

Original Research Paper

## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbasis Video Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Di SMPN 10 Mataram

M. Mabrur Haslan<sup>1</sup>, Ismul Hadi<sup>1</sup>, Baiq Lisa Aprilia<sup>1</sup>, Nurul Azizah Kasim<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan,, University of Mataram, Indonesia.

DOI : <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v6i1.3880>

Sitasi : Haslan, M. M., Hadi, I., Aprilia, B. L., & Kasim, N. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbasis Video Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Di SMPN 10 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(1)

### Article history

Received: 03 Januari 2023

Revised: 15 Maret 2023

Accepted: 20 Maret 2023

\*Corresponding Author: M. Mabrur Haslan, Program Studi Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, University of Mataram, Indonesia; Email: [mabrur.haslan@yahoo.com](mailto:mabrur.haslan@yahoo.com)

**Abstract:** Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua orang atau lebih. Dalam proses pembelajaran guru harus dapat mengatur pelaksanaan dalam belajar interaksi antar guru dan siswa. Keaktifan belajar merupakan salah satu unsur dasar yang paling penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut agar memiliki kemampuan dalam mengelola pola pengajaran yang menerapkan model Two Stay Two Stray. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray dalam pembelajaran PPKn di SMPN 10 Mataram, Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PPKn setelah diterapkan model pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray di SMPN 10 Mataram.

**Keywords:** *Keaktifan belajar dan Two Stay Two Stray*

### Pendahuluan

Kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas adalah suatu tindakan yang melibatkan guru dan siswa secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan (knowledge), keterampilan (psikomotorik), sikap (afektif) dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Pada proses belajar, setiap siswa harus diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini guru sangat dibutuhkan untuk membantu memotivasi serta mendorong peserta didik agar dalam proses pembelajaran terlibat secara aktif.

Keaktifan siswa merupakan suatu proses pembelajaran yang pada dasarnya merupakan proses interaksi antar guru dengan siswa serta didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui

berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Menurut Riswanil dan Widayati (2012 : 7) keaktifan belajar siswa yaitu aktivitas siswa dalam proses belajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan yang dimiliki, serta mencapai siswa yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di kelas.

Namun dalam proses pembelajaran hingga saat ini masih banyak ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran baik itu dari guru maupun siswa. Hal ini salah satunya ditemukan di SMPN 10 Mataram dimana, dalam proses pembelajaran keaktifan siswa kurang, dapat dikatakan hanya beberapa siswa saja yang terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga permasalahan dalam pembelajaran ini dapat diidentifikasi sebagai suatu masalah baru yang nantinya sulit untuk mencapai tujuan

pembelajaran itu sendiri. Keadaan seperti inilah yang perlu dirubah agar siswa atau peserta didik bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga nantinya mereka dapat bisa menemukan dan memahami sendiri apa yang telah mereka pelajari di kelas. Adapun dalam hal ini, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dengan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Karena dengan menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai akan dapat mempengaruhi minat serta keaktifan siswa saat belajar di kelas.

Oleh karena itu, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran berbasis video yang bervariasi agar bertujuan untuk menciptakan perubahan dalam proses pembelajaran yang efektif dan tentunya dapat menyenangkan siswa. Maka dari itu, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran PPKn di kelas VII SMPN 10 Mataram adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu). Dimana dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini dimulai dengan membagi kelompok yang terdiri dari 4 orang perkelompok, kemudian diberikan materi yang berbeda setiap kelompok, baru setelah itu kelompok diberikan waktu untuk mengerjakan materi yang sudah diberikan. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan atau memberikan informasi kepada kelompok lain terkait dengan materi yang didapatkan. Hal ini dilakukan karena seperti yang diketahui dalam pembelajaran hanya terjadi secara individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak boleh melihat hasil kerja dari orang lain, padahal dalam kenyataannya kehidupan di luar sekolah manusia saling membutuhkan satu sama lain.

Dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini juga memberikan peluang kepada semua siswa untuk berdiskusi dan saling bertanya mengenai materi yang sudah didapatkan serta akan saling menguntungkan antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain. Sehingga dengan model inilah maka semua siswa akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## Metode

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII ini dilakukan di SMP Negeri 10 Mataram dengan menggunakan metode Ceramah dan Diskusi.

### A. Ceramah

Metode Ceramah adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan mengutamakan interaksi antara guru dan siswa. Dimana seorang guru menyampaikan materi pembelajarannya melalui proses penerangan dan penuturan secara lisan kepada siswanya.

### B. Diskusi

Metode Diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan. Dalam penelitian ini peneliti mengamati peristiwa atau kejadian yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan kemudian dijabarkan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, dan penelitian ini diambil dari menjalankan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 10 Mataram.

## Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sangat cocok digunakan dalam pelaksanaannya membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbasis video, Video merupakan teknologi yang dapat menampilkan suatu gambar, suara yang dijadikan sebagai video digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran ini siswa mampu menghadapi pada kegiatan mendengarkan apa saja yang disampaikan temannya saat bertamu, yang secara tidak langsung siswa tersebut membawa informasi yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah. Dalam proses ini, siswa melakukan gotong royong dalam menemukan konsep baru. Penggunaan model Kooperatif *Two Stay Two Stray* ini mengarahkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran baik tanya jawab, diskusi, maupun mencari jawaban.

Manfaat Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dilaksanakan di SMPN 10 Mataram adalah Siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong untuk berperan aktif. Model *Two Stay Two Stray* juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan informasi dengan kelompok lain. Hal ini dilakukan agar banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu dikelas.



Gambar 1. kegiatan pembelajaran model *Two Stay Two Stray* berbasis video

Kelebihan dari Model Kooperatif *Two Stay Two Stray* adalah 1.) dapat diterapkan di tiap kelas, 2.) Kecendrungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, 3.) Lebih berorientasi pada keaktifan belajar siswa, Adapun Kekurangan Model Kooperatif *Two Stay Two Stray* adalah 1.) Membutuhkan waktu yang lama, 2.) Siswa cenderung tidak mau belajar kelompok, 3.) Membutuhkan waktu yang lama dalam persiapan.

Langkah – Langkah pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, khususnya pada model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two*

*Stray* yang merupakan Tindakan yang diberikan pada masalah penelitian, pada kegiatan model biasanya membagi siswa dalam kelompok yaitu 4-5 kelompok. Dalam pembagian ini guru mampu membagi secara heterogeny, atau kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

2. Setelah membagi siswa dalam kelompok, guru memberikan tiap-tiap kelompok sub pokok bahasan yang akan dibahas oleh masing-masing kelompok yang akan didiskusikan bersama dalam kelompok.
3. Siswa yang diberikan sub bahasan pokok, Bersama-sama kelompok diberikan kesempatan untuk mendiskusikan, siswa dituntut untuk berperan aktif dalam berdiskusi dan tidak ada siswa yang terlihat dominan dalam kelompok.
4. Setelah masing-masing kelompok membahas tentang sub bahasan pokok yang diberikan oleh guru, maka dari setiap siswa dalam kelompok di berikan tugas masing-masing.

Pada pembagian ini ada siswa yang tinggal dikelompok dan ada siswa yang bertugas menjadi tamu. Siswa yang bertugas menjadi tamu ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari kelompok lain.

5. Siswa yang bertugas menjadi tamu Kembali ke kelompok semula untuk berdiskusi Kembali terkait dengan informasi yang di dapatkan dari kelompok lain.

Guru PKn juga menyiapkan model kooperatif *Two Stay Two Stray* yang sesuai dengan RPP yang digunakan, Kemudian Guru juga merumuskan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran, serta guru juga menyiapkan post test yang akan diberikan kepada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan buku paket pelajaran dan LKS untuk SMP/MTS kelas VII.

Implikasi dari penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini, belajar PPKn tidak membosankan lagi bahkan siswa merasa senang karena lebih mudah dipahami. Menciptakan suasana kelas dalam belajar lebih menyenangkan. Namun, untuk menciptakan suasana tersebut tidaklah suatu hal yang mudah. Perlu terciptanya pembelajaran yang dikemas dengan hal-hal yang menarik seperti perhatian siswa, membuat siswa

senang dalam menerima materi serta tidak merasa bosan.

Berdasarkan temuan di lapangan dapat disimpulkan bahwa peneliti Bersama Guru PPKn sudah melakukan beberapa tahapan dalam Menyusun perencanaan perangkat pembelajaran dan perencanaan disiapkan dengan baik. Dimulai dari emrancang silabus, RPP, menyiapkan materi yang akan disampaikan, pemilihan buku paket serta metode yang cocok yaitu model Kooperatif *Two Stay Two Stray*. Dengan perencanaan yang baik proses pembelajaran yang diterapkan dalam kelas untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sesuai dengan KKM yang digunakan disekolah.

## Kesimpulan

Penelitian simpulan yang dapat disampaikan berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan sebagai berikut :

Fokus pembahasan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbasis video dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dari hasil analisi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peningkatan belajar siswa dapat diupayakan.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih saya sampaikan yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah SMPN 13 Mataram beserta jajaran terkait, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram dan semua pihak yang telah membantu selama proses kegiatan PLP di SMPN 13 Mataram.

## Daftar Pustaka

- Bali, M. M. E. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pebelajar. *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 29-42.
- Indayani, W., Ibrahim, B., & Suroyo, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1182-1188.

Sudiarsana, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Journal of Education Action Research*, 4(2), 198-204.

Marlina, L. (2018). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran PKn. *Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran PKn*