

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* UNTUK
MENINGKATKAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI
PERKEMBANGBIAKAN MAKHLUK HIDUP PADA KELAS VI
SDN BONGSOPOTRO 01**

Naniek Kusumawati¹⁾, Mellynia Dwi Nursafitri²⁾
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun
naniek@unipma.ac.id¹⁾, mellynia1701@gmail.com²⁾

Abstrak

Jenis penelitian yang saya teliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang penggunaan model pembelajaran Two Stay Two Stray untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa materi perkembangbiakan makhluk hidup pada kelas VI SDN Bongsopotro 01. Dari 15 siswa terdiri dari siswa perempuan 9 anak dan siswa laki-laki 6 anak, hanya 6 siswa (40%) yang ketuntasan hasil belajarnya di atas KKM, sedangkan 9 siswa (60%) ketuntasan hasil belajarnya masih di bawah KKM. Hasil data dari prasiklus hasil belajar siswa diperoleh rata-rata nilai 62 dengan ketuntasan 40% dengan kriteria 6 anak tuntas dan 9 anak tidak tuntas. Pada penelitian siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa adalah 69 dan ketuntasan belajar mencapai 73%. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar yaitu 75 dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 86%. Sehingga ada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 13 %. Nilai aktivitas siswa pada siklus I sebesar 74% masuk dalam kategori cukup aktif. Lalu pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan menjadi 81% masuk dalam kategori aktif. Aktivitas guru pada siklus I sebesar 80% masuk kategori aktif. Pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan kategori sangat aktif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Two Stay Two Stray, Media Gambar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) 6 tahun sebagai penggal pertama Pendidikan Dasar 9 tahun merupakan jenjang pendidikan pertama yang sangat menentukan perwujudan dan Pendidikan Nasional. Keberhasilan pendidikan dasar di SD merupakan tonggak tujuan Pendidikan Nasional. Oleh karena itu, pengelolaan dan penanganan pendidikan dasar yang memadai demi peningkatan sangat diperlukan. Elfachmi (2015)¹⁾, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan, oleh karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi: memberikan arahan kepada segenap kegiatan pendidikan dan sebagai sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. ¹

¹ Amin Kuneifi, Elfachmi. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

Dalam kehidupan sehari-hari, IPA diperlukan untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah- masalah yang dapat diidentifikasi. Putri (2017)², menyatakan “pada prinsipnya, pembelajaran muatan materi IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung untuk dapat mengembangkan pemahaman siswa mengenai alam sekitarnya dan dapat mengaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari”. Siswa hanya sebagaipenerima informasi dan guru hanya sebagai perantara materi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa.²

Model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan aktivitas siswa serta meningkatkan kemampuan kerjasama antar siswa, yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Anam (2016)³, mengatakan pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi³.

Supaya guru lebih mudah menyampaikan materi seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamalik (2011)⁴, media pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. ⁴Media gambar dianggap lebih mudah digunakan karena siswa lebih cepat menangkap dan mengerti apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran pada materi perkembangbiakan makhluk hidup. Berdasarkan observasi siswa kelas VI SDN Bongsopetro 01 pada model pembelajaran yang digunakan guru selama ini berupa ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Semestinya guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang lebih relevan. Oleh karena itu penulis mengambil judul penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa materi perkembangan makhluk hidup pada kelas VI SDN Bongsopetro 01.

METODE PENELITIAN

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran/Kegiatan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup melalui model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* siswa kelas VI SDN Bongsopetro 01. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tentang gaya masih rendah, oleh karena itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran. Prosedur perbaikan

² Putri, Ni Kadek Yuni Retna. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type TSTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V*”. E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 5. Nomor 2 (hlm. 1-11).

³ Anam, Khoirul. (2016). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

⁴ Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA ini dilakukan melalui penelitian tindakan kelas.



Teknik Analisis Data

1. Tes Hasil Belajar

a) Daya Serap Klasikal Siswa menurut Sugiyono (2013)^{11,5}

$$DSK = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

b) Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\text{Persentase siswa tuntas KKM} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

2. Penilaian Aktivitas

a) Aktivitas Siswa

Berikut penilaiannya menurut Arikunto (2014)^{12,6}

$$\text{Aktivitas Klasikal} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria penyajian aktivitas siswa:

76% - 100% = Aktif

51% - 75% = Cukup Aktif

26% - 50% = Kurang Aktif

0% - 25% = Sangat Rendah

⁵ Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

⁶ Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

b) Aktivitas Guru

$$\text{Aktivitas Klasikal} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria penyajian aktivitas guru:

81% - 100%	= Sangat Aktif
61% - 80%	= Aktif
41% - 60%	= Cukup Aktif
21% - 40%	= Kurang Aktif
0% - 20%	= Sangat Kurang Aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Huda (2013)⁵, menyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi⁷. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Sedangkan menurut Fathurrohman (2015)⁶, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* kali pertama dikembangkan oleh Spencer Kagan pada 1992. ⁸*Two Stay Two Stray* berasal dari bahasa Inggris yang berarti dua tinggal dua tamu. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah teknik pembelajaran dua tinggal dua tamu dimana siswa mendapatkan informasi dan berbagi informasi kepada kelompok sendiri dan kelompok lainnya. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki tujuan yaitu siswa di ajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep.

Media Gambar

Dalam penelitian ini media yang digunakan guru adalah media gambar. Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar (Rohini, 2010)⁷. ⁹Gambar termasuk ke dalam media visual. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima

⁷ Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

⁸ Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

⁹ Rohini, (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD N 02 Korleko*. Jurnal Education, Vol. 5 (2). Hal. 75-90.

pesan (Haryanti, 2018)⁸.¹⁰Berdasarkan pengertian media gambar menurut beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar yaitu media yang diwujudkan secara visual dalam bentuk 2 dimensi yang merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gagasan yang jelas dan kuat.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi siswa yang siswa capai setelah melalui proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (2014)⁹, Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi¹¹. Menurut Arikunto (2014)¹⁰, hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pembelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa.¹²Dengan demikian untuk menentukan hasil belajar yang dicapai siswa diperlukan alat evaluasi. Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Dalam kegiatan evaluasi, fungsi alat juga untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai kenyataan yang di evaluasi.

Data penelitian yang diperoleh berupa pengamatan ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Prasiklus

a) Pengumpulan Data

Kegiatan ini diawali dengan observasi tempat penelitian, siswa dan guru. Observasi terhadap model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung selama ini yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas VI (Prasiklus)

KKM = 70

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alull za'in kholizotu m.	70	Tuntas
2.	Arrel armadhani setia putra	60	Remidi
3.	Ega agustyan	50	Remidi
4.	Ernanda cahya indriani	70	Tuntas

¹⁰ Haryanti, Ade. (2018). *Penggunaan Media Gambar Dan Media Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X Sma Tunas Harapan Balaraja-Tangerang*. Jurnal Kredo. Vol 1 no 2 April 2018.

¹¹ Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

¹² Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
5.	Helwa zahra arifiyah	50	Remidi
6.	Inayah khusnul khotimah	60	Remidi
7.	Muhammad agus efendi	70	Tuntas
8.	Nanda dwi slamet febriansyah	50	Remidi
9.	Racha aldo sanjaya	60	Remidi
10.	Rachel khazafany tarigan	80	Tuntas
11.	Rahma yunita sari	60	Remidi
12.	Reni anjar kusuma	70	Tuntas
13.	Risqi almira putri	70	Tuntas
14.	Sherina	50	Remidi
15.	Tania arianti	60	Remidi
	Jumlah	930	
	Rata-Rata	62	
	Ketuntasan	40%	

b) Refleksi

Berdasarkan data diatas hanya ada 6 anak yang mendapat nilai ≥ 70 . Dari hasil refleksi tersebut pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan guru kurang berhasil maka perlu diadakan perbaikan pada siklus I.

2. Pelaksanaan Siklus I

a) Perencanaan

Pada tahap proses rencana tindakan ini, mula-mula guru mengidentifikasi konsep-konsep perkembangbiakan makhluk hidup pada materi perkembangbiakan makhluk hidup yang sukar dipahami siswa. Berdasarkan masalah tersebut, sebagai acuan implementasi tindakan yang dipilih pada konsep tersebut dipelajari dan diidentifikasi, maka guru menyusun rencana pembelajaran.

b) Pelaksanaan

Tindakan utama pada siklus I adalah pemberian modul tentang perkembangbiakan makhluk hidup untuk meningkatkan kemampuan awal siswa dan revisi kesalahan-kesalahan konsep pada prasiklus.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas VI (Siklus I)

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alull za'in kholizotu m.	80	Tuntas
2.	Arrel armadhani setia putra	80	Tuntas
3.	Ega agustyan	60	Remidi
4.	Ernanda cahya indriani	80	Tuntas
5.	Helwa zahra arifiyah	60	Remidi
6.	Inayah khusnul khotimah	60	Remidi
7.	Muhammad agus efendi	70	Tuntas
8.	Nanda dwi slamet febriansyah	50	Remidi

9.	Racha aldo sanjaya	70	Tuntas
10.	Rachel khazafany tarigan	80	Tuntas
11.	Rahma yunita sari	70	Tuntas
12.	Reni anjar kusuma	70	Tuntas
13.	Risqi almira putri	70	Tuntas
14.	Sherina	70	Tuntas
15.	Tania arianti	70	Tuntas
	Jumlah	1040	
	Rata-Rata	69,3	
	Ketuntasan	73%	

Tabel 3. Skor Keaktifan Siswa Siklus I

No	Indikator	Jumlah skor	Skor maksimal	ketercapaian
1	Siswa menjawab salam	40	45	88,8%
2	Siswa menjawab pertanyaan guru	31	45	68,8 %
3	Siswa bertanya pada guru mengenai perkembangbiakan makhluk hidup	31	45	68,8%
4	Siswa dapat menyebutkan perkembangbiakan pada hewan dan tumbuhan	25	45	55,5%
5	Diskusi	34	45	75,5%
6	Kerjasama dalam kelompok	39	45	86,6%
7	Siswa dapat menyebutkan perkembangbiakan generatif dan vegetative	33	45	73,3%
8	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang pembuahan dan penyerbukan	29	45	64,4%
9	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran tentang perkembangbiakan makhluk	39	45	88,6%
Total Skor		301	405	74,4 %

Tabel 4. Skor Keaktifan Guru Siklus I

No	Hal Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menyampaikan Appersepsi					√
2	Memotivasi / membangkitkan minat siswa				√	
3	Menghubungkan dengan materi Sebelumnya				√	
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran				√	
5	Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar dengan diskusi					√
6	Menguasai materi pembelajaran				√	
7	Memberikan kesempatan berfikir kepada siswa untuk menjawab pertanyaan			√		
8	Menggunakan media			√		

9	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				√	
10	Menumbuhkan interaksi antar siswa				√	
	Total Skor	40				
	Skor Maksimal	50				
	Persentase Keaktifan	80%				

Dari table 2, 3, dan 4 di atas dapat dijelaskan bahwa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diperoleh hasil rata-rata hasil belajar siswa adalah 69,3 dan ketuntasan belajar baru mencapai 73% atau ada 11 siswa dari 15 siswa sudah tuntas belajar. Aktivitas siswanya sebesar 74% masuk kategori cukup aktif. Sedangkan aktivitas guru sebesar 80% masuk kategori aktif.

c) Observasi (*Observing*)

Dari hasil evaluasi diketahui keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang telah disusun, untuk memperbaiki akan diberikan pada siklus II. Selain itu hasil observasi juga memberikan petunjuk apakah pengajaran remedi perlu dilakukan pada akhir siklus II.

d) Refleksi

Pada siklus I proses kegiatan belajar mengajar tidak seperti yang diharapkan. Sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II.

3. Pelaksanaan Siklus II

a) Perencanaan

Pada tahap proses rencana tindakan ini, guru mengidentifikasi konsep perkembangbiakan makhluk hidup pada materi perkembangbiakan makhluk hidup sebagai acuan implementasi tindakan yang dipilih pada konsep tersebut dipelajari dan diidentifikasi, maka guru menyusun rencana pembelajaran.

b) Pelaksanaan

Tindakan utama pada siklus II adalah pemberian modul tentang perkembangbiakan makhluk hidup untuk meningkatkan kemampuan awal siswa dan revisi kesalahan-kesalahan konsep pada siklus I.

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas VI (Siklus II)

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alull za'in kholizotu m.	80	Tuntas
2.	Arrel armadhani setia putra	70	Tuntas
3.	Ega agustyan	70	Tuntas
4.	Ernanda cahya indriani	90	Tuntas
5.	Helwa zahra arifiyah	80	Tuntas
6.	Inayah khusnul khotimah	60	Remidi
7.	Muhammad agus efendi	70	Tuntas

8.	Nanda dwi slamet febriansyah	70	Tuntas
9.	Racha aldo sanjaya	90	Tuntas
10.	Rachel khazafany tarigan	80	Tuntas
11.	Rahma yunita sari	80	Tuntas
12.	Reni anjar kusuma	60	Remidi
13.	Risqi almira putri	70	Tuntas
14.	Sherina	80	Tuntas
15.	Tania arianti	70	Tuntas
	Jumlah	1120	
	Rata-Rata	74,6	
	Ketuntasan	86%	

Tabel 6. Skor Keaktifan Siswa Siklus II

No	Indikator	Jumlah skor	Skor maksimal	ketercapaian
1	Siswa menjawab salam	44	45	97,7%
2	Siswa menjawab pertanyaan guru	35	45	77,7 %
3	Siswa bertanya pada guru mengenai perkembangbiakan makhluk hidup	32	45	71,1%
4	Siswa dapat menyebutkan perkembangbiakan pada hewan dan tumbuhan	33	45	73,3%
5	Diskusi	34	45	75,5%
6	Kerjasama dalam kelompok	39	45	86,6%
7	Siswa dapat menyebutkan perkembangbiakan generatif dan vegetatif	40	45	88,8%
8	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang pembuahan dan penyerbukan	34	45	75,5%
9	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran tentang perkembangbiakan makhluk	39	45	86,6%
Total Skor		330	405	81,4%

Tabel 7. Skor Keaktifan Guru Siklus II

No	Hal Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menyampaikan Appersepsi					√
2	Memotivasi / membangkitkan minat siswa				√	
3	Menghubungkan dengan materi Sebelumnya					√
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran				√	
5	Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar dengan diskusi					√
6	Menguasai materi pembelajaran				√	
7	Memberikan kesempatan berfikir kepada siswa untuk menjawab pertanyaan				√	
8	Menggunakan media				√	

9	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				√
10	Menumbuhkan interaksi antar siswa				√
Total Skor		43			
Skor Maksimal		50			
Persentase Keaktifan		86%			

Dari table 5, 6, dan 7 di atas dapat dijelaskan bahwa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diperoleh hasil rata-rata hasil belajar siswa adalah 74,6 dan ketuntasan belajar baru mencapai 80% atau ada 13 siswa dari 15 siswa sudah tuntas belajar. Aktivitas siswanya sebesar 81% masuk kategori aktif . Sedangkan aktivitas guru sebesar 86% masuk kategori sangat aktif.

c) Observasi (*Observing*)

Terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 13%. Ativitas belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 7 %. Dan aktivitas guru meningkat sebesar 5 %.

d) Refleksi

Pada siklus II proses kegiatan belajar mengajar sudah lebih dari siklus I itu dikarenakan siswa sudah lebih siap dalam pembelajaran.

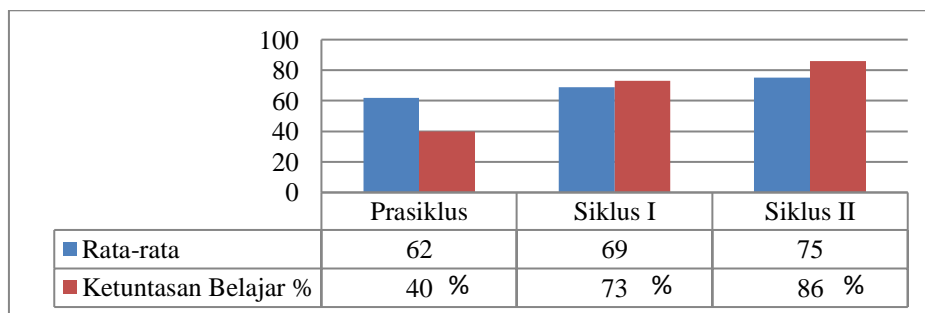
A. Pembahasan Hasil Penelitian

Data perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar setiap siklus:

Tabel 8. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar

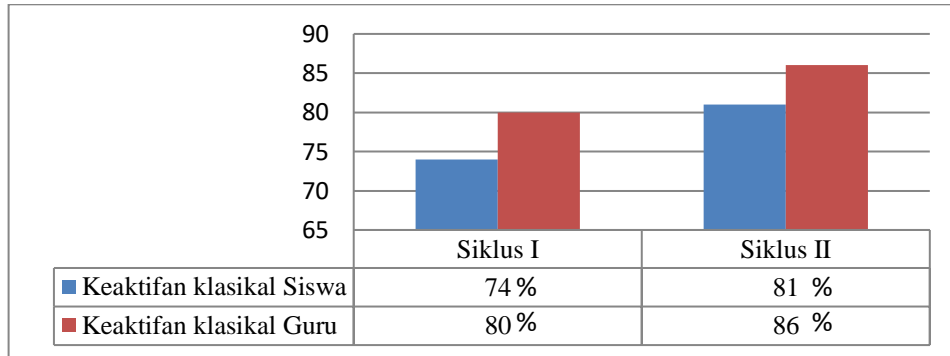
Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	62	69	75
Ketuntasan Belajar	40 %	73%	86%

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa tersebut, maka peneliti menunjukkannya melalui grafik perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa berikut ini :



Gambar 3. Grafik Perbandingan Rata-rata dan Ketuntasan Belajar

Dari grafik ketuntasan hasil belajar cenderung mengalami peningkatan setiap siklus, maka dapat disimpulkan bahwa : Ada peningkatan ketuntasan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup siswa kelas VI SDN Bongsopetro 01 melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Keaktifan Siswa dan Guru

Dari hasil persentase keaktifan siswa di siklus I sebesar 74% masuk dalam kategori cukup aktif. Lalu pada siklus II persentase keaktifan klasikal siswa mengalami peningkatan menjadi 81% masuk dalam kategori aktif. Aktivitas guru pada siklus I sebesar 80% masuk kategori aktif . Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan ketegori sangat aktif.

KESIMPULAN

A. Simpulan

1. Ada peningkatan ketuntasan hasil belajar materi perkembangbiakan makhluk hidup dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* siswa kelas VI SDN Bongsopetro 01. Hal ini berdasarkan pada hasil rata-rata pada prasiklus dengan nilai rata-rata 62 (ketuntasan 40%) mengalami peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata siswa 69 (ketuntasan 73%) dan pada siklus II dengan rata-rata nilai siswa 75 (ketuntasan 86%).
2. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media gambar dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini nampak dari hasil persentase keaktifan siswa di siklus I sebesar 74% masuk dalam kategori cukup aktif. Lalu pada siklus II persentase keaktifan klasikal siswa mengalami peningkatan menjadi 81% masuk dalam kategori aktif. Aktivitas guru pada siklus I sebesar 80% masuk kategori aktif . Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan ketegori sangat aktif.
3. Guru berperan sebagai fasilitator yang mempermudah siswa dalam belajar

berkelompok. Sehingga siswa yang berperan aktif dalam mencari atau menemukan materi yang diajarkan.

B. Saran dan Tindak Lanjut

1. Sebaiknya guru IPA khususnya dan semua guru pada umumnya dalam mata pelajaran apapun, dapat melaksanakan model pembelajaran model yang bervariasi. Tentunya disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya
2. Semua pihak hendaknya membantu, mentolelir pelaksanaan model-model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini kalau tidak maka akan terjadi beda pendapat antar guru dalam satu sekolah.
3. Sekolah hendaknya memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran sehingga dapat menunjang terlaksananya model model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran lain yang diterapkan guru demi kemajuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Kuneifi, Elfachmi. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Anam, Khoirul. (2016). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryanti, Ade. (2018). *Penggunaan Media Gambar Dan Media Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X Sma Tunas Harapan Balaraja-Tangerang*. Jurnal Kredo. Vol 1 no 2 April 2018.
- Putri, Ni Kadek Yuni Retna. (2017). "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type TSTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V*". E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 5. Nomor 2 (hlm. 1-11).
- Rohini, (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD N 02 Korleko*. Jurnal Education, Vol. 5 (2). Hal. 75-90.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.