

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI
TWO STAY TWO STRAY DENGAN MEDIA GRAFIS**

JURNAL

Oleh

**ANNISA PRADINI
YULINA H
ASMAULKHAIR**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui
Two Stay Two Stray dengan Media Grafis

Nama Mahasiswa : Annisa Pradini
Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053010
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Metro, Mei 2015
Peneliti,

Annisa Pradini
NPM 1113053010

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I.
NIP 19540722 198012 2 001

Dra. Asmaulhair, M.Pd.
NIP 19520919 197803 2 002

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA GRAFIS

Oleh
ANNISA PRADINI *)
Yulina H)**
Asmaulkhair*)**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media grafis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes yang menggunakan lembar observasi dan soal-soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: aktivitas, hasil belajar, media grafis, *two stay two stray*

Keterangan

- *) Peneliti (Kampus B FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing I (Kampus B FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ****) Pembimbing II (Kampus B FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)

ABSTRACT

INCREASE ACTIVITY AND RESULT OF SOCIAL STUDIES THROUGH TSTS AND GRAPHICS

By

ANNISA PRADINI

Yulina H

Asmaulhair

The purpose of this research is to increase the activity and study result of student by implementing cooperative learning type two stay two stray and media graphics. This type of research is a classroom action research which consists of the second cycle. the data collected by observation and test that uses observation sheets and test questions. Data were analyzed using qualitative analysis and quantitative analysis. The results showed that the model of the type of cooperative learning with two stay two stray and media graphics can enhance the activity and student learning outcomes.

Keyword: activity, two stay two stray, media graphics, study result.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal mutlak yang harus dikembangkan bagi seluruh bangsa Indonesia, agar tidak tertinggal oleh negara lain. Tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif serta sehat jasmani dan rohani. Selanjutnya, untuk mencapai tujuan tersebut, maka salah satu faktor yang harus diperhatikan adalah adanya pendidikan yang dikelola dengan baik. Peran pendidikan dinilai sangat penting, sebab pendidikan merupakan kunci utama untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dipengaruhi oleh lingkungan pendidikan yang ada disekitarnya. Lingkungan pendidikan yang dimaksud adalah keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 4 Metro Pusat pada hari Senin 24 November 2014, diperoleh informasi bahwa guru kurang bervariasi dalam menggunakan model atau metode pembelajaran. Guru kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu ketika pelaksanaan pembelajaran IPS guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Pembelajaran IPS di kelas tersebut terkesan *teks book oriented* atau guru menyampaikan materi sesuai dengan yang tertulis di dalam bahan ajar, pembelajaran tersebut terkesan hanya memindahkan pengetahuan secara utuh kepada siswa. Pola pembelajaran tersebut membuat siswa jenuh dan mengajarkan siswa untuk tidak berpikir logis, karena hanya mementingkan pemahaman dan hafalan. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran masih jarang terlihat siswa yang bertanya tentang materi pelajaran yang telah diberikan guru, dan siswa kurang berani apabila ingin bertanya serta berpendapat dalam pembelajaran. Beberapa indikasi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa di kelas tersebut masih rendah.

Penelusuran lebih lanjut melalui telaah dokumen, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV B masih rendah. Nilai rata-rata siswa kelas tersebut, yaitu 53,07. Dari 26 orang siswa yang ada dalam kelas tersebut, terdapat 13 orang siswa tuntas (50%) dan 13 orang siswa lainnya belum tuntas (50%) atau belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 65.

Model *cooperative learning tipe two stay two stray* dipilih untuk digunakan pada penelitian ini. Menurut Eko (2011) model *cooperative learning tipe two stay two stray* dapat membuat siswa lebih aktif, membuat siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut mengindikasikan bahwa model *cooperative learning tipe two stay two stray* dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas siswa. Lebih lanjut, Hamalik (2009: 90) menyatakan bahwa pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati dimana siswa belajar sambil bekerja, melalui kegiatan bekerja tersebut, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Selanjutnya, Hanafiah dan Suhana (2010: 23) menjelaskan bahwa proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga

akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Artinya, aktivitas siswa dapat memicu hasil belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dalam penelitian ini, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Selain menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray*, peneliti menggunakan media pembelajaran jenis media grafis untuk membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 4 Metro Pusat. Guru dapat memicu siswa untuk bertanya dan berpendapat tentang materi yang dikemas melalui media grafis. Selain itu, penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media grafis dapat memfokuskan perhatian siswa, dengan itu dapat memudahkan siswa memahami materi pokok yang diajarkan. Oleh karena itu, model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dan media grafis dipilih dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Abdillah (dalam Aunurrahman, 2010: 35) berpendapat bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Proses belajar tidak terlepas dari aktivitas belajar yaitu adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 23) aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Untuk menilai aktivitas siswa, diperlukan indikator yang berfungsi aktivitas siswa. Sudjana (2010: 61) mengemukakan indikator aktivitas siswa adalah 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; 2) terlibat dalam pemecahan masalah 3) bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; 4) melaksanakan diskusi kelompok.

Menurut Hamalik (2011: 155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Selama proses pembelajaran guru haruslah menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 41) model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Salah satu model pembelajaran yang dimungkinkan dapat membantu guru dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah model *cooperative learning*. Anita Lie (dalam Isjoni, 2007: 16) menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran bergotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Terdapat berbagai macam jenis model *cooperative learning*, namun model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dirasa tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Two stay two stray* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan cara mengelompokkan siswa untuk mengerjakan tugas atau memecahkan masalah tertentu. *Cooperative learning* tipe *two stay two stray* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan cara mengelompokkan siswa untuk mengerjakan tugas atau memecahkan masalah tertentu. Menurut Huda (2013: 207) metode *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga model *cooperative learning* tipe *two stay two stray*. Berikut kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* menurut Eko (2011), kelebihan model pembelajaran *two stay two stray*, yaitu 1) pembelajaran akan lebih bermakna; 2) pembelajaran berpusat pada siswa; 3) siswa akan lebih aktif; 4) siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya; 5) meningkatkan kemampuan berbicara siswa; 6) dapat meningkatkan minat siswa dan kekurangan model pembelajaran *two stay two stray*, yaitu: 1) memerlukan waktu yang lama; 2) membutuhkan banyak persiapan; 3) siswa yang kurang akan bergantung kepada siswa yang pintar maka ada kecenderungan siswa tidak mau belajar dalam kelompok.

Langkah-langkah diperlukan dalam setiap model pembelajaran, dengan tujuan agar pelaksanaan dalam pembelajaran tersebut dapat berjalan secara sistematis. Huda (2013: 207) menyebutkan langkah-langkah dari model *cooperative learning* tipe *two stay two stray*, yaitu: 1) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa; 2) guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok; 3) siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang; 4) setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain; 5) dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain; 6) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain; 7) kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka; 8) masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jenis media pembelajaran yang dirasa tepat untuk membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, yaitu media grafis. Menurut Sanjaya (2012: 157) media grafis adalah media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, yaitu dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dan media grafis.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut dengan *Classroom Action Research*. Menurut Wardhani (2007: 1. 3) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model siklus yang ditulis oleh Wardhani (2007: 2.4), setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dengan lama penelitian 4 bulan, terhitung dari bulan Januari 2015 sampai April 2015. Subjek penelitian ini, siswa kelas IV B SD Negeri 4 Metro Pusat dengan jumlah 26 orang siswa, yang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki.

Data-data yang berkaitan dengan penelitian dikumpulkan melalui dua teknik, yakni non tes dan tes. Teknik non tes digunakan untuk mengukur, kinerja guru, aktivitas siswa, sikap siswa, dan keterampilan siswa menggunakan lembar observasi. Sedangkan, teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa melalui tes formatif. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, motivasi siswa, sikap siswa, keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar kognitif siswa.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: 1) persentase siswa yang memperoleh kategori “Aktif” mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa di kelas tersebut; 2) hasil belajar siswa meningkat dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri 4 Metro Pusat terletak di Jalan Mr. Gele Harun No. 65 Kecamatan Metro Pusat Kota Metro. SD Negeri 4 Metro Pusat didirikan pada tahun 1969, di atas tanah seluas $\pm 2.846,5$ m² dan resmi dipergunakan untuk pendidikan. Kepala SD Negeri 4 Metro Pusat yang tengah menjabat saat ini adalah Ibu Rostati Nasution S.Pd.SD.

SD Negeri 4 Metro Pusat memiliki 15 guru tetap (PNS), dan 6 guru honorer. Ketika melakukan penelitian, peneliti diberi kesempatan berkolaborasi oleh guru kelas IV B, yaitu Ibu Sunarmi, S.PD.

Sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, sekolah dasar tersebut memiliki 6 unit bangunan, yang terdiri dari 12 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang koperasi, 1 ruang UKS, dan 1 ruang perpustakaan. Selain itu, terdapat juga 2 toilet guru yang berada di dalam ruang guru, 8 toilet siswa, area parkir untuk kendaraan guru, area parkir untuk kendaraan siswa, dan kantin sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terbagi dalam dua pertemuan. Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan, dengan materi “Koperasi”.

Pembelajaran pada pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Februari 2015 pukul 11.30-12.30 WIB. Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Februari 2015 pukul 11.30–12.30 WIB. Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, dengan materi “Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi” Pembelajaran pada pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Februari 2015 pukul 11.30-12.30 WIB. Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Februari 2015 pukul 11.30–12.30 WIB.

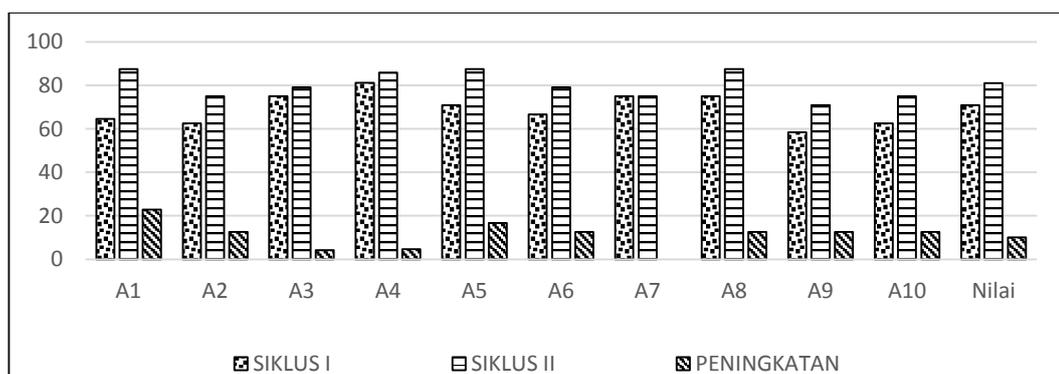
Hasil analisis kinerja guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Kinerja Guru

Aspek yang Diamati (A)	Nilai Aspek Siklus I	Nilai Aspek Siklus II	Peningkatan
Pra Pembelajaran (A1)	64.58	87.50	22.92
Membuka Pelajaran (A2)	62.50	75	12.5
Kegiatan Inti			
A. Penugasan Materi Pembelajaran (A3)	75	79.17	4.17
B. Penerapan Model Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray (A4)	81.25	85.95	4.7
C. Pemanfaatan Media Pembelajaran/Sumber Belajar (A5)	70.85	87.50	16.65
D. Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa (A6)	66.67	79.17	12.5
E. Kemampuan Khusus Pembelajaran IPS di SD (A7)	75	75	0
F. Penilaian Proses dan Hasil Belajar (A8)	75	87.50	12.5
G. Penggunaan Bahasa (A9)	58.35	70.85	12.5
Penutup (A10)	62.50	75	12.5
Nilai	70.96	81.05	10.09

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa kinerja guru pada siklus I menunjukkan kinerja cukup baik, yaitu dengan nilai 70,96, kemudian kinerja guru pada siklus II menunjukkan kinerja baik, yaitu dengan nilai 81,05. Peningkatan kinerja guru dari siklus I ke siklus II sebesar 10,09. Dari 9 aspek kinerja guru telah menunjukkan peningkatan dan 1 aspek menunjukkan nilai yang tetap.

Peningkatan kinerja guru dari siklus I ke siklus II, dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik peningkatan nilai kinerja guru

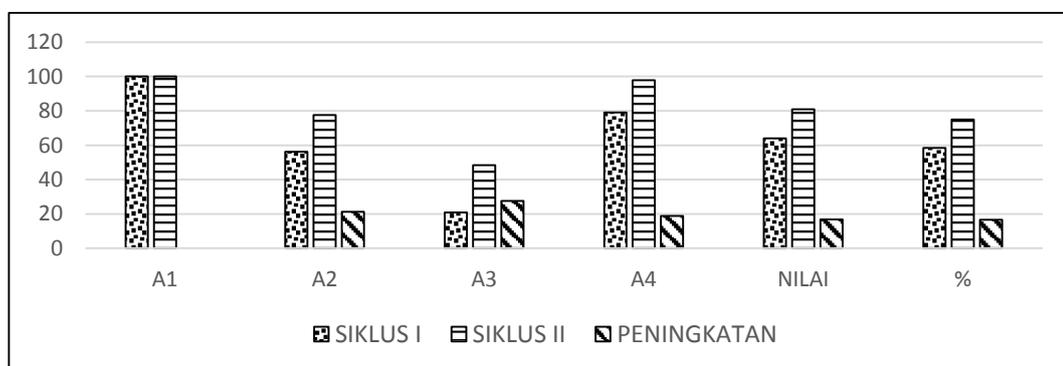
Berdasarkan analisis hasil observasi, diketahui bahwa aktivitas siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dan media grafis, mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II

No	Indikator Aktivitas Siswa	Nilai		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya (A1)	100	100	0
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah (A2)	56.25	77.50	21.25
3.	Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya (A3)	20.82	48.34	27.52
4.	Melaksanakan diskusi kelompok (A4)	79.15	97.92	18.77
Nilai Aktivitas		64.06	80.94	16.88
Persentase Aktivitas Siswa		58,34%	75%	16,66%

Berdasarkan Tabel 2. nilai aktivitas dan persentase keaktifan siswa pada siklus I ke siklus 2 menunjukkan peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan aktivitas cukup aktif, yaitu dengan nilai 64,06. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa menunjukkan aktivitas sangat aktif, yaitu dengan nilai 80,94. Nilai Aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,88. Apabila dilihat dari siswa aktif secara klasikal, aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan aktivitas cukup aktif dengan persentase siswa aktif 58,34%, kemudian pada siklus II menunjukkan aktivitas aktif dengan persentase siswa aktif 75%. Persentase siswa aktif secara klasikal pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 16,66%. Dari 4 aspek yang diamati, terdapat 3 indikator yang mengalami peningkatan dan 1 indikator menunjukkan nilai aktivitas yang tetap dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.



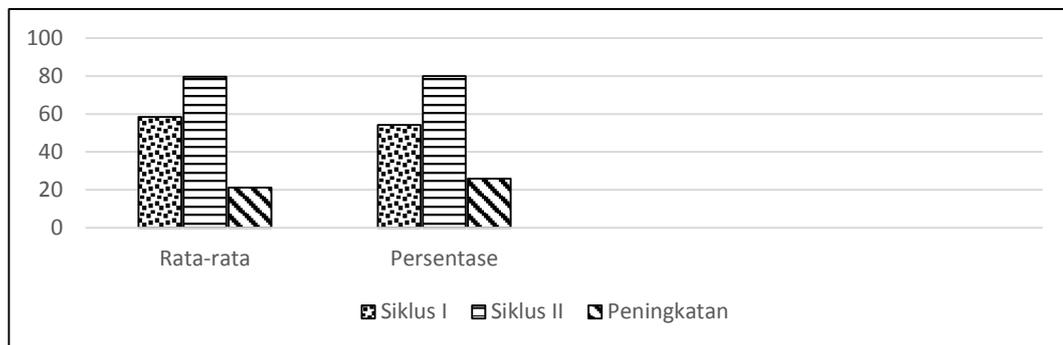
Gambar 2. Grafik aktivitas siswa

Hasil belajar siswa terdiri dari kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) yang direkapitulasikan setiap siklusnya. Secara keseluruhan hasil belajar tersebut mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata Hasil Belajar	58,50	79,66
2.	Peningkatan Hasil Belajar	21,16	
3.	Persentase Ketuntasan Belajar	54,17%	80%
4.	Kategori	Sedang	Sangat Tinggi
5.	Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar	25,83%	

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I 58,50 dengan kategori cukup baik, kemudian pada siklus II 79,66. Hasil belajar siswa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,16. Selanjutnya, dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa, pada siklus I memperoleh 54,17% dengan kategori “sedang” dan siklus II memperoleh 80% dengan kategori “sangat tinggi”. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari siklus I dan siklus II adalah sebesar 25,83%. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik hasil belajar

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV B SD Negeri 4 Metro Pusat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dan media grafis, dapat meningkatkan aktivitas siswa. Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan aktivitas cukup aktif dengan nilai 64,06 dan persentase siswa aktif mencapai 58,34% (kategori “cukup aktif”). Aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan aktivitas sangat aktif dengan nilai 80,94 dan persentase siswa aktif sebesar 75% (kategori “aktif”). Aktivitas siswa dan persentase siswa aktif siklus I dan siklus II meningkat 16,88 dan 16,66%. Penggunaan *two stay two stray* dan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hasil belajar siswa pada siklus I, yaitu 58,50 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 54,17% (kategori “sedang”). Hasil belajar siswa pada siklus II, yaitu 79,66 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 80% (kategori “sangat tinggi”). Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II meningkat 21,16 dan 25,83%.

Siswa diharapkan selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mempermudah memahami materi pembelajaran dan hasil belajar meningkat. Selanjutnya, untuk guru hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di SD menggunakan *two stay two stray* dan media grafis, karena dapat

membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kemudian, untuk sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana untuk digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti berikutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan serta model yang digunakan dapat diterapkan pada materi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Alfabeta. Bandung.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta.

Eko. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray*. Diakses melalui URL: [http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran kooperatif - tipe-two.html](http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two.html). Diakses pada tanggal 21 November 2014.

Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Bandung.

_____. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.

Isjoni. 2007. *Cooperative Learning*. Bumi Aksara. Bandung.

Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.