

Pengembangan Model *Tsts* Menggunakan Bola Berwarna Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Partisipasi Siswa¹

Oleh

Happy Retno S², Pargito³, Adelina Hasyim⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: happy.civivysu@gmail.com

HP 081367963730

Abstract. The purpose of this study was to produce the effective teaching model increasing students learning achievement and participation. This Study was done using research and development method (Research and Development / R & D). The sample of this study was students of junior high school in Lubuk Raja Ogan Komering Ulu. The results of this study were : (1) The products of *Two Stay Two Stray* cooperative model using the coloring ball developed successfully and could be used at civic education class seventh grade students of SMP Negeri 3 OKU(Ogan Komering Ulu), SMPN 14 OKU and SMPN 50 OKU (2)*Two Stay Two stray* teaching model using colouring ball was effective to increase students achievement.it could be seen from the increase of the number of students in passing standard score and the increase of students participation that could be seen when they were in teaching and learning process. students.

Keywords: *TSTS Instructional Model, Color Ball, PKn*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan pemahaman belajar dan partisipasi siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan(*Research and Development/R&D*). Subyek uji ini coba dilaksanakan di SMP yang ada di Kecamatan Lubuk Raja Kabupaten Ogan Komering Ulu.Hasil yang diperoleh: (1) produk model kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna yang berhasil dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Negeri 3 OKU(Ogan Komering Ulu), SMP Negeri 14 OKU dan SMP Negeri 50 OKU (2) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar dilihat dari dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau meningkatkan jumlah siswa yang tuntas KKM dan meningkatnya partisipasi siswa dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Kata kunci: *Model Kooperatif TSTS, bola berwarna, PKn*

¹ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2018.

² **Happy Retno S.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: happy.civivysu@gmail.com HP 081367963730

³ **Pargito.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pargitos3@yahoo.co.id.

⁴ **Adelina Hasyim.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 70464. Email: adelinahasyim@ymail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh pada pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Pembelajaran antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar, berupa belajar penemuan, belajar mandiri, belajar kelompok, belajar memecahkan masalah, dan sebagainya.

Salah Satu Kewajiban siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas adalah ikut berpartisipasi dalam setiap proses pembelajaran. Kemampuan seorang siswa dalam berpartisipasi akan mempengaruhi pembelajaran yang berlangsung di kelas dan menciptakan suasana belajar di kelas lebih bermakna. Winger (1998:227;2006:1) menyatakan bahwa interaksi dengan orang lain dapat membantu individu menjalani proses pembelajaran yang lebih positif dibandingkan ketika ia hanya mengerjakan sendiri. Dengan demikian pemikiran,

gagasan, dan pemahaman akan selalu berkembang dalam diri individu, namun tidak terlepas dari pengaruh orang lain atau masyarakat sekitar. Artinya melalui interaksi seorang individu dapat mengembangkan pengetahuannya yang lebih luas.

Partisipasi siswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pelajaran PKn. Kegiatan belajar PKn seorang siswa harus berkemampuan memahami materi yang diajarkan guru di kelas. Tidak hanya itu saja siswa harus memiliki kemampuan memahami materi yang diajarkan guru di kelas dan siswa harus mampu berpartisipasi dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 3 OKU, SMP Negeri 14 OKU dan SMP Negeri 50 OKU di kelas VII(tujuh) Selama ini proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Siswa terlihat tidak berpartisipasi di dalam kelas, dari awal sampai selesainya pembelajaran. Banyak

siswa yang tidak ikut berdiskusi hanya diam saja, pertanyaan yang diajukan oleh guru tidak bisa dijawab oleh siswa, Banyak juga siswa yang kurang berkemampuan memahami materi yang sedang diajarkan. Menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa mereka menganggap materi pelajaran PKn sulit dipahami. Ada juga siswa yang selalu berbicara dikelas tetapi dapat dikatakan sebagai siswa yang ribut. Kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran PKn. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam pengajaran PKn perlu diadakan inovasi dengan menggunakan model kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna untuk meningkatkan pemahaman belajar dan partisipasi siswa kelas VII dalam pelajaran PKn SMP di kecamatan Lubuk Raja. Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna merupakan sistem pembelajaran kelompok yang dikombinasikan dengan bola-bola berwarna dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, mampu memecahkan masalah dan saling membantu memecahkan masalah. Kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two stray* yaitu memiliki kompetisi, kolaborasi dan semua siswa berpeluang untuk berpartisipasi. Kelebihan

model pembelajaran ini juga memancing minat belajar siswa dengan memakai bola berwarna warni siswa merasa tertarik untuk berdiskusi.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan model kooperatif *Two Stay Two Stray* Menggunakan bola berwarna dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas VII pada pelajaran PKn SMP di Lubuk Raja OKU?(2)Apakah pengembangan model kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas VII pada pelajaran PKn SMP di Lubuk Raja OKU?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini dijabarkan bahwa (1).Mengembangkan model kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan bola berwarna dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas VII pada pelajaran PKn SMP di Lubuk Raja OKU. (2).Meningkatkan partisipasi siswa kelas VII pada pelajaran PKn di Lubuk Raja OKU.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*) pada prosesnya mencakup pengembangan dan validasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan yang digunakan sebagai model penelitian bidang pendidikan dianggap jenis penelitian yang paling cocok karena pendidikan sebagai program yang dinamis membutuhkan inovasi-inovasi untuk perbaikan pembelajaran. Penelitian pengembangan sebagai sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang dipertanggungjawabkan dimana produk yang dimaksud salah satunya adalah produk pembelajaran Geografi dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan pendidikan menurut Borg & Gall (1989), yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, termasuk prosedur dan proses, seperti metode pembelajaran atau metode pengelolaan pembelajaran.

Gay dalam Asim (1990: 4) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan efektivitas produk yang digunakan sekolah (pendidikan). Penelitian

dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan pendidikan meliputi beberapa tahapan dimana di dalamnya suatu produk dikembangkan, diteskan, dan direvisi sesuai hasil tes lapangan. Tahapan proses penelitian pengembangan pendidikan dilakukan secara bertahap, yang mana pada setiap langkah yang dikembangkan selalu mengacu pada hasil langkah-langkah sebelumnya dan pada akhirnya di peroleh suatu produk pendidikan yang baru.

Borg & Gall (1989: 789) mengemukakan sepuluh tahapan penelitian, meliputi (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba pendahuluan; (5) revisi produk utama; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi. Kesepuluh tahapan tersebut merupakan langkah yang jamak diikuti oleh peneliti R&D untuk menghasilkan prototipe produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan dan siap dipergunakan di sekolah-sekolah. Namun dalam penelitian ini tahapan penelitian

dibatasi hanya sampai langkah ke enam yaitu tahapan uji coba lapangan.

Studi penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SMP Negeri 3 OKU, Negeri 14 OKU dan SMP Negeri 50 OKU. Studi R & D terdiri atas beberapa tahapan penelitian. Pada tahapan penelitian ada beberapa subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu (1) Pada tahap Uji coba satu- satu melibatkan 3 SMP Negeri yang ada di Kecamatan Lubuk Raja Kabupaten Ogan Komering Ulu yaitu SMP Negeri 3 OKU, SMP Negeri 14 OKU dan SMP Negeri 50 OKU kemudian diambil 4 siswa dari masing masing di 3 sekolah (2) pada tahap uji coba kelompok kecil menggunakan 8 siswa SMP Negeri 3 OKU, 8 siswa SMP negeri 14 OKU dan 8 siswa SMP Negeri 3 OKU 3) pada tahap uji coba lapangan menggunakan 2 kelas dari masing masing sekolah,.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Observasi Awal

Observasi awal dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran, dan berkomunikasi langsung dengan peserta didik serta guru. Observasi tidak hanya mengamati kegiatan siswa pada proses pembelajaran, tapi observasi juga dilakukan

terhadap ketersediaan perangkat pembelajaran, bahan ajar, model, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu diperoleh juga data berupa nilai siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri 3 OKU pada KD 2.1 Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan.

Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman belajar dan partisipasi siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri di Kecamatan Lubuk Raja Ogan Komering Ulu. Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kemandirian dan tanggungjawab pada diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, serta dapat meningkatkan partisipasi siswa

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan instruksional. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Rancangan

kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

Pengembangan Model Kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan Bola Berwarna.

Dalam proses pengembangan model pembelajaran kooperatif TS TS menggunakan bola berwarna ini mengikuti langkah-langkah model pengembangan *Assure* . Langkah pengembangan produk awal dapat dijelaskan Kondisi perilaku awal dan karakteristik siswa kelas VII semester ganjil di SMP Negeri di Kecamatan Lubuk Raja OKU diketahui bahwa siswa kurang memiliki partisipasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PKn .

Berdasarkan fakta tersebut menunjukkan bahwa karakter siswa SMP kelas VII kurang berpartisipasi dan paham dalam mata pelajaran PKn. Sedangkan mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memiliki karakteristik unik karena memiliki kaitan dengan kehidupan sehari-hari, hal ini seharusnya menjadi kelebihan dan daya tarik tersendiri dari mata pelajaran ini. Oleh karena itu perlu penyampaian materi yang harus disiasati dengan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Muatan kompetensi yang banyak sedangkan alokasi

waktu yang terbatas dirasa sulit untuk mengefektifkan pembelajaran dan menciptakan model pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan untuk secara cermat menganalisis kebutuhan sesuai dengan kondisi riil di lapangan.

Model pembelajaran yang dikembangkan model *Two Stay Two Stay* dengan menggunakan bola berwarna merupakan model pembelajaran dengan memasukkan soal – soal dan bahan diskusi ke dalam bola sehingga membuat siswa tertarik dan lebih berpartisipasi lagi.

Penyusunan Silabus, RPP dan Sumber Belajar

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar. Agar terlaksana secara efektif dan efisien, proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi (SK),

kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

Validasi Produk

Validasi merupakan evaluasi terhadap produk awal yang berhasil dikembangkan untuk melihat kesesuaian materi dengan SK, KD, dan indikator, serta kelayakan dan kesesuaian desain model *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan bola berwarna yang mencakup aspek fokus, sintaks, sistem sosial dan sistem pendukung.

Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil evaluasi atau penilaian serta saran dari ahli materi dan ahli desain model pembelajaran maka peneliti melakukan revisi produk. Kekurangan dari langkah – langkah pembelajaran masih dianggap terlalu panjang dan memerlukan waktu yang lama. Berdasarkan evaluasi revidu ahli tersebut, selanjutnya telah dilakukan revisi terhadap produk pengembangan terutama yang terkait dengan kelemahan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mempunyai kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

Penilaian Guru Mata Pelajaran PKn Sebagai Pengguna

Penilaian guru mata pelajaran PKn dibutuhkan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan terhadap langkah-langkah pada penerapan . Konsultasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang desain produk. Guru sebagai pengguna model pembelajaran diharapkan mampu memilih dan mendesain pembelajaran seefektif mungkin bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang efektif mampu menentukan langkah-langkah pembelajaran yang efektif. Penilaian, saran dan masukan dari guru sebagai pengguna untuk penyempurnaan akhir produk sebelum diujicobakan secara terbatas pada tingkat kelas.

Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas)

Uji lapangan (uji terbatas) adalah uji coba yang dilakukan untuk mengetahui kemanfaatan dan efektivitas dari model *Two Stay Two Stay* dengan menggunakan bola berwarna yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan setelah produk awal direvisi sesuai hasil evaluasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan pemahaman belajar dan partisipasi siswa yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan bola berwarna dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut. model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna. dikembangkan menggunakan desain rancangan penelitian pengembangan mengadopsi dari langkah-langkah penelitian pengembangan yang dipopulerkan oleh Borg & Gall yang diintegrasikan dengan desain pembelajaran *ASSURE*. Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari enam tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan RPP, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi Pendidikan Kewarganegaraan dan ahli desain model pembelajaran. Tahap keempat revisi produk awal. Tahap kelima uji coba, tahap keenam penyusunan laporan.

Produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna. diharapkan mempermudah peserta didik dalam proses belajar dan guru untuk mempersiapkan bahan ajar dan sebagian

model pembelaja untuk bertukar materi dengan guru yang lain. Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna. ini mencakup bahan ajar yang mencakup Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang berdasarkan Standar Isi, Standar Proses dan Standar Kelulusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri yang ada di Kecamatan Lubuk Raja Kabupaten Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan.

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna. yang dijadikan bahan ajar inovatif dengan tahapan-tahapan yang konkrit yang sesuai dengan usia peserta didik yaitu remaja Awal usia 10 – 14 tahun yang menurut Hall (dalam liebert 1974:478), masa remaja merupakan masa “storm and stress” seperti labilnya emosi dan sikap serta mengalami kejenuhan belajar dan diperlukan adanya interaksi. Teori belajar konstruktivisme dan Lev’s Vygotsky tentang menekankan perolehan pengetahuan didapat dari interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Sesuai usia peserta didik diperlukan pembelajaran

kooperatif yang dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Adanya teori warna dan psikologi warna yang dikembangkan Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo da Vinci (1490) warna juga memberikan dampak positif seperti daya tarik, pembedaan dan pengingatan warna yang menonjol dari bagian lain mendapatkan kesan kuat hingga disimpan dan diletakkan pada bagian prioritas memori di otak. Sehingga untuk mengingat bagian yang warnanya menonjol tersebut menjadi lebih mudah sehingga di pergunakanlah bola berwarna yang dimodifikasi dengan model kooperatif *Two Stay Two Stray*.

Hasil inovasi yang dikembangkan oleh peneliti sangat cocok untuk digunakan sebagai acuan. Perlakuan dalam pelaksanaan pembelajaran, sintaks dan desain model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two*

Stray menggunakan bola berwarna. serta strategi yang keseluruhannya bertujuan untuk mengembangkan partisipasi peserta didik.

Efektivitas model pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman belajar siswa dan peningkatan partisipasi siswa. Partisipasi siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Pemahaman belajar dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mendapat nilai \geq KKM. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna yang dikembangkan oleh peneliti ternyata cukup efektif baik dilihat dari tingkat pencapaian KKM siswa dalam belajar. Partisipasi siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam proses pembelajaran di kelas.

Sebagaimana telah diuraikan pada hasil evaluasi belajar, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar atau peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM di kelas VII SMP di Kecamatan Lubuk Raja Kabupaten Ogan Komering Ulu setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna.

Hasil *pretest* di SMP Negeri 3 OKU menunjukkan sebanyak 11 siswa yang mencapai nilai KKM (35% siswa tuntas

KKM) sedangkan pada *posttest* terdapat 28 siswa mencapai KKM (88% siswa tuntas). Hasil Pretest di SMP negeri 14 OKU menunjukkan sebanyak 7 siswa yang mencapai nilai KKM (29% siswa tuntas KKM) sedangkan pada *posttest* terdapat 17 siswa mencapai KKM (71% siswa tuntas). Hasil Pretest di SMP Negeri 50 OKU menunjukkan sebanyak 8 siswa yang mencapai nilai KKM (23% siswa tuntas KKM) sedangkan pada *posttest* terdapat 32 siswa mencapai KKM (91% siswa tuntas)

Model pembelajarann *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna berupa langkah-langkah kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yang disusun secara sistematis dari awal hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran ini yang diaplikasikan dalam RPP, menuntut siswa untuk aktif membaca, menggali informasi sehingga memperoleh modal pengetahuan awal yang akan memudahkan bagi siswa itu sendiri dalam memahami materi pembelajaran secara keseluruhan. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna juga menuntut siswa untuk berani menjelaskan di muka kelas tentang pengetahuan apa yang sudah diperoleh. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dihasilkan pada penelitian ini sudah sesuai dengan tujuan pengembangannya.

Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna hasil penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan yaitu (1) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan dapat menumbuhkan pemahaman belajar lebih lanjut, (2) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian siswa dalam belajar, (3) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat, (4) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna dapat menumbuhkan minat baca atau menggali informasi dari sumber belajar, (5) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna dapat menumbuhkan partisipasi siswa, (6) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna mudah diterapkan oleh semua guru dengan mengikuti langkah-langkah dapat juga dimodifikasi sesuai keinginan guru, tujuan pembelajaran, karakter siswa dan kondisi sekolah).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna, dapat disimpulkan: 1. Pengembangan Model pembelajaran ini dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa menggunakan langkah – langkah sebagai berikut: (1) pembagian kelompok dengan kegiatan Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. (2) Pemberian tugas dengan kegiatan Guru memberikan sub bahasan pada tiap – tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompok masing – masing, sub bahasan dimasukkan ke dalam bola warna warni tersebut kemudian masing masing siswa mengambil bola berwarna warni tersebut. (3) Berdiskusi dengan kegiatan : Setelah siswa mengambil

bola masing – masing menjawab pertanyaan tersebut setelah menjawab pertanyaan kemudian siswa berdiskusi. (4) Tinggal atau berpencar dengan kegiatan dua orang dari masing – masing kelompok berpindah ke kelompok lain untuk berdiskusi.(5). Berbagi, siswa saling berbagi tentang apa yang telah mereka kerjakan untuk menyelesaikan tugas dari guru.Siswa yang tetap tinggal di dalam kelompok bertugas membagi informasi dan hasil kerja mereka kepada 2 orang tamu dari kelompok lain.setelah berdiskusi dua orang tersebut menjelaskan ke kelompoknya masing – masing. (6) Diskusi kelompok, semua siswa kembali ke kelompok semula kemudian melaporkan apa yang mereka temukan (7)Presentasi, Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan mereka.

2. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna dapat meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini dapat dilihat selama proses belajar mengajar

berlangsung. siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna peresetase indikator partisipasi siswa lebih besar dibandingkan siswa yang tidak menggunakan model *Two Stay Two Stray* menggunakan bola berwarna.

DAFTAR PUSTAKA

Asim. (2002)''*Langkah-langkah Penelitian Pengembangan*''Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angkata II, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang,

Benny A. Pribadi. (2009). *Model – model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prodi Teknologi Pendidikan PPS

Borg,W.R dan Gall, M.D.(1989).*Educational Research: An Introduction*, Fifty Edition. NewYork: e

Eko Nugroho.(2008).*Pengenalan Teori Warna*.CV Andi Offset

Win Wenger. (2004).*Beyond Teaching & Learning*. Bandung: Nuansa