



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE
TWO STAY TWO STRAY MELALUI PEMBERIAN
REWARD BINTANG PADA SISWA**

Lies Maryati

Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Kandis, Riau, Indonesia
Contributor Email: liesmaryatiguru@gmail.com

Received: Oct 27, 2021

Accepted: Feb 25, 2022

Published: Mar 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/632>

Abstract

The problem in this study is how to improve social studies learning outcomes using the two stay two stray method by giving star rewards to class VII students of SMPN 3 Kandis. The purpose of this study was to describe how to improve social studies learning outcomes using the two stay two stray method by giving star rewards to seventh grade students of SMPN 3 Kandis. The method used in this research is a classroom action research method with 2 cycles. From the results of the study, it is known that in the first cycle the number of students' complete learning outcomes is 73% and in the second cycle the number of students' complete learning outcomes is 80%. This means that there is an increase of 10%. Thus, it can be concluded that the two-stay two-stray method through the provision of star rewards can significantly improve social studies learning outcomes for seventh grade students of SMPN 3 Kandis.

Keywords: Method; Two Stay Two Stray; Reward; Star

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode two stay two stray melalui pemberian reward bintang pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode two stay two stray melalui pemberian reward bintang pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus pertama jumlah ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 73% dan pada siklus kedua jumlah ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 80%. Artinya terdapat peningkatan sebesar 10%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode two stay two stray melalui pemberian reward bintang dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis secara signifikan.

Kata Kunci: *Metode, Two Stay Two Stray, Reward, Bintang*

A. Pendahuluan

Pendidikan nasional pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa untuk berkembangnya potensi peserta didik. Untuk mengembangkan potensi pada peserta didik sebagaimana diamanatkan dalam tujuan pendidikan nasional tersebut diperlukan peran sekolah dalam hal ini peran guru sebagai pelaku pendidikan yang bersentuhan langsung dengan peserta didik. Guru sebagai pelaksana utama pembelajaran di dalam kelas menjadi kunci keberhasilan pencapaian tujuan yang dimaksud.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Pentingnya peranan tersebut menjadikan guru sebagai salah satu faktor utama keberhasilan pencapaian hasil pembelajaran. Untuk itulah dalam pembelajaran guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan baik dengan menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran dapat maksimal. dengan pembelajaran yang maksimal maka hasil belajar siswa juga akan menjadi

lebih maksimal. Hasil penelitian dari Yulinda, Rizki., dkk (2016) menunjukkan bahwa penggunaan metode dalam pembelajaran IPS sangat penting bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dengan menggunakan metode dalam pembelajaran IPS maka membantu mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga hasil belajar dapat lebih baik.

SMPN 3 Kandis merupakan salah satu sekolah yang terdapat di Kabupaten Ogan Ilir. Sekolah tersebut terletak di daerah terpencil dengan waktu tempuh 2–3 jam dari pusat kota. Sebagai sekolah terpencil, SMPN 3 Kandis memiliki sarana prasarana serta fasilitas yang belum mendukung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Akibatnya pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang menarik sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih belum memberikan hasil yang maksimal. Untuk itulah diperlukan solusi untuk mengatasinya. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Metode *two stay two stray* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif (Azhari, dkk., 2020). Dalam penerapannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah setiap kelompok sebanyak 4 orang. Selanjutnya dua orang perwakilan berkunjung ke kelompok yang lain untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan terkait materi yang diajarkan. Dua orang siswa lainnya menunggu di dalam kelompok tersebut untuk menerima tamu dari kelompok lain dan membantu memberikan informasi yang dibutuhkan. Metode *two stay two stray* tersebut dipadukan dengan metode pemberian reward bintang. Tujuannya adalah agar hasil dari pembelajaran berbasis kelompok tersebut lebih maksimal (Abtahi & Battell (2017). Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini membahas mengenai peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode *two stay two stray* melalui pemberian reward bintang pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode *two stay two stray* melalui pemberian reward pada siswa kelas VII SMPN 3 kandis.

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat empat tahapan yang dilakukan oleh guru, yakni tahap perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober – November 2019 pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis, Kabupaten Ogan Ilir yang berjumlah 11 orang siswa.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Tahap perencanaan meliputi aktivitas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun pedoman observasi, menyusun pedoman wawancara, menyusun jurnal siswa dan jurnal guru. Pada tahap pelaksanaan guru melaksanakan rencana pembelajaran dengan menggunakan metode *two stay two stray* melalui pemberian reward (Walidin dkk., 2015). Pada saat melaksanakan tindakan, guru mengamati aktivitas kelas selama pembelajaran berlangsung. Adapun rancangan pembelajaran tersebut sebagai berikut.

1. Menyusun RPP
2. Menyiapkan LKPD dan reward bintang
3. Melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang disusun
4. Melakukan penilaian hasil belajar.

Selama pembelajaran berlangsung dilakukan observasi. Hal tersebut dilakukan untuk mengamati setiap aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran dengan Metode *two stay two stray* melalui pemberian reward. Pada tahap akhir, guru melakukan refleksi dan evaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif direduksi dan disederhanakan untuk menentukan fokus yang

akan dibahas kemudian data dibuat dalam bentuk narasi, table untuk ditarik kesimpulan (Tabrani, 2015). Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kategorisasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode *two stay two stray* melalui pemberian reward bintang pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis. Untuk memperoleh data tersebut, penulis menyiapkan berbagai instrumen pengamatan dan tes yang dipergunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut. Adapun hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut.

a. Hasil Penelitian Siklus Pertama

Penelitian pada siklus pertama dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pembelajaran siklus pertama ini siswa terlihat sangat antusias. Hal tersebut karena pembelajaran IPS menggunakan metode baru yang masih cukup asing pada siswa.

Selanjutnya guru menyampaikan materi tentang interaksi sosial dengan indikator ciri-ciri interaksi sosial dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sebelum memulai penerapan metode *two stay two stray* melalui pemberian reward terlebih dahulu guru memajang media pembelajaran yang berupa gambar di depan kelas. Selanjutnya siswa diminta untuk bergabung dalam kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya. Guru kemudian memberikan LKPD yang harus dikerjakan oleh siswa bersama teman sekelompoknya.

Siswa dibagi menjadi tiga kelompok dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 orang. Selanjutnya dua orang dari setiap kelompok berkunjung ke kelompok yang lain untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan materi. Dua orang lainnya yang tinggal di

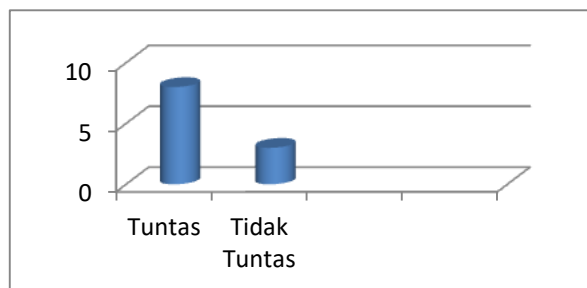
dalam kelompok bertugas untuk menerima tamu dari kelompok lain dan memberikan informasi kepada kelompok tamu tersebut.

Setelah semua kelompok selesai dikunjungi, guru kemudian menyuruh perwakilan setiap kelompok untuk melakukan presentasi di depan kelas. Siswa yang lain dapat memberikan tanggapan ataupun bertanya kepada kelompok yang tampil tersebut. Setelah semua perwakilan kelompok tampil di depan kelas, guru kemudian memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan kepada siswa. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan tersebut dengan tepat akan diberikan reward berupa symbol bintang. Siswa yang mendapatkan symbol bintang tersebut kemudian menempelkannya di pajangan perolehan bintang di depan kelas.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Interval	Kategori	Frek	%
0–74	Tidak Tuntas	3	27
75–100	Tuntas	8	73

Dari tabel tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase 27% dan siswa yang berada pada kategori tuntas adalah sebanyak 8 orang dengan persentase 73%. Untuk lebih jelasnya berikut ini disajikan diagram ketuntasan hasil belajar siswa.



b. Hasil Penelitian Siklus Kedua

Penelitian pada siklus kedua dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Guru menyampaikan materi interaksi sosial dengan indikator bentuk-bentuk interaksi sosial. Sebelum memulai penerapan metode *two stay two stray* melalui pemberian reward terlebih dahulu guru memajang media pembelajaran yang berupa gambar di depan kelas. Gambar yang disajikan sedikit berbeda dengan gambar pada siklus pertama. Selanjutnya siswa diminta untuk bergabung dalam kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya. Kemudian guru memberikan LKPD yang harus dikerjakan oleh siswa bersama teman sekelompoknya berdasarkan panduan yang telah diberikan oleh guru.

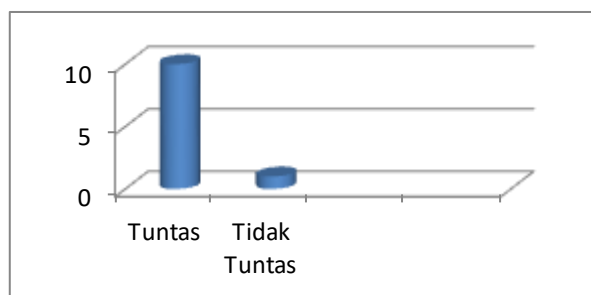
Selanjutnya, siswa dibagi menjadi tiga kelompok dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 orang. Selanjutnya dua orang dari setiap kelompok berkunjung ke kelompok yang lain untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan materi. Dua orang lainnya yang tinggal di dalam kelompok bertugas untuk menerima tamu dari kelompok lain dan memberikan informasi kepada kelompok tamu tersebut.

Setelah semua kelompok selesai dikunjungi, guru kemudian menyuruh perwakilan setiap kelompok untuk melakukan presentasi di depan kelas. Perwakilan setiap kelompok wajib memberikan tanggapan ataupun bertanya kepada kelompok yang tampil tersebut. Setelah memastikan semua perwakilan kelompok tampil di depan kelas, guru kemudian memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan kepada siswa. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan tersebut dengan tepat akan diberikan reward berupa simbol bintang. Siswa yang mendapatkan simbol bintang tersebut kemudian menempelkannya di pajangan perolehan bintang di depan kelas.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Interval	Kategori	Frek	%
0–74	Tidak Tuntas	1	9
75–100	Tuntas	10	91

Dari tabel diketahui bahwa hasil belajar siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 1 orang dengan persentase 9% dan yang berada pada kategori tuntas adalah sebanyak 10 orang dengan persentase 91%. Untuk lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik ketuntasan hasil belajar siklus II.



2. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I diketahui bahwa persentase tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 73% sedangkan persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 91%. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dari siklus I dan siklus II dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni terjadi peningkatan sebesar 18%.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *two stay two stray* melalui pemberian reward bintang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis. Metode *two stay two stray* bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui kerja kelompok sedangkan pemberian reward

bintang bertujuan sebagai penguatan atau pemberi motivasi kepada siswa untuk menunjukkan kinerja yang terbaik. Sistem poin yang diberikan ternyata mampu membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Rahim, Rika, dkk (2017) yang meneliti tentang metode pembelajaran kooperatif TS-TS terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil penelitiannya diketahui bahwa metode TS-TS dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMPN 18 Palembang. Penelitian lain juga dilakukan oleh Rhianti, Sari., dkk (2017) yang meneliti penerapan metode TS-TS dalam meningkatkan laporan menulis. Dari hasil penelitiannya diketahui bahwa metode TS-TS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentasi ketuntasan pada siklus terakhir sebesar 83%.

Metode *two stay two stray* dapat memberikan dampak yang cukup signifikan dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan metode *two stay two stray* merupakan metode kooperatif yang mensyaratkan kerjasama antarkelompok untuk menghasilkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari.

D. Penutup

Metode pembelajaran *two stay two stray* melalui pemberian reward bintang dapat memberikan hasil yang cukup signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 3 Kandis. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus I, presentasi ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 73%, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 91%. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 18%.

Pada penerapannya, siswa dibagi menjadi tiga kelompok dengan jumlah setiap kelompok 4 orang. Selanjutnya dua orang setiap kelompok berkunjung ke kelompok lain sedangkan dua lainnya tinggal di dalam

kelompok. Dua orang yang berkunjung tersebut bertugas untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan terkait materi yang diajarkan.

Daftar Referensi

- Fitriani, N., & Sabarniati, S. (2019). A Feedback Investigation of Comparing Teacher and Students' Preferences on Writing Conference in a Novice EFL Writing Class. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 7(2), 315-330. doi:10.26811/peuradeun.v7i2.304
- Rahim, Rika., dkk. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif TS-TS terhadap Hasil Belajar Siswa*. Artikel (online). <http://jurnal.um-palembang.ac.id/jpmatematika/article/view/683>, diakses 8 November 2019.
- Rhianti, Sari., dkk. (2017). *Penerapan Metode TS-TS Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Materi Laporan Pengamatan*. Artikel (online). <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/9533>, diakses 10 November 2019.
- Santosa, F. H., Negara, H. R. P., & Samsul Bahri. (2020). Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1), 62-70. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v3i1.254>
- Sugiyono. (2018). *Metode Peneiltian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. In Alfabeta Bandung.
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., Listiawati, M., Biologi, P. P., Gunung, S., & Bandung, D. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19. *Digital Library UIN Sunan Gunung Jati*.
- Sutikno, T., Handayani, L., Stiawan, D., Riyadi, M. A., & Subroto, I. M. I. (2016). WhatsApp, viber and telegram: Which is the best for instant messaging? *International Journal of Electrical and Computer Engineering*. <https://doi.org/10.11591/ijece.v6i3.10271>
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018. *Paper of Matematohir*.
- Twiningsih, A. (2020). Pengembangan Media Tak Tik Butarna Berbasis STEAM pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Didaktika*

Pendidikan Dasar, 4(3), 741-758.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.143>

Yulinda, Rizki.,dkk. (2016). *Peran Metode Mengajar dalam Pembelajaran IPS*. Artikel (online). <https://eprints.uny.ac.id/42036/>, diakses 10 November 2019.

