
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TWO STAY TWO STRAY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Dra. Jamila, M.Pd.

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

jamila@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine how the increase in student learning motivation class XI Computer Network (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan and to find out student learning outcomes after applying the Two Stay Two Stray Learning Model in class XI Computer Network (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan. The sample in this study is the students of class XI amounted to 35 students. Based on the result of research on the first cycle the average score of students' learning outcomes is 66, with a 66% classical learning completeness level. And on the second cycle the average value of student learning outcomes increased to 89.15 and 97.15% learning completeness that increased from cycle I to cycle II. As for the results of research with learning outcomes in cycle II more increased from cycle I. This indicates that there is an increase in student learning motivation by using Two Stay Two Stray Learning Model in class XI Computer Network (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan.

Keyword: Two Stay Two Stray, motivation to learn

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI berjumlah 35 orang siswa. Berdasarkan hasil dari penelitian pada siklus I nilai rata - rata hasil belajar siswa adalah 66,00 dengan tingkat ketuntasan belajar secara klasikal 66,00%. Dan pada siklus II nilai rata - rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 89,15 serta ketuntasan belajar 97,15% yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Adapun yang menjadi hasil dari penelitian dengan hasil belajar pada siklus II lebih meningkat dari siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* di kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan.

Kata Kunci: *Two Stay Two Stray*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Dalam pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai pengaruh yang besar dan strategis. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai tujuan dan pembentukan siswa maupun perilakunya sehari-hari, sehingga diharapkan menjadi pribadi yang baik dan berkarakter. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dinilai sangat penting dalam menumbuhkan sikap kritis, serta rasa ingin tahu yang tinggi tentang Pancasila dan Kewarganegaraan agar peserta didik menjadi siswa yang bermoral yang baik, serta mempunyai rasa tanggung jawab.

Menurut Parwira (dalam Khairani, 2013: 1) menyatakan "*belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman*". Jadi belajar merupakan sebuah proses perubahan pada diri manusia yang dapat dilihat dari tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman. Dalam proses pembelajaran di sekolah, hendaknya siswa memiliki motivasi atau dorongan belajar yang tinggi terhadap pelajaran yang diikutinya. Dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada suatu mata pelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya guru harus semakin memperhatikan siswa, mencari strategi bahkan memberikan motivasi dan membimbing siswa agar lebih berminat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Salah satunya dengan mengubah strategi pembelajaran yang baik sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Namun dalam kenyataannya minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangatlah rendah, hal ini dikarenakan beberapa faktor, misalnya strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang kurang menarik sehingga siswa tidak berminat untuk belajar, bahkan tidak jarang siswa merasa bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mencoba untuk memperbaiki pembelajaran yang membuat minat belajar siswa menurun. Peneliti mencoba menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* yang melibatkan siswa dalam strategi pembelajaran aktif dari awal hingga akhir pembelajaran. Selama penyampaian materi, siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran mereka dengan materi yang disampaikan oleh guru. Strategi ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga tidak akan cepat jenuh, membosankan, mengantuk dan sebagainya yang membuat motivasi belajar siswa menurun menjadi lebih meningkat dari sebelumnya.

PENDEKATAN & METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Taman Siswa Medan. Subjek penelitian ini adalah peneliti yang langsung melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dilakukan di kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ 2) yang berjumlah 35 siswa SMK Tamansiswa Medan. Objek dalam penelitian ini adalah siswa siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ 2) yang berjumlah 35 siswa. Dengan menerapkan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada materi pembelajaran Tipe-Tipe Budaya Politik yang Berkembang dalam Masyarakat Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto (2007: 16) bahwa prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang tiap tahapan terdiri dari 4 tahapan yaitu a. Perencanaan, b. Tindakan, c. Pengamatan, d. Refleksi. Sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas ini memiliki 2 siklus penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk memperoleh data dan gambaran yang sebenarnya mengenai topik penelitian ini maka peneliti menggunakan alat pengumpulan data yaitu:

1. Tes Tertulis

Tes yang akan diberikan yakni terdiri dari *pre test* dan *post test*. *Pre test* adalah suatu bentuk pertanyaan yang dilontarkan guru kepada muridnya sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang diajukan adalah materi yang akan diajarkan pada hari itu (materi baru). *Pre test* diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada di antara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Adapun *post test* adalah merupakan bentuk pertanyaan atau tes yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa *post test* diberikan dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami tentang materi yang baru saja diajarkan. Hasil *post test* akan dibandingkan dengan hasil *pre test* sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pelajaran yang telah dilakukan

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang pada dasarnya ingin mengetahui pencapaian motivasi belajar siswa, sehingga analisis data yang dipakai adalah analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari lapangan ditulis dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Data yang telah dikoreksi kemudian ditabulasikan ke dalam tabel untuk dapat dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMK Tamansiswa Medan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas XI dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan sekaligus pembelajaran. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ 2) SMK Tamansiswa Medan yang berjumlah 35 orang. Selama penelitian ini berlangsung, diupayakan seluruh siswa dikelas hadir (kehadiran 100%) ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang akurat dan tidak mempengaruhi kesimpulan penelitian.

1. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tes Awal

Sebelum perencanaan tindakan dilakukan, terlebih dahulu diberi tes awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa juga untuk mengetahui gambaran kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi pokok tipe-tipe budaya politik

Berdasarkan hasil pre tes tersebut, diketahui bahwa kesulitan yang dihadapi siswa pada pre tes tersebut adalah:

- a. Masih rendahnya tingkat penguasaan siswa pada materi pokok yang akan dipelajari.
- b. Siswa masih belum menerima materi pelajaran dari guru.

Secara singkat keberhasilan awal siswa pada saat diberikan soal *pre test* dapat dilihat pada tabel berikut:

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentasi Jumlah Siswa |
|---------------|--------------|-------------------------|
| 80 – 90 | - | - |
| 60 – 70 | 2 | 5,72% |
| 40 – 50 | 16 | 45,71% |
| 0 – 30 | 17 | 48,27% |
| Jumlah | 35 | 100% |

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar *Pre test* Siswa

Nilai siswa pada interval terendah adalah 10 dan tertinggi 80, dengan nilai interval 40 – 30. Dari permasalahan ini peneliti mulai pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Dari hasil *pre test* diatas banyak siswa yang belum mencapai kriteria nilai yang telah ditentukan dalam menjawab soal.

2. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama

Nilai siswa pada interval terendah adalah 10 dan tertinggi 80, dengan nilai interval 40 – 30. Dari permasalahan ini peneliti mulai pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Dari hasil *post test* banyak siswa yang belum mencapai kriteria nilai yang telah ditentukan dalam menjawab soal. Tergambar dalam tabel berikut.

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentasi Jumlah Siswa |
|---------------|--------------|-------------------------|
| 80 – 90 | - | - |
| 60 – 70 | 10 | 28,57% |
| 40 – 50 | 20 | 57,15% |
| 0 – 30 | 5 | 14,28% |
| Jumlah | 35 | 100% |

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Postes Siklus I Pertemuan Pertama

3. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I Pertemuan kedua

Nilai kelas interval siswa terendah 50 dan tertinggi 100, sedangkan frekuensi terbanyak 17 siswa (48,57%) dengan nilai interval 70 – 80. Nilai kelas interval pada siklus I pertemuan kedua ada peningkatan tetapi belum mencapai ketuntasan karena nilai yang diperoleh siswa masih tergolong rendah. Terlihat pada tabel berikut:

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentasi Jumlah Siswa |
|---------------|--------------|-------------------------|
| 80 – 90 | 4 | 11,43% |
| 60 – 70 | 17 | 48,57% |
| 40 – 50 | 14 | 40,00% |
| 0 – 30 | - | 14,28% |
| Jumlah | 35 | 100% |

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Postes Siklus I Pertemuan Kedua

4. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Nilai rata – rata siswa sebesar 89,15 dari 35 siswa pada saat diberikan *post test* siklus II, sebanyak 1 orang siswa yang tidak lulus dengan persentase (2,86%) dan sebanyak 34 orang siswa yang mendapat nilai tuntas dengan presentase (97,14%). Dengan tercapainya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa, maka dapat dilihat secara ringkas pada tabel berikut:

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentasi Jumlah Siswa |
|---------------|--------------|-------------------------|
| 100 – 90 | 23 | 65,72% |
| 80 – 70 | 11 | 31,42% |
| 60 – 50 | 1 | 2,86% |
| Jumlah | - | 100% |

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Postes Siklus II

Berdasarkan hasil pada penelitian tindakan ini, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum diberikan siklus hingga tindakan siklus II dilakukan. Sebelum dilakukan siklus I diperoleh rata-rata tes awal (*pre test*) siswa tergolong tidak tuntas dengan nilai rata rata 36,85 dan tingkat ketuntasan belajar siswa hanya 5,72%. Setelah diterapkan tindakan siklus I menggunakan strategi pembelajaran *Two Sta Two Stray* proses pembelajaran yang dilakukan guru menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, memberikan pertanyaan yang mengarah pada kegiatan, membagi siswa beberapa kelompok, membimbing siswa melakukan kegiatan memecahkan masalah dan penemuan dalam kelompok, keaktifan siswa memahami masing masing tugas kelompok, ketelitian menyimpulkan hasil penemuan, kelancaran mengemukakan pendapat atau ide dalam memecahkan masalah, kemampuan dalam menghimpun hasil penemuan, dan kelancaran siswa dalam menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dan belum siap karena baru mengenal strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Hasil *post test* pada siklus I di peroleh rata rata tingkat penguasaan siswa sebesar 66.00 dengan nilai ketuntasan 60,00% yang sekaligus menyatakan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal/kelas. Hal ini mendorong perlunya tindakan siklus II.

Setelah dilakukan tindakan siklus II, tampak bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam menarik perhatian siswa, memberi motivasi siswa, menggunakan rencana pembelajaran, guru menjelaskan materi pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan, membacakan nama nama siswa secara keseluruhan, membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Aktivitas siswa selama tindakan siklus II juga sudah tergolong cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan yang signifikan melalui strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap aktivitas siswa, keingintahuan, dan motivasi siswa dalam belajar untuk menemukan jawaban dari masalah yang diberikan. Hasil pos tes siklus II menemukan jawaban dari masalah yang diberikan. Hasil *post test* siklus II diperoleh rata rata tingkat penguasaan siswa sebesar 89,15 dengan tingkat ketuntasan 97,15% sehingga secara kalsikal/kelas dinyatakan telah mencapai ketuntasan dalam belajar. Pada siklus II proses pembelajaran dipandang sudah cukup baik, secara klasikal siswa juga dinyatakan telah mencapai ketuntasan dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan materi Tipe Tipe Budaya Politik sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Dengan demikian, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pnggunaan *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada materi Tipe Tipe Budaya Politik di kelas XI Teknik Komputer

Jaringan (TKJ 2) SMK Taman Siswa Medan. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum diberikan tes (pre tes) nilai rata rata sebesar 36,85 dengan tingkat ketuntasan 5,72%, pada siklus I pertemuan pertama nilai rata rata diperoleh sebesar 66.00 dengan tingkat ketuntasan 60,00% atau terjadi peningkatan sebesar 4,15% dibandingkan dengan sebelum siklus (pre tes) dan pada siklus I pertemuan kedua nilai rata rata diperoleh 66.00 dengan tingkat ketuntasan 60,00% terjadi peningkatan sebesar 51,15%. Dan pada tindakan siklus II diperoleh nilai rata rata kelas sebesar 89,15 dengan tingkat ketuntasan 97,15% atau terjadi peningkatan sebesar 32,25%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* berdampak positif bagi siswa yaitu menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena pengalaman langsung siswa berpengaruh besar terhadap motivasi belajar, membuat guru lebih menguasai materi karena guru sebagai fasilitator harus menguasai materi dan mampu mengembangkannya serta guru sebagai motivator yang mampu memotivasi siswa untuk melakukan penemuan melalui kelompok dan menyediakan kesempatan, pengalaman yang mendukung proses pembelajaran.

Terlihat pada *pre test* hasil belajar yang diperoleh nilai rata - rata siswa sebesar 36,85 dalam tingkat ketuntasan 5,72%. Kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran belum optimal dan kegiatan siswa juga belum maksimal. Siswa belum terkondisikan dengan baik, sehingga masih banyak siswa yang membuat ramai dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus I nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 66.00 dengan tingkat ketuntasan 60,00%, hal ini terlihat pada proses pembelajaran kegiatan guru dan siswa sudah mengalami peningkatan dan siklus yang ke II kegiatan guru dan siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* secara maksimal sehingga hasil yang diperoleh juga maksimal, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* mengalami peningkatan hasil dan motivasi belajar yang sangat baik sesuai dengan indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
Khairani, Makmun. 2013. *Pisikologi Pembelajaran*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.