



PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA PUZZLE

Pingkan Maharani Rosyidah [✉], Yuyarti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juli 2014
Disetujui Agustus 2014
Dipublikasikan
September 2014

Keywords:
the quality of learning of IPS subject; two stay two stray; puzzle; primary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VA SDN Karanganyar 01 Semarang. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Terdiri 2 siklus, tiap siklus terdiri atas 2 pertemuan. Subyek penelitian ini adalah guru sebagai peneliti dan siswa kelas VA. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Keterampilan guru meningkat, siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 19 kategori cukup, siklus I pertemuan 2 memperoleh skor 28 kategori baik, siklus II pertemuan 1 memperoleh skor 34 kategori baik, siklus II pertemuan 2 memperoleh skor 37 kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa meningkat, siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 15,89 kategori cukup, siklus I pertemuan 2 memperoleh skor 17,68 kategori baik, siklus II pertemuan 1 memperoleh skor 22,5 kategori baik, siklus II pertemuan 2 memperoleh skor 23,5 kategori baik. (3) Persentase ketuntasan hasil belajar IPS siklus I pertemuan 1 60,52%, siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 71,05%, siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 92,1%, siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 97,3%. Simpulan penelitian ini menunjukkan model kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Abstract

The research purpose to improve the quality of learning which consisted of the teachers skill, the students activity, and the study results of IPS subject in grade VA of SDN Karanganyar 1 Semarang. I designed a classroom action research that consisted of planning, acting, observing and reflecting. This study was done in two cycles, each cycle was done in two meetings. Test and nontest were used as the instruments to collect the data needed. The study used qualitative and quantitative descriptive analysis. The result of the study was: (1) the teachers skill was improved, the average score of cycle one test in the first meeting was 19 in the enough category, cycle one test in the second meeting was 28 in the good category, cycle two test in the first meeting was 34 in the good category, cycle two test in the second meeting was 37 in the excellent category. (2) the students activity was increased, the average score of cycle one test in the first meeting was 15,89 in the enough category, the first cycle in the second meeting was 17,68 in the good category, cycle two test in the first meeting was 22,5 in the good category, cycle two test in the second meeting was 23,5 in the good category. (3) The percentage of the study results of IPS subject in cycle one test in the first meeting was 60,52%, cycle one test in the second meeting improved 71,05%, cycle two in the first meeting improved 92,1%, cycle two in the second meeting improved 97,3%. Conclusion of this research is cooperative type two stay two stray with puzzle model can improve of the quality of learning of IPS subject of SDN Karanganyar 1 Semarang.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Jl. Jemawu Rt 05/02 Sidorejo Warungasem Kab. Batang
E-mail: pingkanmaharani56@gmail.com

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran IPS di SD berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan antara lain: a) mengenal konsep-konsep berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya, b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, d) serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global. (Depdiknas 2006:575). Berdasarkan hasil refleksi, peneliti menemukan bahwa kualitas pembelajaran yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar belum optimal sehingga siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan. Pembelajaran yang dilakukan di SDN Karanganyar 01 kota Semarang didapat hasil belajar rendah di bawah KKM. Hal ini didukung nilai rata-rata ulangan harian siswa sebanyak 3 kali semester 1 pada mata pelajaran IPS kelas VA dari 38 siswa hanya memiliki nilai rata-rata 61,26. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata masih dibawah KKM yaitu 65. Selain itu, beberapa aspek keterampilan guru yang perlu ditingkatkan antara lain kurang melibatkan keseluruhan siswa untuk aktif, kurangnya pengelolaan kelas yang baik, variasi dalam penggunaan model dan media yang inovatif.

Berdasarkan temuan masalah yang di dapat, perlu adanya tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Untuk menyelesaikan masalah bersama tim kolaborasi guru kelas VA memilih alternatif model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan media *puzzle*. Model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan dalam Miftahul Huda, (2013:140-141). Model ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa saling bekerja sama dalam kelompok serta saling bertukar informasi dengan kelompok lain dengan cara berkunjung ke kelompok-kelompok lain.

Penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini dilengkapi dengan media *puzzle* karena media *Puzzle* merupakan suatu permainan berupa gambar yang telah terbagi menjadi beberapa bagian disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Media *Puzzle* berfungsi untuk menarik perhatian, sehingga siswa dituntut untuk berfikir kreatif dalam menyusun bagian-bagian gambar tersebut. siswa juga diajak untuk mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain agar potongan gambar tersebut dapat disusun secara utuh. (Svastiningrum, 2011:70). Dengan menambahkan media tersebut, diharapkan dapat mengurangi kebosanan siswa dan mendorong siswa dalam mengikuti pelajaran. Sehingga rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS kelas VA SDN Karangnyar 01 kota Semarang?

Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini mengaitkan antara langkah *Two Stay Two Stray* menurut Spencer Kagan dalam Miftahul Huda, (2013:140-141) dan langkah dengan media *Puzzle* menurut B. Sekarjadi Svastiningrum, (2011:70), yaitu (1) membuka pelajaran, (2) siswa dikelompokkan menjadi 9 kelompok, masing-masing kelompok ada yang beranggotakan 4 dan 5 siswa, (3) siswa menyusun *puzzle* peristiwa kekalahan jepang terhadap sekutu dan Rengasdengklok secara bergantian (mengamati), (4) tiap kelompok diberi LKS yang harus didiskusikan dalam kelompok (mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengkomunikasikan), (5) setelah selesai berdiskusi, dua anggota kelompok saling berbagi informasi dengan anggota kelompok lain dengan cara bertamu untuk bertukar informasi (mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan), (6) dua atau tiga anggota yang tersisa dalam kelompok bertugas membagi informasi pada anggota kelompok lain yang bertamu ke kelompoknya (mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan), (7) anggota kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk melaporkan hasil temuan dari kelompok lain (mengolah informasi, mengkomunikasikan), (8) setiap kelompok membandingkan informasi yang di dapat dengan pekerjaan kelompok

masing-masing (mengolah informasi, mengkomunikasikan), (9) perwakilan setiap anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi (mengkomunikasikan), (10) siswa memperhatikan konfirmasi dari guru tentang peristiwa kekalahan jepang terhadap sekutu dan peristiwa Rengasdengklok (mengamati, mengumpulkan informasi), (11) siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum diketahui (menanya), (12) guru menutup pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini dilengkapi dengan media *puzzle* pada siswa kelas VASDN Karanganyar 01 kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru sebagai peneliti dan siswa kelas VA SDN Karanganyar 01 kota Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa terdiri dari 26 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Menurut Arikunto (2008), dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Variabel-variabel yang diteliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar melalui model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan media *puzzle*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Pert. I	Pert. II	Pert. I	Pert. II
1	Membuka pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	3	2	4	4
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	2	3	3	4
3	Menampilkan contoh <i>puzzle</i> . (keterampilan mengadakan variasi)	2	3	3	3
4	Melakukan tanya jawab tentang <i>puzzle</i> yang disajikan (keterampilan bertanya)	2	3	4	4
5	Memberi penjelasan tentang <i>puzzle</i> (keterampilan menjelaskan)	1	3	4	4
6	Membentuk 9 kelompok untuk mengerjakan LKS (keterampilan mengadakan variasi)	2	3	3	3
7	Membimbing siswa bertukar informasi dengan saling bertamu ke kelompok lain. (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	2	3	3	4
8	Membimbing siswa membandingkan hasil pekerjaan kelompok sendiri dengan kelompok lain (mengajar kelompok kecil dan perorangan)	2	3	3	3
9	Guru memperikan apresiasi terhadap penampilan kelompok. (memberi penguatan)	1	2	3	4
10	Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran (menutup pelajaran).	2	3	4	4
Jumlah Skor		19	28	34	37
Kualifikasi		Cukup	Baik	Baik	Sangat baik
Nilai		C	B	B	A

Keterampilan guru pada tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1, jumlah skor yang diperoleh guru yaitu 19 dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus I pertemuan 2, jumlah skor yang diperoleh guru yaitu 28 dengan kategori baik. Maka skor rata-rata perolehan keterampilan guru pada siklus I yaitu 33 dengan kategori baik. Dan untuk

siklus II pertemuan 1, jumlah skor yang diperoleh guru yaitu 34 dengan kategori sangat baik, sedangkan siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan, jumlah skor yang diperoleh guru yaitu 37 dengan kategori sangat baik. Maka skor rata-rata yang diperoleh keterampilan guru pada siklus II yaitu 35,5 dengan kategori sangat baik.

Aktivitas Siswa

No	Indikator Aktivitas Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Pert. I	Pert. II	Pert. I	Pert. II
1	Kesiapan siswa dalam pelajaran, ditandai dengan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran (<i>emosional activities</i>)	2.05	2,34	2,8	2,8
2	Bartanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran (<i>mental activities</i>)	1.84	2,23	2,6	3,1
3	Memperhatikan setiap penjelasan yang disampaikan guru (<i>emosional activities</i>)	2.18	2,34	2,8	3,0
4	Siswa aktif dalam pembelajaran (<i>emosional activities</i>)	2.18	2,18	2,5	2,8
5	Bekerja sama dengan kelompok (<i>emosional activities</i>)	1.86	1,94	2,6	3,0
6	Menemukan pengetahuan baru dengan berkeliling kelompok (<i>visual, matrik activities</i>)	2.05	2,34	2,8	2,8
7	Siswa menyimpulkan materi dari informasi yang didapat (<i>oraldan writing activities</i>)	1.89	2,18	3,1	2,8
8	Mengerjakan soal evaluasi dengan baik (<i>writing activities</i>)	1.84	2,13	3,3	3,2
Rata – rata		15.89	17.68	22.5	23.5
Kategori		cukup	Baik	Baik	Baik

Aktivitas siswa pada tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Untuk siklus I pertemuan 1, jumlah skor rata-rata aktivitas siswa yaitu 15,8 dengan kategori cukup, sedangkan siklus I pertemuan 2, jumlah skor rata-rata aktivitas siswa yaitu 17,6 dengan kategori baik. Maka skor rata-rata aktivitas siswa siklus I yaitu 16,7 dengan kategori baik. Dan pada siklus II pertemuan 1 jumlah skor rata-rata aktivitas siswa yaitu 22,5 sedangkan siklus II

pertemuan 2 memperoleh jumlah skor rata-rata aktivitas siswa yaitu 23,5 dengan kategori baik. Maka skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus II yaitu 23 dengan kategori baik.

Berikut ini disajikan diagram batang peningkatan aktivitas siswa tiap siklus pada pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe Two Stay Two Stray dengan media puzzle

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar kognitif pada tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Data awal pada penelitian ini rata-rata nilai 66,16. Siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 64,21 dan siklus I pertemuan 2 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 66,84. Maka rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 65,52. Sedangkan pada siklus II pertemuan I memperoleh rata-rata nilai 80,4 dan siklus II pertemuan 2 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 84,6. Maka rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 82,5. Rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran melalui IPS melalui model kooperatif tipe Two Stay Two Stray dengan media puzzle pada tiap siklus disajikan dalam diagram batang berikut ini.

Untuk hasil belajar ranah afektif siklus I pertemuan 1 memperoleh jumlah skor rata-rata 5,7 dengan kategori cukup, pada pertemuan 2 memperoleh jumlah skor rata-rata 9 dengan kategori baik. Maka jumlah skor rata-rata yaitu 7,3 dengan kategori i cukup. Sedangkan siklus II pertemuan 1 memperoleh jumlah skor rata-rata 10,8 dengan kategori i baik, pada pertemuan 2 memperoleh jumlah skor rata-rata 11 dengan kategori baik. Maka jumlah skor rata-rata yaitu 10,9 dengan kategori baik. Pada kegiatan menyusun puzzle pada siklus I pertemuan 1 jumlah skor rata-rata yang diperoleh yaitu 4,4 dengan kategori cukup, pada pertemuan 2 memperoleh jumlah skor rata-rata 4,7 dengan kategori cukup. Maka

jumlah skor rata-rata yaitu 4,5 dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 jumlah skor rata-rata yang diperoleh yaitu 5,8 dengan kategori baik, pada pertemuan 2 memperoleh jumlah skor rata-rata 6,4 dengan kategori baik. Maka skor rata-rata yang diperoleh yaitu 6,1 dengan kategori baik.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan media *puzzle*, terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VA SDN Karanganyar 01 Semarang. Saran bagi guru adalah hendaknya dalam mengajar menggunakan model pembelajaran dan media yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Svastiningrum, Sekarjati. 2011. *Ayo Bermain*. Jakarta: Pustaka Widyatama.