

Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Media KADO (Kartu Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV

Windi Adhani Pruistin¹, Nurdinah Hanifah², Ani Nur Aeni³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia; windiadhanipruistin@upi.edu

² Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia; nurdinah.hanifah@upi.edu

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia; aninuraeni@upi.edu

ARTICLE INFO

Keywords:

Two Stay Two Stray Learning Model;
IPS Learning Outcomes;
Media

Article history:

Received 2023-10-28

Revised 2023-12-31

Accepted 2024-01-29

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of using appropriate learning models and media to improve students' IPS learning outcomes. The low IPS student learning outcomes of 18 students, only 6 students (33%) achieved the KKTP with an average student learning outcome score of 62,4. This research aims to improve IPS learning outcomes through implementing the two stay two stray learning model. This research is classroom action research carried out at SDN Sukadana, Sumedang Regency, with the subjects of this research being fourth grade students. The results of this research show that the two stay two stray learning model has an influence on the learning outcomes of class IV students as evidenced by the increase in learning outcomes in each cycle so that this research has a significant influence on the IPS learning outcomes of class IV students, especially on the material on ethnic and cultural diversity with KADO (Kartu Budaya Indonesia) media. This is proven by: (a) student activity in cycle I obtained 79,3 percent, in cycle II it was 86,3 percent, and in cycle III it was 90 percent; (b) the average student learning outcome in the initial data was 62,4, then in cycle I it was 67,9, then increased in cycle II and cycle III by 76,7 to 86,8 in the complete category. Thus the two stay two stray learning model can be an alternative learning model used in the classroom.

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



Corresponding Author:

Windi Adhani Pruistin

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia; windiadhanipruistin@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Dalam menempuh pendidikan di sekolah terdapat banyak sekali materi pembelajaran yang harus diterima serta dipahami oleh siswa, salah satunya adalah materi pembelajaran tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS memiliki fokus kajian tentang sistem kehidupan manusia dengan sejumlah interaksi sosialnya, dikarenakan hakikat IPS adalah mempelajari manusia dengan

lingkungannya sehingga materi pembelajaran IPS sangat perlu diajarkan kepada siswa di sekolah (Arlinda, 2017).

Pada dasarnya, tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah yakni untuk membentuk siswa yang memiliki kesadaran akan nilai-nilai sosial dan mampu menghadapi permasalahan sosial di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran IPS diberikan untuk mempersiapkan siswa sebelum terjun langsung dalam kehidupan bermasyarakat dengan mempelajari nilai dan norma yang berlaku agar nantinya siswa tahu bagaimana cara hidup bermasyarakat yang baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungan tersebut.

Berdasarkan hasil kajian berbagai literatur, para peneliti melihat kondisi nyata di lapangan dalam pembelajaran IPS yang masih berpusat pada guru (*teacher center*). Sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa hanya diperoleh melalui penjelasan dari guru, siswa tidak menemukan pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh siswa menjadi kurang berkesan, sangat minim, serta terbatas. Oleh karena itu, para peneliti terdahulu menemukan jika pada mata pelajaran IPS masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Terlebih lagi saat ini adalah masa peralihan dari pembelajaran jarak jauh ke pembelajaran tatap muka kembali, sehingga terjadinya learning loss pada siswa yang dapat menjadi salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut.

Adapun faktor-faktor penyebab permasalahan dari hasil data yang diperoleh baik dari guru maupun siswa, diantaranya faktor yang berasal dari guru antara lain (1) guru kurang terampil dalam mengkondisikan kelas, (2) guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran, (3) guru tidak menggunakan media dan model pembelajaran interaktif, (4) guru hanya memakai metode ceramah sehingga penyampaian materi terbatas (kurang interaktif), serta (5) banyaknya buku yang disediakan oleh sekolah tetapi guru bingung untuk menggunakan buku sumber, karena dari sumber buku pertama pun tidak tuntas dibahas saat pembelajaran atau sebaliknya buku yang dimiliki oleh sekolah sangat terbatas. Sedangkan faktor yang berasal dari siswa diantaranya (1) siswa sulit berkonsentrasi saat pembelajaran, (2) kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, dikarenakan peralihan dari pembelajaran jarak jauh kembali ke pembelajaran tatap muka yang cukup menghilangkan semangat siswa untuk belajar di dalam kelas, (3) siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru, (4) siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi tanya jawab, (5) siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa hanya sibuk bercerita dan bermain dengan temannya, serta (6) siswa yang malas, tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, terlihat jika harus adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk permasalahan tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan model *two stay two stray* dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) guna kembali meningkatkan antusiasme dan interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, supaya pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan efektif.

Menurut Suprijono model *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berkelompok dalam memecahkan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan, sehingga mendorong siswa untuk memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya (Nisa, 2021, hlm. 22-23).

Paembongan (2019) menjelaskan bahwa salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *two stay two stray* dengan ciri-ciri model pembelajarannya yaitu (1) siswa bekerja untuk menuntaskan materi pembelajarannya secara berkelompok, (2) kelompok dibentuk dari siswa dengan kemampuan kognitif yang berbeda, (3) terdiri dari anggota kelompok yang berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda (bila memungkinkan). Hal ini dikarenakan model pembelajaran *two stay two stray* adalah suatu pembelajaran yang tidak hanya berfokus dalam kelompok sendiri, melainkan juga antar kelompok lainnya yang saling berdiskusi dan saling berbagi hasil kegiatan kelompok. Sintaks model pembelajaran *two stay two stray* adalah kerja kelompok, di mana dua siswa bertemu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dan membagikan informasi kepada dua orang yang bertemu dari kelompok lain, kembali ke kelompok asal, dan laporan kelompok

(Apriana dan Ridwan, 2023). Dengan menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa untuk bertanggung jawab, menambah rasa percaya diri, berorientasi pada keaktifan dan kekompakkan antar kelompok dengan cara bertemu dan berdiskusi.

Proses pembelajaran *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa berperan aktif menemukan informasi, mentransformasikan informasi, merevisi dan guru berperan sebagai fasilitator (Hilman, 2017). Siswa diajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep. Penggunaan model pembelajaran *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. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerja sama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar. Dengan demikian, pada dasarnya kembali pada hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan bantuan dari lingkungan sekitarnya. Ketika siswa menjelaskan materi yang dibahas oleh kelompoknya, maka tentu siswa yang berkunjung tersebut melakukan kegiatan menyimak atas apa yang dijelaskan oleh temannya. Demikian juga ketika siswa kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi apa yang didapatkan dari kelompok yang dikunjungi. Siswa yang kembali tersebut menjelaskan materi yang didapat dari kelompok lain, siswa yang bertugas menjaga rumah menyimak hal yang dijelaskan oleh temannya.

Dalam menerapkan proses pembelajaran dengan model *two stay two stray* seperti itu, siswa akan terlibat secara aktif, sehingga akan memunculkan semangat siswa dalam belajar. Serta, penggunaan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) di sini berperan sebagai suatu media untuk membantu menyampaikan materi pada siswa dengan bentuk penyampaian yang menarik sehingga bisa memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut. Media KADO memuat materi ajar keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran secara berkelompok menggunakan model pembelajaran tipe *two stay two stray*.

Media pembelajaran adalah alat, bahan, teknik atau metode yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung tepat, berguna, dan lebih berkesan. Media pembelajaran memiliki fungsi diantaranya sebagai sumber belajar, sebagai perantara pesan (materi) dalam proses kegiatan pembelajaran, sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan kemampuan, dan sebagai alat bantu untuk menstimulasi motivasi belajar siswa (Hasan, 2011). Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Sehingga penggunaan media dalam pembelajaran cukup penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan gambar serta simbol-simbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran yang membuat pembelajaran menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

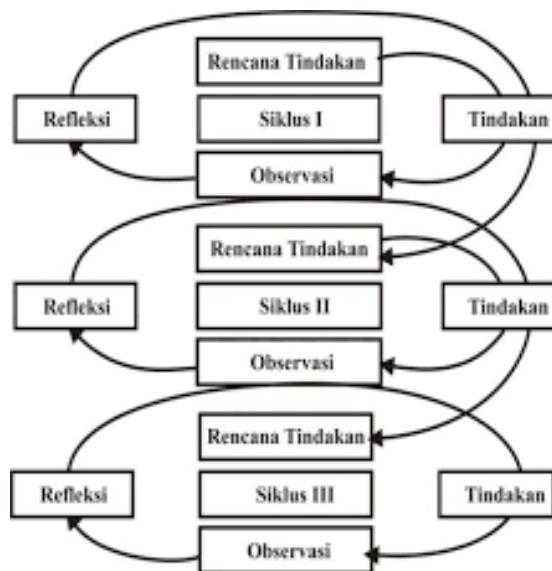
Kemudian hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Sudjana, 2011). Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom*, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Daryanto, 2007). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Dengan demikian, model pembelajaran *two stay two stray* dibantu dengan media KADO diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang terjadi pada proses

pembelajaran. Adapun rumusan permasalahan pada penelitian ini mencakup bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV.

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau sering disebut dengan *action research*. Paembongan (2019) menjelaskan penelitian tindakan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, pada hakikatnya model ini memiliki 3 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari empat komponen yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Metode *classroom action research* ini dipilih dengan tujuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran. Menurut Susilo (2011) melalui penelitian tindakan kelas, merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas diartikan pula sebagai upaya guru atau praktisi dalam bentuk kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Selain itu juga peneliti memilih model ini karena model ini terdiri dari beberapa siklus dan tindakan sehingga cocok untuk penelitian dimana pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan sekali. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Tahun Ajaran 2023/2024 SD Negeri Sukadana. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukadana, Kabupaten Sumedang pada Oktober - November 2023.

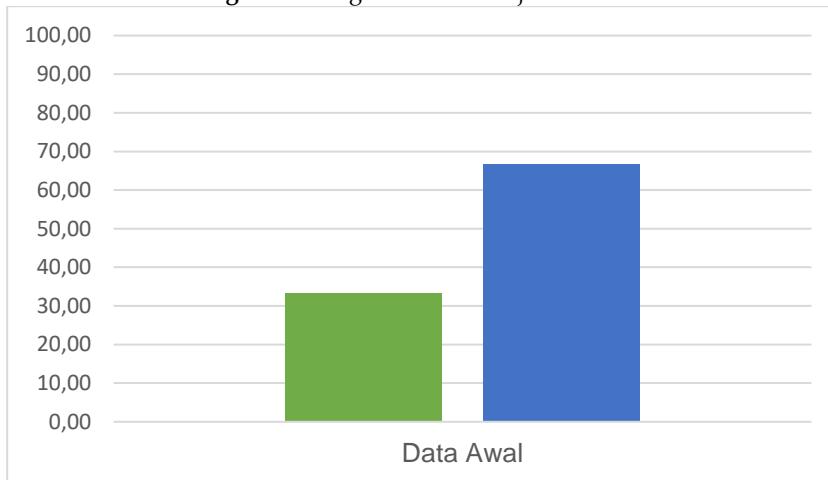
Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan jenis instrumen berbentuk soal pilihan ganda dan soal uraian dengan jumlah 10 soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal serta kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *two stay two stray*. Peneliti juga menggunakan instrumen angket dalam pengumpulan data penelitian. Angket tersebut diberikan kepada ahli media dan responden (siswa). Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan instrumen untuk diisi oleh responden. Berkaitan dengan respon dari responden, pengolahan data validasi dari para ahli menggunakan skala likert menjadi sumber utama dalam penerapan media KADO ini (Giwangsa, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengambilan data awal terhadap kelas IV SD Negeri Sukadana, diperoleh gambaran tentang proses dan hasil pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya diantaranya pada pelaksanaan proses pembelajaran permasalahan yang ditemukan adalah (1) guru jarang melakukan apersepsi, sehingga pembelajaran langsung dimulai dengan penyampaian materi; (2) posisi guru pada saat melaksanakan materi pembelajaran selalu berada di depan. Adapun permasalahan yang ditemukan dalam aktivitas siswa adalah (1) siswa tidak fokus memperhatikan pembelajaran; (2) kurangnya antusias siswa saat mengikuti pembelajaran; (3) siswa mengobrol dengan teman di sebelahnya; (4) siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi tanya jawab.

Selain diperolehnya data di atas, diperoleh juga data tes hasil belajar siswa terkait materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kurang maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi pada siswa, sehingga membuat hasil belajar yang diperoleh pun kurang maksimal dan hasilnya rendah. Data yang diperoleh ketika pengambilan data awal dengan menerapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran atau yang dikenal dengan istilah KKTP yakni pada skor 70,00, namun banyak didapatkan siswa yang masih memperoleh nilai di bawah kriteria tersebut.

Diagram 1. Diagram Hasil Belajar Data Awal



Pada diagram 1 menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas sebesar 33%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas adalah 67% dengan nilai KKTP yang sudah ditentukan yaitu 70,00. Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui jika perolehan hasil belajar siswa masih rendah, diakibatkan karena kurang maksimalnya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dibantu dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia), dengan harapan dapat membantu proses pembelajaran siswa dalam memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya serta dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Paparan Data Tindakan

Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah data tentang aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui lebih jelas tentang hasil penelitian ini sebagai berikut:

Aktivitas Keterlibatan Siswa

Menurut Arlinda (2017) bahwa hasil analisis observasi kegiatan di kelas dikategorikan pada rentang kriteria penilaian di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa

Interval Nilai	Kategori
81 – 100	Amat Baik
61 – 80	Baik
51 – 60	Cukup
Kurang dari 50	Kurang

Gambar 2. Kriteria Penilaian Aktivitas Pembelajaran

Adapun peroleh data tentang aktivitas siswa pada siklus I, siklus II, dan Siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Sikap dan Keterampilan) Siklus I, Siklus II, dan Siklus III (dalam persen)

Keterangan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	S	K	S	K	S	K
Rata-rata Skor	86,67	72	91,67	81	96,11	84
Rata-rata Siklus	79,335		86,335		90	
Kriteria	Baik		Sangat Baik		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa aktivitas keterlibatan siswa selama proses pembelajaran setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa adalah 79,3%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 86,3%. Kemudian pada siklus III kembali terjadi peningkatan rata-rata aktivitas siswa menjadi 90%. Dengan demikian aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dan telah sesuai dengan perencanaan.

Analisis Hasil Belajar Siswa

Adapun peroleh data tentang hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Data Awal, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Keterangan	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rerata Hasil Belajar	62,4	67,9	76,7	86,8
Kategori	Belum Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Tuntas

Berdasarkan pada tabel 2, dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar selama proses pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran dengan nilai rata-rata yang diperoleh 62,4 dengan kategori belum tuntas dan sesudah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* terlihat lebih meningkat. Hal ini disebabkan siswa saling bekerja sama dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan interaktif dalam belajar. Pada siklus I motivasi dan hasil belajar siswa meningkat hal ini terlihat dari rata-rata siswa yaitu 67,9 walaupun masih dalam kategori belum tuntas, namun siswa menerima pembelajaran lebih bervariasi dan interaktif dari biasanya. Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan dalam mengatur waktu dan memaksimalkan motivasi kepada siswa supaya lebih aktif lagi dengan teman sekelompoknya. Pada siklus II, kekurangan yang ada sudah dapat terlaksana sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat, terlihat pada perolehan nilai rata-rata siswa yaitu 76,7 dengan kategori tuntas. Kemudian pada siklus III, peneliti kembali melakukan perbaikan pada siklus kedua yaitu dengan memberikan penguatan materi yang lebih intens pada akhir

pembelajaran sehingga rata-rata hasil belajar siswa kembali meningkat menjadi 86,8 dengan kategori tuntas.

Ketuntasan Individu

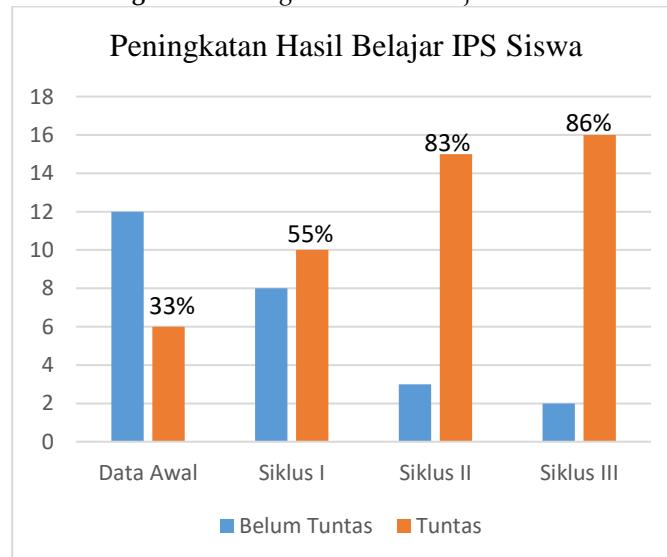
Adapun perolehan data terkait peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Sukadana pada tiga siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Analisis Ketuntasan Individu

Pelaksanaan	Jumlah Siswa	Ketuntasan Individu	Ketuntasan (%)	Keterangan
		Belum Tuntas	Tuntas	
Data Awal		12	6	33,33
Siklus I	18	8	10	55,56
Siklus II		3	15	83,33
Siklus III		2	16	86,81

Berdasarkan tabel 3, terlihat bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara data awal sebelum tindakan dengan data ketiga siklus setelah tindakan. Pada hasil belajar sebelum adanya tindakan dari 18 siswa hanya terdapat 6 siswa dengan kategori tuntas, pada siklus I mengalami peningkatan dengan jumlah tuntas sebanyak 10 siswa, pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa, dan pada siklus III ini kembali mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa.

Diagram 2. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa



Dengan demikian ketuntasan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia telah dinyatakan tuntas dengan capaian nilai akumulasi persentase siswa yang tuntas sebesar 86,81%, sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Sukadana.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasanya siswa kurang aktif, terlihat mudah bosan dan motivasi semangat belajarnya rendah dalam pembelajaran sehingga belum bisa mencapai hasil pembelajaran yang maksimal yang mana diperlukan adanya inovasi pembelajaran baik dari penggunaan model atau metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan khususnya pada mata pelajaran IPS. Dengan penggunaan model pembelajaran dapat menjadikan

siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* ini, dikarenakan hasil belajar siswa bisa dicapai bukan hanya keterlibatan guru untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran melainkan keterlibatan aktivitas siswa juga berperan penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dan mampu melewati nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari sebuah mata pelajaran.

Dengan demikian, keberhasilan data yang diperoleh serta pencapaian target penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media KADO untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV khususnya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya telah membuktikan bahwa dengan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sukadana.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media KADO dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, hal ini dibuktikan oleh aktivitas keterlibatan siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada hasil observasi aktivitas siswa siklus I dengan persentase sebesar 79,3% dengan kategori Baik. Kemudian meningkat pada siklus II menjadi 86,3% dan kembali meningkat pada siklus III menjadi 90% dengan keduanya berkategori Sangat Baik. Kemudian hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya, hal ini ditandai dengan ketuntasan siswa pada data awal hanya terdapat 6 siswa yang tuntas (33%) kemudian mengalami peningkatan ketuntasan pada siklus I sebanyak 10 siswa walaupun masih dalam kriteria belum tuntas (55,56%). Namun pada siklus II dan III kembali mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebesar 15 siswa (83,3%) menjadi 16 siswa (86,81%) yang tuntas pada akhir siklus III.

Berdasarkan kesempatan ini peneliti ingin memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan model pembelajaran *two stay two stray* diantaranya model pembelajaran *two stay two stray* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pemilihan model ini dapat menjadi alternatif yang tepat dalam model atau metode pembelajaran yang hendak diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *two stay two stray* adalah model pembelajaran yang menyenangkan, dapat melatih kerja kelompok dan interaksi antar siswa, serta saling berbagi pengetahuan satu sama lain selama kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih semangat dan termotivasi dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Apriana, W. N., & Ridwan, A. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sdn Cijambe. *Jurnal Krakatau*, 1(1).
- Arlinda, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV B SDN 21 Sitorajo Kecamatan Kuantan Tengah. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 556.
- Daryanto. (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1).
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: Upi Press.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahirim, T., Anwari, A. M., . . . P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hilman, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Menulis Pantun Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 11(2).

- Muzzilawati, S., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Potret Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2101-2110.
- Nisa, K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh Kelas VIII di MTsN 1 Blangkejeren. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri UIN Ar-raniry*, 22-23.
- Paembonan, P. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan Pendekatan Problem Posing pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rantepao. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Yozani, F. (2017). *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Muararajeun Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung Tahun Ajaran 2016/2017)*. Bandung: FKIP UNPAS.

