
Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XII MIPA 1 SMAN 2 Pekanbaru

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Yanuar AL Fiqri Universitas Riau yanuar.al@lecturer.unri.ac.id +6287784395996	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No.1 April 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Wiwen Indayani Universitas Riau wiwen.indayani5259@student.unri.ac.id +6282288140648	

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

AL Fiqri, Y., & Indayani, W. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XII MIPA 1 SMAN 2 Pekanbaru. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(1), 34-39.

Abstrak

Artikel ini merupakan suatu karya ilmiah sederhana mengenai pembelajaran Sejarah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Kuantitatif. Bertujuan guna mengetahui penggunaan model Two Stay Two Stray untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran sejarah. Dalam pembelajaran sejarah dibutuhkan model untuk mempermudah pemahaman siswa yang mana selama ini pembelajaran Sejarah banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan saja. Maka diperlukannya sebuah model baru yang akan membuat peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 2 Pekanbaru dengan subjeknya adalah siswa siswi kelas XII. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya siswa-siswi kelas XII sangat antusias, aktif dan sangat komunikatif dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray pada saat belajar, berbeda saat hanya menggunakan metode ceramah, mereka cenderung lebih pasif, dari sini peneliti melihat bahwa penelitian yang di lakukan bisa dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Two Stay Two Stray*, Pembelajaran Sejarah

Abstract

This article is a simple scientific work on History learning. This study uses the method of Quantitative Research. Aims to find out the use of the Two Stay Two Stray model to increase the activeness of students in learning history. In learning history, a model is needed to facilitate students' understanding, which so far learning history has mostly used the lecture and memorization method. So we need a new model that will make students better understand the material presented and can apply it in everyday life. This research was conducted at SMA N 2 Pekanbaru with the subjects being class XII students. The results of this study indicate that class XII students are very enthusiastic, active and very communicative in participating in the learning process when using the Two Stay Two Stray learning model when studying, different when only using the lecture method, they tend to be more passive, from here the researcher see that the research carried out can be said to be successful.

Key Words: Learning Model, *Two Stay Two Stray*, Historical Lesson

A. Pendahuluan

Undang-undang Pendidikan Nasional menegaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 dan Bab II Pasal 3).

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran, Sudrajat (2008). Model pembelajaran juga merupakan suatu tindakan yang dibuat untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran bisa mudah dipahami. Selain itu hal yang juga sangat penting ialah pemahaman seorang guru, guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, aktif dan menyenangkan

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa. Hal ini mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif disebabkan masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Menurut Sudjana (2010), keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dirumuskan dalam beberapa indikator yaitu: turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, terlibat dalam pemecahan masalah dan terlibat dalam proses tanya jawab baik kepada guru ataupun siswa lainnya. Untuk mengetahui keaktifan siswa, maka diperlukannya media yang dapat digunakan.

Beragam model dapat digunakan oleh guru dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran terkhususnya Pembelajaran Sejarah yang dipandang monoton dan membosankan. Salah satunya yaitu model pembelajaran Two Stay Two Stray. Model pembelajaran Two Stay Two Stray, "Dua tinggal dua tamu" yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Model pembelajaran Two Stay Two Stray yaitu suatu pembelajaran yang tidak hanya terfokus dalam kelompok sendiri, melainkan juga antar kelompok melalui diskusi dengan saling berbagi hasil kegiatan kelompok. Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada semua kelompok untuk mengembangkan hasil diskusinya dengan kelompok lainnya, Mushfi dalam Bali (2020). Model pembelajaran ini menekankan siswa untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaksnya adalah kerja kelompok dua siswa yang mengunjungi kelompok lain dan dua siswa lainnya masih dalam kelompok mereka untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok semula, kerja kelompok, laporan kelompok, Istarani dalam Zairmi (2019). Purmiati dalam Santi, Amin, & Gumay (2016) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray akan

mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

Oleh karena itu, penggunaan model Two Stay Two Stray diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di sekolah. Dari uraian di atas, penelitian ini mencoba mengkaji keberhasilan penggunaan model pembelajaran Two Stay Two Stray untuk meningkatkan Keaktifan Peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah di SMA N 2 Pekanbaru. Peneliti juga berharap agar hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran secara umum tentang bagaimana penggunaan model pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII MIPA 1 SMA N 2 Pekanbaru tahun pelajaran 2021/2022 yang terletak di jalan Nusa Indah No.4, Labuh Baru Tim., Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru Penelitian Kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi/pengukuran (Wiratna, 2014). Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2021. Adapun Instrumen dari Penelitian ini adalah angket dan skala Guttman. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dan angket (Kuisisioner) yang dilakukan pada siswa kelas XII MIPA 1 SMA N 2 Pekanbaru dengan teknik analisis data menggunakan analisis diskriminan.

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam pembahasan artikel ini, Peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan atau yang biasa disebut PLP di SMA N 2 pekanbaru dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran Two Stay Two Stray dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah. Pemilihan model pembelajaran Two Stay Two Stray ini di sebabkan karena kurangnya alternatif guru dalam menggunakan model pembelajaran yang lain selain metode ceramah yang menyebabkan kebosanan siswa dan menyebabkan penurunan keaktifan siswa dalam pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti melakukan penggunaan model Two Stay Two Stay dalam pembelajaran Sejarah di SMA N 2 Pekanbaru. Peneliti terjun langsung dan menerapkan serta mengamati bagaimana proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan model Two Stay Two Stray.



Gambar 1: Proses Belajar Tanpa Model Pembelajaran

Terlihat dalam gambar 1, proses belajar-mengajar dilakukan hanya mendengar guru bercerita/ceramah tanpa adanya variasi pembelajaran sehingga tampak siswa-siswinya tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tampak begitu monoton dengan pemberian materi oleh guru dan siswanya hanya diam mendengarkan. Terlihat beberapa siswa yang tidak bersemangat. Dari suasana pembelajaran inilah yang membuat peneliti melakukan inovasi untuk menggunakan model pembelajaran pada proses pembelajaran yang ada di SMA N 2 Pekanbaru. Pada penelitian inilah peneliti memilih model pembelajaran Two Stay Two Stray untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dirasa sesuai dengan materi yang ada di silabus.

Penggunaan model Two Stay Two Stray ini digunakan dengan pembahasan materi mengenai Sistem Demokrasi Parlementer/Liberal. Konsep model Pembelajaran yang ditawarkan dengan menggunakan model Two Stay Two Stray ini di dengan diawali pembentukan kelompok dan dibagikan materi berkelompok yang berbeda lalu kelompok menentukan siapa yang menjadi tamu dan menjaga rumah/kelompok selanjutnya di beri kesempatan masing-masing kelompok untuk bertanya sesuai penyampaian materi dari kelompok yang di kunjungi yang berkaitan dengan materi yang di dapat/diajarkan. Permainan ini akan didampingi oleh guru untuk mengkondisikan kelas agar tetap tertib dan tertib. Adapun teknis pelaksanaan model pembelajarannya sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat orang, kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari satu siswa yang berkemampuan tinggi, dua orang siswa yang berkemampuan sedang, satu orang siswa yang berkemampuan rendah. Tujuannya adalah untuk memberi kesempatan pada siswa agar saling membelajarkan dan saling mendukung.
2. Guru memberikan materi pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Siswa berkerja sama dengan anggota kelompok empat orang, hal ini bertujuan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses berfikir.
4. Setelah selesai, dua orang dalam masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas untuk menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka pada tamu dari kelompok lain.
6. Setelah waktu habis, tamu di persilakan Kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kemudian kelompok membahas hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah di SMA N 2 Pekanbaru. disimpulkan bahwa model Two Stay Two Stray merupakan model pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah apabila digunakan dalam pembelajaran Sejarah. Model ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Namun persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan model Two Stay Two Stray dalam pembelajaran tentu tidak bisa disamaratakan. Maka untuk mengukur indikator keaktifan siswa dengan penggunaan Model Two Stay Two Stray pada siswa, Peneliti melakukan penyebaran angket berskala Guttman pada siswa Kelas XII yang berjumlah 13 orang. Skala Guttman merupakan skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu hanya terdapat dua interval seperti "setuju-tidak setuju", "ya-tidak", benar-salah", "positif-negatif" dan lain-lain (Sugiyono, 2019). Adapun pedoman perhitungan persentase skor angket adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skoryangdiperoleh}}{\text{SkorMaksimum}} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2019})$$

Tabel 1. Persentase Kriteria Penskoran Respon Siswa

Interval Rata-Rata Skor (%)	Kategori
76-100	Sangat Aktif
51-75	Aktif
26-50	Tidak Aktif
0-25	Sangat tidak aktif

(Sumber: Modifikasi Sugiyono, 2019)

Berikut ini adalah tanggapan dan reaksi siswa ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Penggunaan Model Two Stay Two Stray

No.	Butir Pertanyaan	Jumlah Skor
1	Saya mencatat materi pada saat Pembelajaran berlangsung	8
2	Saya memperhatikan ketika kegiatan belajar di kelas	12
3	Saya ikut dalam mengerjakan tugas kelompok	12
4	Saya membaca buku cetak sebagai panduan untuk memahami materi	6

No.	Butir Pertanyaan	Jumlah Skor
	yang diberikan	
5	Saya aktif melakukan diskusi dalam kelompok seperti memberikan jawaban, pendapat dan kritik.	11
6	Saya aktif dalam penggunaan model pembelajaran agar dapat memudahkan saya dalam memecahkan masalah dari materi yang diberikan	13
7	Saya aktif memberikan jawaban ketika mendapat soal/pertanyaan dari kelompok yang menjadi tamu	9
8	Saya aktif bertanya kepada teman yang datang ke kelompok ketika tidak memahami materi yang kelompok jelaskan.	11
9	Saya aktif menjawab ketika guru memberikan pertanyaan	7
10	Saya aktif menjawab pertanyaan dari teman	9
	Skor	102
	Skor Max	130
	Persentase	78,46 %

Berdasarkan hasil data respon siswa terhadap model *Two Stay Two Stray* yang digunakan oleh peneliti diperoleh rata-rata persentase sebesar 78,46% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan penggunaan model *Two Stay Two Stray* yang digunakan oleh peneliti mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa yang menggunakan media ini. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik menjadi lebih fokus dalam belajar, karena peserta didik diminta untuk menyimak dan mendengarkan penjelasan teman kelompok yang menjadi tamu. Dengan digunakannya model *Two Stay Two Stray*, peserta didik dapat bekerjasama dengan kelompok, menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan sebelumnya dan berusaha mengingat jawaban dari pertanyaan yang didapatkan. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan lebih kondusif. Guru tidak hanya menjelaskan dan mencatat di papan tulis, tetapi guru juga memberikan ransangan agar siswa berpikir, mengingat dan bekerjasama antara satu yang yang lain. Selain itu juga dengan digunakannya model *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran Sejarah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan guru dapat memberikan penjelasan atau contoh yang lebih konkrit.

Maka dari itu, berdasarkan hasil penelitian penggunaan model *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan pembelajaran Sejarah yang di terapkan di kelas XII MIPA 1 di SMA N 2 Pekanbaru dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai tujuan dari penggunaan model *Two Stay Two Stray* itu sendiri. Dan juga penggunaan model selama proses pembelajaran berlangsung memang lebih efektif dibandingkan dengan mengajar tanpa menggunakan model pembelajaran. Dengan digunakannya model *Two Stay Two Stray* lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dan peningkatan daya ingat siswa, kemampuan berpikir cepat serta pemahaman materi agar dapat menjawab pertanyaan dari teman dan guru pada penerapan model *Two Stay Two Stray*.

D. Kesimpulan

Penggunaan model *Two Stay Two Stray* yang diterapkan oleh Peneliti mendapatkan respon positif dari siswa. dalam Penerapannya pada Pembelajaran Sejarah dikelas XII MIPA membuat suasana belajar tidak kaku dan tetap fokus. Respon positif tersebut mampu membuat penerapan model *Two Stay Two Stray* di Kelas XII MIPA 1 SMA N 2 Pekanbaru berjalan efektif. Dengan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan guru tersebut. Kemudian dengan adanya model pembelajaran yang baru, peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih tertarik selama proses pembelajaran berlangsung dan tentunya dapat meningkatkan kualitas belajar dan antusias belajar peserta didik.

E. Referensi

- Bali, M. M. E. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pebelajar. *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 29-42.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan*. Lembaran RI Tahun 2003 No. 20. Jakarta : Sekretariat Negara
- Santi, Amin, A., & Gumay, O. P. U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar-mengajar*. Bandung: Rosda
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran*. Online)(<http://smacepiring.wordpress.com>).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Zairmi, U., Fitria, Y., & Amini, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Pembelajaran IPA DI Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1031-1037.