
Penerapan Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang

Dewi Sartika¹, Rudi Erwandi², Angga Bagus Kusnanto³

Universitas PGRI Silampari, Indonesia

Email: dewidewisartika40@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa tuntas setelah diterapkan Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Kartu terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang. Metode penelitian yang digunakan *Control group pre-test-post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang dengan sampel berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, Teknik analisis menggunakan uji z. Hasil penelitian disimpulkan bahwa model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah diterapkan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu siswa lebih tertarik dan berminat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat bahwa pretes nilai rata-rata siswa keseluruhan sebesar 50,77 sedangkan pada postes nilai rata-rata siswa keseluruhan menjadi 76,62, hal ini membuktikan bahwa setelah menerapkan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu, maka hasil belajar siswa mengalami ketuntasan

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Media Kartu, Model *Two Stay Two Stray*

ABSTRACT

This study aims to determine student learning outcomes have increased after the implementation of the Two Stay Two Stray Model Assisted by Media Cards on the learning outcomes of Class IV Indonesian Elementary School Lubuk Kemang. The research method used was Control group pre-test-post-test. The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri Lubuk Kemang with a sample of 25 students. The data collection technique used is a test, the analysis technique uses the z test. The results of the study concluded that the Two Stay Two Stray model assisted by card media could improve the learning outcomes of Class IV students at SD Negeri Lubuk Kemang in learning Indonesian. After applying the Two Stay Two Stray model with the help of card media, students are more interested and interested in learning Indonesian. This can be seen from the increase in learning outcomes carried out through pretest and posttest activities. In the pretest the overall average score of 50.77 students was declared incomplete, while in the post-test the overall average value of the students increased to 76.60 and was declared complete.

Keywords: Indonesian, Media Card, *Two Stay Two Stray Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan di masyarakat ataupun pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan peserta didik yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara. Dari definisi tersebut jelas bahwa suasana belajar dan proses pembelajaran di kelas harus saling terkait dengan kehidupan agar siswa dapat menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Melihat pentingnya tujuan pendidikan Bahasa Indonesia tersebut, diperlukan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu mengatasi masalah sosial di masyarakat yang semakin kompleks di tengah perkembangan zaman yang semakin maju. Dalam hal ini diperlukan perbaikan dalam bidang pendidikan agar pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran yang variatif dan interaktif bagi peserta didik. Pembelajaran yang variatif dan interaktif

dapat didukung dengan memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Namun kenyataan yang terjadi di SD Negeri Lubuk Kemang, proses pembelajaran masih belum menggunakan teknik pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Lubuk Kemang, pada tanggal 25 April dan 27 April 2022 melalui data observasi dan wawancara dengan narasumber guru kelas IV yaitu Ibu Masmira, S.Pd., diperoleh beberapa masalah diantaranya belum menggunakan teknik pembelajaran penunjang Bahasa Indonesia, teknik pembelajaran yang digunakan masih terbatas, belum ada pengembangan teknik yang variatif dan interaktif. Selain itu, siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia yang cakupan materinya luas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya Teknik pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran. Teknik pembelajaran yang digunakan guru juga masih belum berpusat kepada siswa, sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu Teknik pembelajaran yang dapat diterapkan oleh

guru yakni dengan menghadirkan model pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat tentunya akan membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa sehingga siswa menerima materi pembelajaran menjadi lebih efektif dari sebelumnya. Selain model pembelajaran yang tepat penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat tentunya akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Media pembelajaran sangat membantu dalam menunjang pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, melalui media pembelajaran siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran yang membahas tentang indahnya keragaman di negeriku. Indahnya keragaman di negeriku merupakan program yang dibangun oleh sejumlah disiplin ilmu sosial, yakni sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan, geografi dan semua

modifikasi atau kombinasi mata pelajaran terutama yang memiliki materi dan tujuan yang berhubungan dengan masalah kemasyarakatan (Suhada, 2017:229).

Permasalahan terhadap hasil Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang dapat dilihat dari jumlah siswa yang tidak tuntas atau banyak siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Diketahui dari 25 siswa terdapat 9 siswa yang telah mencapai KKM dan 16 siswa belum mencapai KKM. Artinya, siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia kurang maksimal, sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran siswa. Salah satu model yang dapat digunakan guru dalam menunjang ketuntasan siswa yaitu dengan menggunakan Model *Two Stay Two Stray*.

Model TSTS (*Two Stay Two Stray*) merupakan model yang berperan untuk membantu proses pembelajaran. Menjadikan perubahan dalam cara penyampaian materi serta menumbuhkan sosialisasi antar siswa melalui musyawarah dalam kelompok dan berkunjung antar

kelompok satu dengan yang lain. Model *Two Stay Two Stray* yang akan digunakan dalam hal ini yaitu berbantuan media kartu.

Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Kartu merupakan solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, dimana dalam kegiatan ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.. Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Kartu dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Indahnya Keragaman Negeriku.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Kartu Terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang”..

METODE

Desain eksperimen yang digunakan berbentuk *control group pre-test-pos-test*.

Control group pre-test-pos-test yaitu pre-test dan post-test diberikan pada kelas eksperimen. sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik sampling pun dilakukan dengan cara sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel (Sujarweni, 2020:73). Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Sampel dalam penelitian ini adalah ssiwa kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang yang berjumlah 25 orang terdiri dari 12 laki-lak dan 13 perempuan. Tes yang digunakan adalah tes tertulis. Karena simpangan baku populasi diketahui, dan jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan uji-z.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kemampuan awal siswa di Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum diberi diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu pada tanggal 26 Juli 2022. Skor tes awal (*pretes*) yang merupakan kemampuan

awal siswa sebelum mengikuti model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu. dari 24 siswa belum ada yang dinyatakan tuntas. Jadi secara deskriptif bahwa kemampuan awal siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu belum tuntas dengan rata-rata sebesar 50,77. Kemampuan akhir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu. Kemampuan akhir siswa dilaksanakan setelah pelaksanaan *treatment* (pelaksanaan) yaitu tanggal 15 Agustus 2022. Skor hasil tes akhir yang merupakan kemampuan akhir siswa setelah mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media setelah menerapkan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu bahwa hasil rata-rata sebesar 76,62 disamping itu juga jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang dan 8 orang siswa yang dinyatakan belum tuntas. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu dinyatakan tuntas.

Pembahasan

Penelitian dimulai dengan tiga tahapan yaitu pelaksanaan pretes yang dilakukan guna mengetahui kemampuan awal siswa mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia. Pelaksanaan pretes ini dilaksanakan sebelum penulis mengadakan *treatment* atau pelaksanaan latihan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu yang akan diterapkan.

Berdasarkan hasil analisis uji-Z mengenai kemampuan akhir Siswa (postes) menunjukkan bahwa Siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang adalah tuntas, karena $Z_{hitung} (13,73) > Z_{tabel} (1,64)$. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan diterima kebenarannya. Sebelum penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu siswa hasil belajar di Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang dengan nilai rata-rata 50,77.

Sebelum diberikan penerapan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu nilai rata-rata kemampuan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang adalah 50,77. Setelah diberikan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang adalah

76,62. Hal ini menunjukkan ada ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan pembelajaran model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah diterapkan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu siswa lebih tertarik dan berminat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang dilakukan melalui kegiatan pretes dan postes. Pada pretes nilai rata-rata siswa keseluruhan sebesar 50,77 sedangkan pada postes nilai rata-rata siswa keseluruhan menjadi 76,62, hal ini membuktikan bahwa setelah menerapkan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media kartu, maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Sistem*. Jakarta: Rineka Cipta
Bloom. 2018. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
Buehl. 2018. *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rineka Cipta

Daryanto. 2016. *Belajar dan Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Degeg. 2013. *Pengukuran Hasil Pembelajaran*. Artikel Volume 1 No. 23 Januari 2013
Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain 2016. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
Djamarah, Syaiful Bahri 2015. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
Didang. 2015. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bina Ilmu.
Hamalik, Oemar. 2018. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
Ilham. 2018. *Model Pembelajaran Inovatif, Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
Kartasasmita. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
Lie, Anita. 2017. *Cooperative Learning*, Jakarta: Grasindo.
Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Press.
Ridwan. 2018. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Alfabeta.
Rusyan dan Daryani. 2013. *Penuntun Belajar Sukses*, Jakarta: Nine Karya.
Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempenerapannya*, Jakarta: Rineka Cipta.
Slavin, Robert. 2010. *Cooperative Learning*, Jakarta: Nusa Media.
Sudjiono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
Sudjana. 2015. *Statistika Penelitian*, Bandung: Grafindo.
Sugiono. 2018. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D dan*

Pengembangan.
Alfabeta.

Bandung: