

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA GRAFIS PADA
MATEMATIKA SD**

JURNAL

Oleh

**SHELLA DYAH WULAN SARI
Drs. Muncarno, M. Pd.
Drs. Kojat Sudiatmaja, M. Pd.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA GRAFIS PADA MATEMATIKA SD

Oleh

SHELLA DYAH WULAN SARI*)

Muncarno)**

Kojat Sudiatmaja*)**

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TSTS dan media grafis siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan. Alat pengumpul data dalam penelitian berupa lembar panduan observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 43,27% dengan kategori kurang aktif, siklus II 56,93% dengan kategori cukup aktif, dan siklus III 76,61% dengan kategori aktif. Sementara ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 58,33% dengan nilai rata-rata 68,33, siklus II 75% dengan nilai rata-rata 73,75 dan siklus III 83,33% dengan nilai rata-rata 79,67. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013

Kata kunci: *cooperative learning*, TSTS, media grafis, aktivitas dan hasil belajar

Keterangan

- *) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota metro)
- ***) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota metro)
- ****) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota metro)

IMPLEMENTATION OF *COOPERATIVE LEARNING MODEL TWO STAY TWO STRAY WITH GRAPHIC MEDIA* ELEMENTARY SCHOOL MATHEMATICS LEARNING

ABSTRACT

By

SHELLA DYAH WULAN SARI

Based on the observation, showed that the student's activity and learning result of IV A of SDN 2 Langkapura was low. Objective of the research was to increase the student's activity and learning result in mathematics through implementing cooperative learning model TSTS type and graphic media at the IV A student's of SDN 2 Langkapura. This research was classroom action research method. Observation and test were used as the data collecting technique. Qualitative and quantitative were used to analyze data. Learning through cooperative learning model in TSTS type and graphic media showed the increasing of student's activity. The average of student activity percentation in cycle I was 43,28% with less activity category, cycle II was 56,93% with quite activity category, and cycle III was 76,61% with active category. Meanwhile, the student's learning result completeness in cycle I was 58,33% and average score was 68,33, cycle II was 75% and the average score was 73,75, and cycle III was 83,33% and the average score 79,67. Thus, it can be concluded that the application of cooperative learning models in TSTS type and graphic media types can increase the activity and learning result media at the IV A student's of SDN 2 Langkapura media at the IV A student's of SDN 2 Langkapura.

Keywords: TSTS, graphic media, activity and result

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : MODEL *COOPERATIVE LAERNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA GRAFIS
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nama Mahasiswa : Shella Dyah Wulan Sari

Nomor Pokok Mahasiswa : 0913053062

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S1 PGSD

Metro, Juni 2013
Peneliti,

Shella Dyah Wulan S
NPM 0913053062

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Muncarno, M.Pd
NIP 195812131985031003

Drs. Kojat Sudiatmaja, M.Pd.
NIP 195405011977031002

Dosen Pembahas

Dra. Hj. Nelly Astuti, M.Pd
NIP 196003111988032000

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting sebagai bekal seseorang menempuh kehidupan. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan dapat membentuk watak serta bermartabat dihadapan bangsa lain.

Seiring berjalannya waktu perkembangan pendidikan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan ini merupakan perbaikan dari proses pembelajaran dan tentunya harus menuju pada tujuan pendidikan itu sendiri. Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat terwujud melalui pengelolaan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru memiliki peranan yang sangat penting. Guru dituntut untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, karena guru merupakan salah satu komponen yang dominan atas jalannya pembelajaran.

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila dalam kegiatan pembelajaran melibatkan siswa. Artinya pembelajaran harus mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah matematika. Siswa telah mengenal mata pelajaran matematika sejak kelas rendah. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak (Diyah, 2007: 2).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas, ditemukan bahwa mata pelajaran matematika memang sulit untuk dipahami oleh siswa. Terlihat dari nilai mid semester siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV A SDN 2 Langkapura rata-rata 67,5 dengan nilai KKM 70. Siswa yang baru mencapai KKM sebanyak 9 siswa (38%) dari 24 siswa. Pembelajaran di kelas IV A SDN 2 Langkapura masih didominasi oleh guru. Kurangnya aktivitas siswa ditandai dengan siswa kurang berani bertanya dan mengungkapkan pendapat. Hal ini terlihat ketika guru memberi tugas untuk dikerjakan, hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun belum optimal, sehingga materi pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak, tersebut kurang dapat dipahami siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas bukan hanya guru yang menjadi sorotan terhadap kurangnya aktivitas dan rendahnya hasil belajar siswa, tetapi juga siswa sebagai titik fokus tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah-masalah di atas, diperlukan adanya suatu inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penerapan model *cooperative learning* dan media pembelajaran guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Salah satu model *cooperative learning* yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran adalah *two stay two stray* atau yang sering disebut TSTS. Menurut Lie (2010: 61) model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model *cooperative learning* tipe TSTS ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi kepada kelompok lain. Sejalan dengan itu Huda (2011: 120) berpendapat sama yaitu model *cooperative learning* tipe TSTS ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur, serta memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagai informasi dengan kelompok-kelompok

lain. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk membagi informasi. TSTS dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Selain itu TSTS bisa juga digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Adapun langkah-langkah model *cooperative learning* tipe TSTS menurut Komalasari, (2010: 69) adalah sebagai berikut: (a) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang berjumlah 4 (empat) orang. (b) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing menjadi tamu kedua kelompok yang lain. (c) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi hasil kerja dan informasi ke tamu mereka. (d) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. (e) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

Adapun kelebihan dari model TSTS menurut Widyatun (2012) (a) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan. (b) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna. (c) Lebih berorientasi pada keaktifan. (d) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya. (e) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa. (f) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan. (g) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar. Sedangkan kelemahannya adalah (a) Membutuhkan waktu yang lama. (b) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok. (c) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga). (d) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Selain kekurangan-kekurangan di atas, dalam proses pembelajaran apabila jumlah siswa ganjil atau ada siswa yang tidak hadir, maka siswa yang tidak memiliki pasangan menjadi tamu atau menjadi tuan rumah dikelompoknya. Selain itu kekurangan model *cooperative learning* tipe TSTS ini membutuhkan persiapan yang matang karena proses belajar mengajar dengan tipe TSTS membutuhkan waktu yang lama dan pengelolaan kelas yang optimal. Sedangkan dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe TSTS hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media grafis. Pengertian media grafis menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 13) adalah pesan yang akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis ini meliputi gambar./foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan panel, papan buletin. Peneliti menggunakan media grafis berupa garis bilangan dan gambar.

Media grafis merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran. Pengertian media grafis menurut Hero (2011) adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

Media pembelajaran menurut Musfiqon (2012: 28) merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja.

Proses belajar mengajar selalu mengaitkan media pembelajaran yang digunakan guru yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Maka dari itu fungsi media yang paling utama yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi suasana dan lingkungan belajar. Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Aktivitas merupakan hal yang harus ada saat kegiatan pembelajaran, karena jika tidak ada aktivitas, maka tidak akan berlangsung kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang diharuskan ada yaitu aktivitas siswa dan guru yang dapat mengakibatkan terjadinya peningkatan pengetahuan siswa menjadi lebih baik. Kunandar (2010:277) berpendapat bahwa pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas belajar juga dikemukakan oleh Sardiman (2006: 100) bahwa aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Belajar merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan oleh setiap orang. Belajar tidak hanya didapat di sekolah saja secara formal, tetapi juga didapat dari keluarga tempat ia tinggal dan di lingkungan dia hidup bermasyarakat.

Budiningsih (2008: 58), menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si pembelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Berlangsungnya kegiatan pembelajaran diharapkan mendapat hasil dari belajar tersebut yang berupa bertambahnya ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap menjadi lebih baik. Hasil belajar menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 6) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

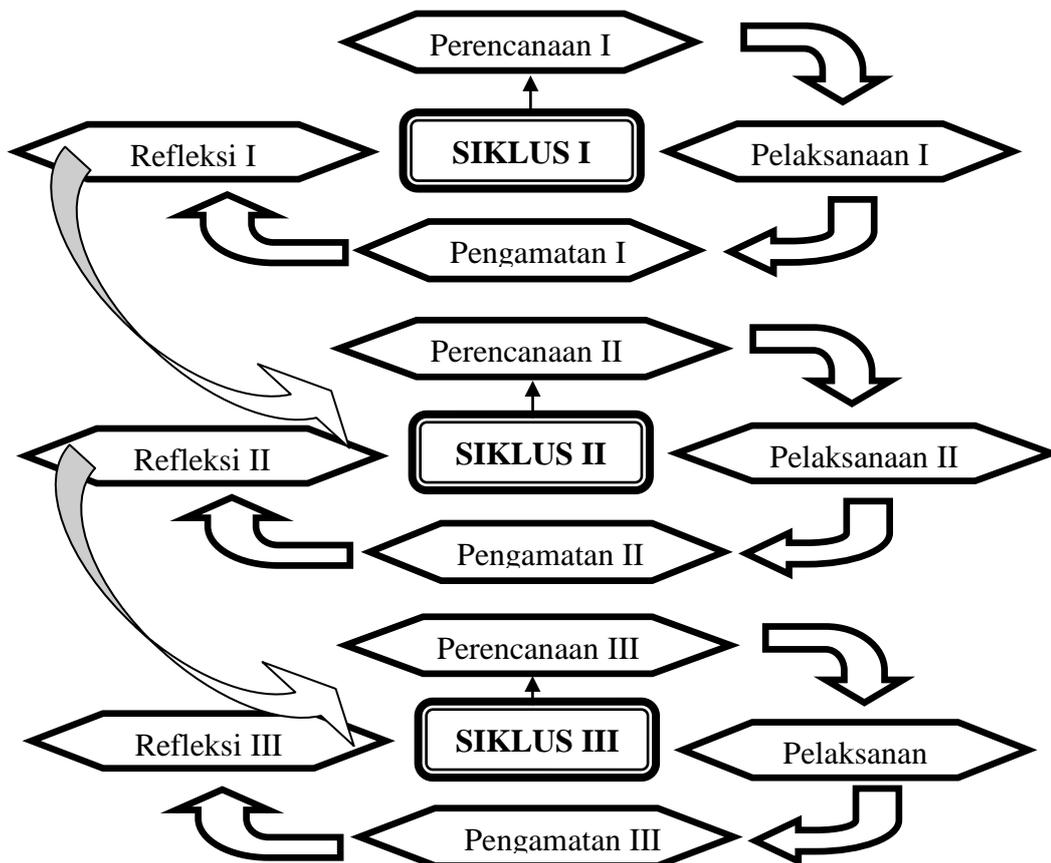
Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari guru kepada siswa. Proses ini membutuhkan aktivitas guru dan siswa. Tidak hanya itu, belajar juga merupakan hal terpenting di dalam pembelajaran. Jadi terlaksananya pembelajaran disebabkan oleh adanya aktivitas dan belajar siswa yang difasilitasi guru, sehingga terciptanya hasil belajar.

Pembelajaran matematika di SD dalam penanaman konsep yang baik, akan membuat siswa mudah memahami konsep-konsep matematika. Maka dari itu dalam mengajarkan matematika di sekolah dasar diurutkan dari yang konkret sampai pada urutan abstrak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe TSTS dengan media grafis untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013 pada mata

pelajaran matematika melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan menggunakan media grafis, (2) meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013 pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model *cooperative learning* TSTS dengan menggunakan media grafis.

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Siklus PTK Modifikasi dari Wardhani (2007: 2.4)

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Langkapura. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan terhitung dari bulan Januari sampai Mei 2013. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A sebanyak 24 orang siswa yang terdiri dari 14 perempuan dan 10 laki-laki.

Data-data yang berkaitan dengan penelitian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu nontes dan tes. Teknik non tes digunakan untuk memperoleh data kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar afektif serta psikomotor dengan menggunakan lembar panduan observasi. Sedangkan hasil belajar kognitif diperoleh melalui teknik tes dengan menggunakan soal tes. Data non tes dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, sedangkan data hasil tes dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Urutan penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Februari 2013

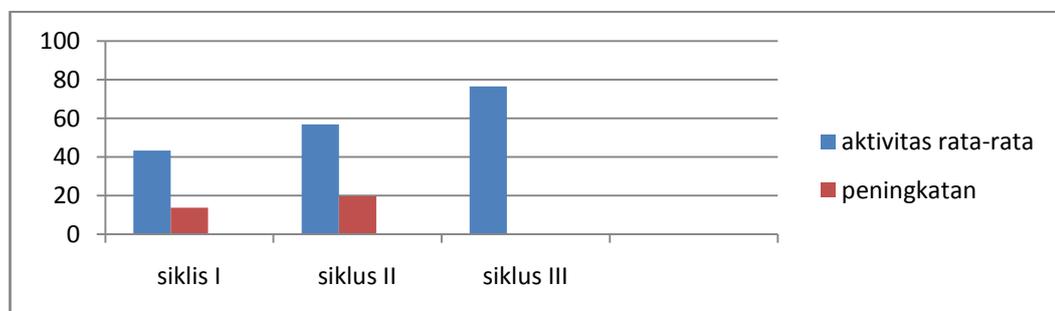
dan Rabu, 13 Februari 2013 dengan materi mengenal pecahan dan urutannya. Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Februari 2013 dan Rabu, 20 Februari 2013 dengan materi pecahan senilai dan penyederhanaan pecahan. Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Februari 2013 dan Rabu, 27 Februari 2013 dengan materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama dan berpenyebut berbeda.

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 43,28% dengan kategori kurang aktif, siklus II 56,93% dengan kategori cukup aktif, dan siklus III 76,61% dengan kategori aktif. Sementara ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 58,33% kategori sedang dengan nilai rata-rata 68,33, siklus II 75% kategori tinggi dengan nilai rata-rata 73,75 dan siklus III 83,33% kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 79,67.

Tabel 1 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

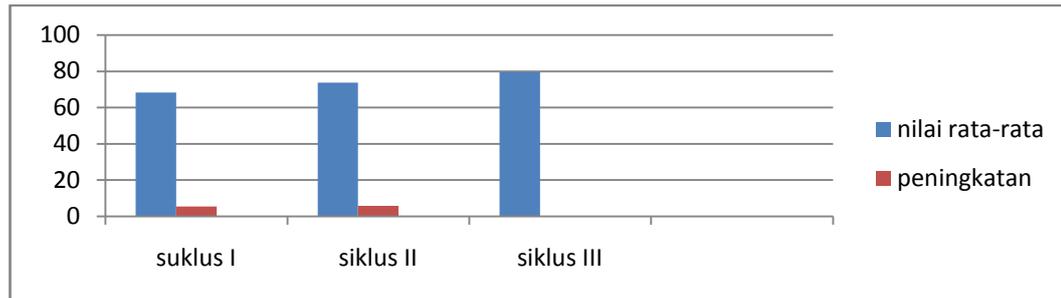
| Keterangan | Siklus I % | Siklus II % | Siklus III % |
|-----------------------|---------------|----------------|-----------------|
| Aktivitas rata-rata | 43,28 | 56,93 | 76,61 |
| Peningkatan persiklus | 13,65 | | 19,68 |



Gambar 2 Diagram Kenaikan Rata-rata Aktivitas Siswa

Tabel 3. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar Siswa

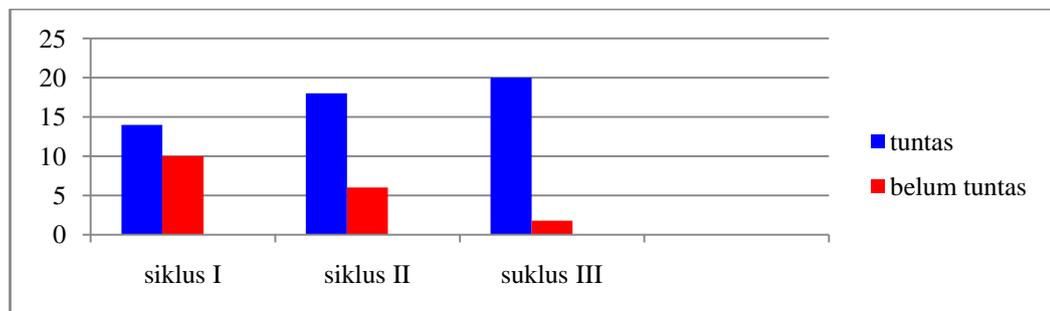
| Keterangan | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Rata-rata | 68,33 | 73,75 | 79,58 |
| Peningkatan | 5,42 | | 5,83 |



Gambar 3. Grafik Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

| Keterangan | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|--------------|----------|-----------|------------|
| Belum tuntas | 41,67% | 25% | 16,67% |
| Tuntas | 58,33% | 75% | 83,33% |
| Peningkatan | 16,67% | | 8,33% |



Gambar 4. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat terlihat adanya peningkatan setiap siklusnya, baik aktivitas belajar siswa dan hasil belajar. Adapun refleksi yang didapat dari siklus I yang berguna untuk memperbaiki di siklus II yaitu (a) saat guru membagikan pin bernomor, suasana kelas menjadi gaduh banyak siswa yang bertanya kegunaan pin bernomor tersebut. (b) siswa belum dapat dikondisikan untuk aktif, hal ini terlihat beberapa siswa masih jalan-jalan di dalam kelas, mengobrol dan izin keluar kelas. (c) saat model *cooperative learning* tipe TSTS berjalan siswa saling tunjuk menunjuk untuk menjadi tamu atau tuan rumah dalam kelompoknya masing-masing. (d) semua siswa belum berperan aktif saat diskusi kelompok. (e) siswa masih malu-malu dalam bertanya kepada guru. (f) alokasi waktu tidak sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. (g) siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 14 siswa dengan presentase 58,33%. Terdapat hubungan yang sangat erat antara aktivitas dengan hasil belajar. Kunandar (2010:277) berpendapat bahwa pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Adapun saran perbaikan yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran di siklus II yaitu: (a) sebelum memulai pembelajaran guru

menginformasikan terlebih dahulu kegunaan dari pin bernomor. (b) guru memberikan pengarahan pada siswa, mengobrol dan pergi ke kamar kecil dapat dilakukan saat jam istirahat. (c) untuk masing-masing anggota kelompok harus mengetahui tanggung jawab yang telah dibebankan kepada masing-masing siswa, sehingga saat diskusi tidak saling tunjuk menunjuk. (d) guru mengingatkan siswa bahwa masing-masing di dalam anggota kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing. (e) guru memotivasi siswa untuk berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan mengemukakan pendapat. (f) dalam pembelajaran guru harus memperhatikan alokasi waktu yang telah disediakan. (g) menginformasikan bahwa setiap akhir pembelajaran, guru akan memberikan *reward* atau penghargaan kepada siswa yang aktif dalam diskusi kelompok.

Pada siklus II, dalam proses pembelajaran sudah terlihat adanya peningkatan yang cukup baik, baik dalam hal aktivitas belajar siswa maupun hasil belajar siswa. Tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan. Adapun refleksi yang didapat dari siklus II yang berguna untuk memperbaiki di siklus III yaitu (a) siswa belum dapat dikondisikan untuk aktif, hal ini terlihat masih ada beberapa siswa yang jalan-jalan di dalam kelas, mengobrol dan izin keluar kelas. (b) saat model *cooperative learning* tipe TSTS berjalan siswa yang saling tunjuk menunjuk untuk menjadi tamu atau tuan rumah dalam kelompoknya masing-masing sudah mulai berkurang. (c) masih ada siswa yang mengandalkan siswa yang pandai untuk mengerjakan tugas LKS yang diberikan guru. (d) masih ada waktu yang terbuang sia-sia sehingga menyebabkan alokasi waktu tidak sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. (d) siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 18 siswa dengan presentase 75%. Artinya keberhasilan siswa belajar sudah memenuhi indikator ketercapaian yang telah ditentukan, namun akan tetap dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Adapun saran perbaikan yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran di siklus III yaitu: (a) guru memotivasi siswa untuk menggunakan waktu sebaik-baiknya, tidak membuang waktu pada hal-hal yang menyebabkan alokasi waktu terganggu. (b) guru mengarahkan siswa untuk tertib dalam berdiskusi, serta mengarahkan siswa untuk mengetahui tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok. (c) membimbing siswa untuk menjalankan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing sebagai anggota kelompok. (d) guru hendaknya menertibkan siswa saat pengkondisian kelas sehingga dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan sesuai dengan yang diharapkan. (e) memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran pada siklus III berjalan dengan sangat baik proses pembelajaran mendapat hasil yang sangat memuaskan karena telah memenuhi harapan yang diinginkan. Aktivitas siswa semakin meningkat dan hasil belajar siswa yaitu mencapai 83,3% hal ini melebihi indikator keberhasilan tindakan yang diharapkan $\geq 75\%$. Dengan demikian, penelitian dapat dihentikan disiklus ketiga.

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan diatas, diperoleh keterangan bahwa indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan telah tercapai, yaitu terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa setiap siklusnya dan tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal $\geq 75\%$. Dengan demikian, penelitian pada siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura TP. 2012/2013 ini selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, maka dapat dirumuskan kesimpulan hasil perbaikan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan media grafis sebagai berikut. (1) Pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas siswa SDN 2 Langkapura kelas IV A. Secara berurutan rata-rata persentase aktivitas siswa tiap siklusnya adalah pada siklus I mencapai 43,28% dengan kategori kurang aktif, pada siklus II mencapai 56,93% dengan kategori cukup aktif dan pada siklus III mencapai 76,61% dengan kategori aktif. (2) Pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara berurutan rata-rata hasil belajar siswa tiap siklusnya adalah pada siklus I adalah 68,33 pada siklus II adalah 71,25 dan pada siklus III adalah 79,6.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkowo dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Grasindo. Jakarta. 70 hlm.
- Arsad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. 192 hlm.
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta. 128 hlm.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Citra. Jakarta. 298 hlm.
- Diyah. 2007. Keefektifan Pembelajaran Matematika Realistik pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. Semarang. 200 hlm.
- Hero. 2011. http://tekpen07b.blogspot.com/2011/01/pengertian-macam-macam-media-grafis_30.html) diakses pada tanggal 28 November 2012. Pukul 13.00
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta. 430 hlm.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung. 321 hlm.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajawali. Jakarta. 311 hlm.
- Lie, Anita. 2010. *Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Grasindo. Jakarta. 93 hlm.
- Musfiqon. 2012. *Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakaraya. Jakarta. 206 hlm.
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 246 hlm.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Surabaya. 428 hlm.
- Tim Penyusun. UU No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Rineka Cipta. Jakarta. 227 hlm.
- Wardani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta. 296 hlm.

Widyatun, Diah. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)*. <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 27 November 2012. Pukul 08.00 WIB