subyek penelitian adalah Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Menenal Uang Bagi Siswa Kelas III Semester II SDN Sidorejo Lor 03 Salatiga Tahun Ajaran 2014/2015.

Temuan Utama: Melalui pengamatan selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran, siswa terlihat antusias, semangat, dan aktif mengikuti setiap kegiatan dalam pembelajaran. Belajar IPS tidak lagi menjadi sesuatu yang membosankan tetapi menjadi lebih menyenangkan. Model pembelajaran yang tepat dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan peraga uang untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi mengenal uang bagi siswa kelas III semester II SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015.

Kebaruan/Keaslian dari Penelitian: Penelitian ini merupakan penelitian jenis PTK yang meneliti tentang penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS sesuai dengan KKM pada Materi Menenal Uang Bagi Siswa Kelas III Semester II SDN Sidorejo Lor 03 Salatiga Tahun Pelajaran 2014/2015.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license



Corresponding Author:

Ahmad Hasan Asari
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Indonesia
Email: ahmadhasanasri16@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi [1]. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai [2]. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Kemudian, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran IPS hendaknya mengacu pada tujuan tersebut. Selama ini fokus guru hanya sebatas pada pengenalan konsep masyarakat dan sosial (tujuan pertama) [3]. Tujuan pembelajaran IPS antara lain, pengembangan kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, pengembangan komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial, serta pengembangan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan sebagainya hanya sebatas lalu saja. Artinya, belum ada keseimbangan antara pengembangan sisi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Menurut Suwarno [4], Guru mengasah kemampuan berpikir siswa sebatas berpikir konsep IPS. Pada umumnya pembelajaran IPS di SD masih bersifat tradisional dilihat dari cara pembelajaran yang masih mengandalkan buku sumber dan penjelasan guru sehingga daya pikir anak tidak dikembangkan. Padahal daya pikir anak merupakan faktor penting dalam pembelajaran IPS SD. Selain itu pembelajaran masih bersifat konvensional artinya berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah sedangkan siswa hanya sebagai obyek [5].

Keberhasilan proses pembelajaran sebagai keberhasilan proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, dan lingkungan sosial. Dari faktor tersebut guru dan siswalah yang menjadi faktor penting, dilihat dari pemahaman hakikat pembelajaran yaitu usaha sadar guru membantu belajar siswa berdasarkan minatnya. Dalam UUSPN No. 20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Mendiknas, 2003:6) yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Dimana rentang usia tersebut dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitif tingkatan operasional kongkrit. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Waterwoorth [6] menyebut konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (continuity), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa. Guru sebagai unsur pokok dalam proses pembelajaran hendaknya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat perencanaan dan mengelola kelas dengan baik, menerapkan model pembelajaran yang tepat, menggunakan media yang sesuai, serta memberikan evaluasi yang berkualitas. Selayaknya meningkatkan kinerjanya, seorang guru yang salah satu tugasnya mengajar, dalam pembelajaran IPS dapat menerapkan metode yang bervariasi seperti menyajikan cooperative learning model, role playing, jigsaw, membaca sajak, buku (novel), atau surat kabar/majalah/jurnal agar siswa diikutsertakan dalam aktivitas akademik. Dalam buku Yusritawati [7] menguraikan mengenai penerapan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang memungkinkan anak mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Tentu saja guru harus menimba ilmunya dan melatih keterampilannya, agar ia mampu menyajikan pembelajaran IPS dengan menarik.

Pembelajaran yang menarik dengan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan alat peraga yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS di kelas III semester II SD N Sidorejo Lor 03 khususnya materi mengenal uang siswa belum memahaminya dengan baik. Mereka masih sulit membedakan antara uang giral dan kartal, belum mampu menyebutkan dengan benar nilai uang dan kegunaan uang. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi pada pembelajaran pra siklus, dari

14 siswa hanya 50 % yang mencapai batas ketuntasan sedangkan batas ketuntasan yang ditetapkan guru minimal 75%. Melihat identifikasi masalah yang terjadi pada pembelajaran IPS kelas III semester II SDN Sidorejo Lor 03 Salatiga, salah satu faktor yang menyebabkan belum berhasilnya pembelajaran adalah dari guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang tepat, pembelajaran monoton, dan penggunaan alat peraga belum maksimal.

Selain dari guru masalah itu muncul dari siswa, yaitu siswa malas membaca, malu bertanya, dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Mengacu dari permendiknas no. 41 tahun 2008 tentang standar proses yang menitikberatkan proses pembelajaran karena proses pembelajaran yang baik akan membawa hasil yang baik pula maka guru harus mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi belajar, tidak merasa bosan, dan aktif dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran IPS khususnya pada materi mengenal uang dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal. Di dalam proses pembelajaran berkaitan dengan rencana pembelajaran yang dibuat guru, pemilihan alat peraga yang tepat, penggunaan model pembelajaran yang sesuai, pengorganisasian kelas, dan penilaian. Penggunaan model pembelajaran dan alat peraga yang tepat merupakan faktor penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. *Cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang menitik beratkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda kedalam kelompok-kelompok kecil [8]. Dengan bekerja secara kelompok memecahkan masalah bersama menggunakan bantuan alat peraga berupa benda konkrit yaitu uang, diharapkan siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi bermakna sehingga hasil belajar siswa meningkat.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti mengambil subjek semua siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga Tahun Pelajaran 2014/2015. Dengan jumlah keseluruhan siswa 43 anak, siswa laki-laki 21 anak dan jumlah siswa perempuan 22 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui 2 siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Dalam desain prosedur perbaikan pembelajaran akan saya uraikan tentang langkah-langkah setiap siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data hasil belajar dilakukan pada kondisi awal, teknik pengamatan dilakukan pada pembelajaran siklus I, siklus II dan Siklus III. Teknik tes dilakukan secara unjuk kerja dan tes tertulis. Untuk pengumpulan data dalam saya mempersiapkan instrumen-instrumen yang diperlukan. Untuk memperoleh data diperlukan Dokumen yang berupa daftar nilai untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa pada kondisi awal dan Butir soal atau soal tes untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa pada Siklus I, Siklus II dan siklus III. Alokasi waktu penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Alokasi waktu perbaikan pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu																
		Januari				Februari				Maret								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Pelaksanaan Pra Siklus Refleksi																	
2	Perencanaan Tindakan Observasi Refleksi																	
3	Perencanaan Tindakan Observasi Refleksi Analisis Data Pelaporan																	
4	Perencanaan Tindakan Observasi Refleksi Analisis Data Pelaporan																	

Teknik Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai tes yang diperoleh siswa pada kondisi awal, nilai tes setelah siklus I, Siklus II, dan siklus II. Dengan cara ini akan kelihatan perubahan yang terjadi pada siswa dan beberapa perubahan itu dari nilai-nilai tes yang ditunjukkan dengan angka-angka. Kemudian dilanjutkan dengan refleksi yaitu untuk menarik kesimpulan berdasarkan deskripsi komparatif, membuat ulasan berdasarkan simpulan, dan menentukan action plan atau tindak lanjut.

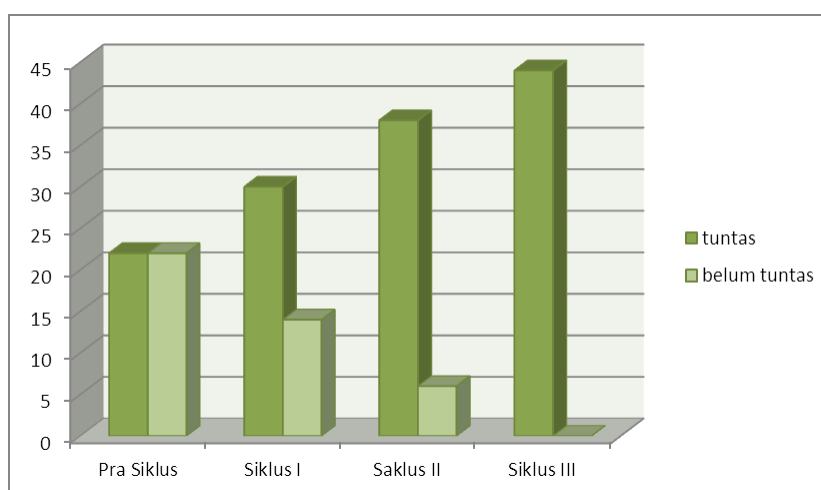
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Nilai (x)	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
			Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	<61	Belum Tuntas	22	50	14	29	6	7	0	0
2	>61	Tuntas	22	50	3	71	38	93	44	100
Jumlah			44		44		44		44	
Nilai Terendah			30		50		60		61	
Nilai Tertinggi			80		90		100		100	
Nilai Rata-Rata			61		73		84		89	

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa materi mengenal uang setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dan penggunaan alat peraga benda konkrit berdasarkan ulangan harian (kondisi awal), evaluasi dari Siklus I, Siklus II, dan siklus III selalu mengalami kenaikan. Hasil penelitian tersebut dapat disajikan dalam grafik seperti berikut:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai Ketuntasan IPS

3.2. Pembahasan

Pembelajaran IPS materi mengenal uang pada kegiatan Pra Siklus dapat dikatakan belum berhasil dengan dibuktikan hasil evaluasi siswa pada kegiatan Pra Siklus, siswa yang mencapai nilai sama dengan atau lebih dari KKM hanya 22 siswa (50%) dan yang mendapat nilai di bawah nilai KKM sebanyak 22 siswa (50%) dengan rata-rata nilai 61, sedangkan KKM yang telah ditentukan adalah 61 dan saya memiliki target dalam kelas tersebut siswa yang mencapai ketuntasan 75%. Hal ini dikarenakan saya dalam pembelajarannya memakai cara mengajar konvensional, saya hanya ceramah siswa mendengarkan, walaupun sesekali mendemonstrasikan namun siswa kurang dilibatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Kegiatan siswa hanya duduk diam, mendengarkan, mencatat, dan menghafalkan.

Pada kegiatan Siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa tentang mengenal uang pada siswa kelas III semester II SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015. Dari 44 siswa yang mencapai nilai sama dengan atau lebih dari KKM (61) sebesar 71% atau 30 siswa, sedangkan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 29% atau 14 siswa. Nilai tertinggi 90 dan terendah 50, dengan rata-rata kelas 73. Walaupun

persentase ketuntasan sudah cukup namun belum memenuhi ketuntasan yang ingin dicapai minimal 75 % dari seluruh siswa, sehingga perlu dilakukan tindakan Siklus II.

Dalam kegiatan pada siklus II penelitian perbaikan hasil belajar siswa difokuskan pada kekurangan di siklus I. Kemudian menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yaitu *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*. Dengan model itu selama proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif karena ada pembagian tugas untuk setiap anggota kelompok. Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan dari siklus I. Siswa yang tuntas meningkat dari 71% menjadi 93 % atau dari 30 anak

meningkat menjadi 38 anak, siswa yang tidak tuntas turun dari siklus I dari 29% menjadi 7%, nilai rata-rata 84 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Pada Siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 93%, meskipun belum 100 % namun dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar karena telah memenuhi target ketuntasan belajar yang ditetapkan saya minimal 75 %. Namun masih ditemukan siswa yang belum mencapai KKM.

Dalam kegiatan pada siklus III penelitian perbaikan hasil belajar siswa difokuskan pada kekurangan di siklus II. Kemudian saya menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yaitu *Cooperative Learning Two Stay Two Stray*. Dengan model itu selama proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif karena ada pembagian tugas untuk setiap anggota kelompok. Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan dari siklus II. Siswa yang tuntas meningkat dari 93% menjadi 100 % atau dari 38 anak meningkat menjadi 44 anak, siswa yang tidak tuntas turun dari siklus II dari 7% menjadi 0%, nilai rata-rata 89 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 61. Pada Siklus III ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 100% dan dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar karena telah memenuhi target ketuntasan belajar yang saya tetapkan minimal 75 %.

Pada kondisi awal (Pra Siklus) sebelum diadakan penelitian tindakan di kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga nilai rata-rata 61 dan setelah diadakan tindakan penelitian pada siklus I nilai rata-rata menjadi 73 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan tingkat keberhasilan 71% dari jumlah siswa sebanyak 44 siswa, tetapi masih ada 29 % siswa yang belum tuntas sehingga perlu diadakan pelaksanaan tindakan siklus II. Pada Siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 93% dan nilai rata-rata meningkat menjadi 84 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Meskipun belum dapat mencapai 100%, namun dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar sebab telah memenuhi standar ketuntasan minimal 75%. Setelah dilanjutkan pelaksanaan Siklus III, ketuntasan siswa meningkat menjadi 100% dan nilai rata-rata meningkat menjadi 89 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 61. Ini adalah hasil yang saya targetkan untuk mencapai 100%.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti bahwa melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dan penggunaan media benda konkret yaitu uang dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang mengenal uang pada siswa kelas III semester II SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015.

4. KESIMPULAN

Melihat hasil yang diperoleh dari mulai pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi mengenal uang meningkat. Dengan demikian penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan peraga uang untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi mengenal uang bagi siswa kelas III semester II SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015.

REFERENSI

- [1] Salam, R, "Model pembelajaran inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS", *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, Vol. 2, No. 1, pp. 7-12, 2017.
- [2] Hariadi, J, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal" *Jurnal Samudra Bahasa*, Vol. 1, Nom. 1, pp. 1-9, 2018.
- [3] Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S, "Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa". *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, Vol. 9, No. 1, pp. 34-42, 2019.
- [4] Suwarno, *Pendidikan IPS untuk menghadapi era globalisasi*. Jogjakarta : UGM Jogjakarta, 2011.
- [5] Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S, "Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmiliah di kota bogor". *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 1, pp. 71-86, 2020.
- [6] Waterwroth, *Social Studies and Project*, Washington : National Commission on Social Studies in the Schools, 2007.
- [7] Yusritawati, *Active Learning dan Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta : Pustaka Lisan, 2009.
- [8] Saptono, Sigit, *Strategi Belajar Mengajar*, Semarang: UNNES, 2003.