



KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TSTS DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATERI INDOKABU DI SDN KEPUTRAN I SURABAYA

Chanesya Farah Kaharani¹, Agus Wahyudi², Rudi Umar Susanto³, Sunanto⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*Email: 4130021047@student.unusa.ac.id, aguswahyudi@unusa.ac.id, rudio@unusa.ac.id,
alif30@unusa.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3577>

Article info:

Submitted: 02/07/25 Accepted: 17/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 terhadap materi "Indonesiaku Kaya Budaya" di SDN Keputran I Surabaya. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis penerapan model TSTS dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Metode penelien ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*, sampel terdiri dari 36 siswa kelas 4-B yang dipilih secara acak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai pemahaman siswa, dari rata-rata *pretest* 55,14 (kategori rendah) menjadi 87,89 (kategori sangat baik) pada *posttest*. Analisis N-Gain menghasilkan skor rata-rata 0,74 yang tergolong kategori baik. Simpulan menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam nilai pemahaman siswa, dari rata-rata *pretest* 55,14 (kategori rendah) menjadi 87,89 (kategori sangat baik) pada *posttest*. Analisis N-Gain menghasilkan skor rata-rata 0,74 yang tergolong kategori baik.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, TSTS, Pemahaman Budaya, Pendidikan Dasar

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran materi *Indonesiaku Kaya Budaya* di kelas 4 SDN Keputran I Surabaya menunjukkan rendahnya pemahaman siswa karena metode ceramah yang membuat siswa pasif. Hal ini menghambat siswa dalam memahami konsep keragaman budaya dan mengurangi apresiasi mereka terhadap kekayaan budaya Indonesia. Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) diyakini dapat menjadi solusi karena mendorong keterlibatan aktif, diskusi, dan pertukaran informasi antar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024 di lokasi penelitian SDN Keputran I/332 Surabaya, melalui wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah ceramah dan diskusi kelompok. Metode tersebut belum mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan kesulitan memahami konsep abstrak tentang keragaman budaya. Hal ini berdampak pada terbatasnya pemahaman siswa terhadap materi serta kurangnya apresiasi terhadap budaya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif untuk mendorong siswa lebih aktif, baik secara individu maupun kelompok, dalam memahami materi.

Penelitian sebelumnya mendukung potensi model ini: Zagita (2024) menunjukkan TSTS efektif meningkatkan pemahaman konsep pada materi fluida, meski belum diterapkan pada IPS. Purba (2021) dan Astuti et al. (2024) juga membuktikan TSTS dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa di materi lain. Berdasarkan uraian tersebut, adanya upaya nyata yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dilakukan perubahan dalam proses belajar mengajar untuk



berhasilnya tujuan pembelajaran dengan menerapkan suatu sistem pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran bersifat kepada siswa dan guru hanya sebagai pembimbing. Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* karena melalui model ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling betukar pendapat, dan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing serta mendapatkan pengetahuan yang baru.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran bagi siswa dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sebuah model belajar kooperatif yang di dalamnya menuntut siswa dalam bekerja kelompok yang berbentuk kelompok kecil. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat siswa untuk bekerja sama. Selain itu, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengolah informasi yang didapat maupun dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Setiap kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompok lain.

Sehubungan dengan masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang tindakan kelas dengan judul : “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif TSTS Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Indokabu di SDN Keputran I Surabaya”.

Menurut Rusman (2011) model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien. Model ini mencakup manajemen kelas, metodologi pembelajaran, tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan, dan pengaturan lingkungan pembelajaran. Secara umum, model pembelajaran adalah strategi terorganisasi yang mencakup perangkat, media, sumber daya, pendekatan, dan strategi untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif menggantikan sikap individualisme dengan semangat sosial, di mana anggota kelompok saling menerima kelebihan dan kekurangan. Hal ini membentuk karakter saling menghargai di antara siswa, yang tidak merasa sombong dengan hasil belajar mereka, melainkan termotivasi untuk berbagi pengetahuan. Proses ini meningkatkan efektivitas pembelajaran kooperatif. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Two Stay Two Stray*, yang menekankan kolaborasi dalam komunitas belajar dan mendorong interaksi sosial antar siswa.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Nama model ini mencerminkan prinsip "dua tinggal, dua pergi," yang melibatkan siswa dengan karakteristik heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa aktif berpartisipasi, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

Pendekatan TS-TS tidak hanya mendorong siswa untuk memahami materi, tetapi juga memungkinkan mereka berbagi informasi dengan kelompok lain dan bekerja sama dalam mengembangkan pemahaman bersama. Tujuan utama model ini adalah memastikan siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar yang melibatkan kerja sama dalam kelompok yang heterogen, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengoptimalan potensi siswa melalui kegiatan kelompok yang interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang efektif, seperti yang dijelaskan oleh Rusman (2011), mencakup berbagai aspek yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien. Pembelajaran kooperatif, yang menggantikan sikap individualisme dengan semangat sosial, membentuk karakter saling menghargai di antara siswa dan mendorong mereka untuk berbagi pengetahuan. Model *Two Stay Two Stray* (TS-TS) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992, merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran

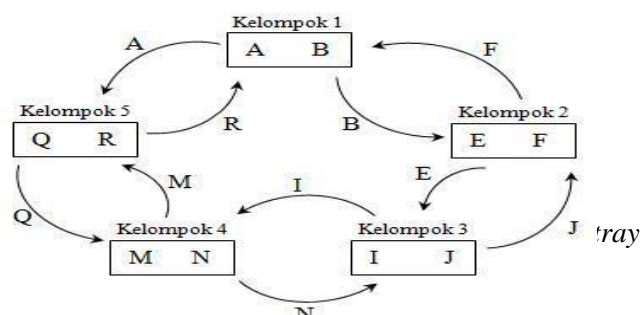


kooperatif. Model ini melibatkan siswa dengan karakteristik heterogen, mendorong partisipasi aktif, dan memungkinkan siswa untuk berbagi informasi serta bekerja sama dalam mengembangkan pemahaman bersama. Dengan demikian, TS-TS menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung pengoptimalan potensi siswa melalui kolaborasi dalam kelompok.

A. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dirancang untuk mengajarkan siswa tentang pentingnya bersosialisasi, bekerja sama, bertanggung jawab, memecahkan masalah, dan saling mendorong untuk berpikir secara kritis. Dalam model ini, terdapat beberapa tahapan yang terstruktur seperti yang dijelaskan dalam Usman (2019) *Cooperative Learning*.

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat anggota dengan latar belakang yang beragam. Tujuannya adalah agar siswa dapat saling belajar (*peer tutoring*) dan mendukung satu sama lain.
2. Guru memberikan subtopik kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama anggota kelompok.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk membahas subtopik yang diberikan.
4. Dua anggota dari setiap kelompok meninggalkan kelompoknya untuk mengunjungi kelompok lain (*stray*), sedangkan dua anggota lainnya tetap tinggal di kelompok asal (*stay*) untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok kepada tamu yang datang.



5. Setelah selesai, para tamu kembali ke kelompok asal dan melaporkan informasi yang mereka dapatkan dari kelompok lain.
6. Setiap kelompok membandingkan hasil diskusi mereka dan melanjutkan dengan diskusi lanjutan untuk menyatukan hasil yang diperoleh.
7. Kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.
8. Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada kelompok.

Pemahaman (*comprehensio*) menurut (Sudijono, 2011) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, dengan kata lain memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dalam berbagai segi, apabila seseorang dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri, pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari ingatan ataupun hapalan.

Dalam konteks pembelajaran, tingkat pemahaman siswa merupakan indikator penting keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Penelitian oleh Suparman et al. (2017) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif dan kontekstual secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Hal ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan mereka secara aktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, penelitian oleh Sari et al. (2016) dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa menunjukkan bahwa pemahaman siswa dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat dan motivasi, serta faktor eksternal, seperti strategi pembelajaran dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa, guru perlu merancang pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat memperkuat penguasaan materi dan membentuk



kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang penting dalam kehidupan nyata.

Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal. Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan lain sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama (Fitri et al., 2023).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik guna mengevaluasi Keefektifan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada materi Indonesia Kaya Budaya kelas IV. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Keputran 1 Surabaya dengan jumlah 36 orang terdiri dari 19 laki-laki dan 17 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas IV karena peneliti menemukan masalah tentang pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku kaya budaya.

Penelitian kuantitatif Didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap Fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat Diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi. Penelitian kuantitatif sebagian besar dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang digunakan untuk Mengumpulkan data kuantitatif dari studi penelitian (Rustamana et al., 2024).

Tabel Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

O_2 = Tes akhir (*posttest*) dilakukan sesudah diberikan perlakuan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Berpengaruh Pada Pemahaman Siswa Pada Materi “Indonesiaku Kaya Budaya”

Pemahaman materi siswa kelas 4 SDN Keputran 1 Surabaya diukur berdasarkan data hasil *pretest*, dimana siswa diminta untuk mengerjakan soal yang mencakup materi indonesiaku kaya budaya. Hasil rekapitulasi pemahaman materi siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat dilihat pada tabel berikut.

Hasil Data Pelaksanaan Penelitian Pretest

Nama	NILAI PRETEST
AAM	55
AHA	50
AK	80
APS	50
ANAG	55
ADA	55
BAAZ	60
DGLL	50
FLAW	45



Nama	NILAI <i>PRETEST</i>
FTS	70
KAK	55
KS	75
MRP	60
MAA	35
MTI	45
MSH	70
MI	65
MAAW	50
MAKA	60
MH	50
MSAB	80
MUF	35
NTPY	70
NAS	50
NAS	40
NAF	55
NSS	40
NHAH	50
PGA	45
RKP	50
RDG	55
SPA	50
TPA	45
WDS	80
ZIAZ	55
ZEE	50
Total	1985
Rata-Rata	55.1389

Sumber: Diolah Peneliti dari data primer

Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku kaya budaya adalah 55,14 sesuai dengan kualifikasi penilaian, kemampuan siswa tergolong dalam kategori kurang (nilai < 60). Untuk lebih jelas perbandingan jumlah siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Nilai *Pretest* Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	4	11.1	11.1	11.1
	Cukup	7	19.4	19.4	30.6
	perlu bimbingan	25	69.4	69.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel diatas, hasil kualifikasi penilaian pemahaman siswa pada tahap *pretest* sebelum penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa (69,4%) memiliki nilai kurang dari 60, yang menunjukkan bahwa pemahaman materi Indonesiaku



Kaya Budaya masih rendah. Hanya 4 siswa (11,1%) yang memperoleh nilai baik (75-85). Selain itu, terdapat 7 siswa (19,4%) yang memiliki pemahaman pada kategori cukup (60-70). Secara keseluruhan, lebih dari sebagian siswa memerlukan peningkatan dalam pemahaman materi tersebut.

Pretest penting dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mereka menerima pembelajaran (Arikunto, 2019). Data ini nantinya akan dibandingkan dengan hasil *posttest* untuk melihat apakah pembelajaran yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman siswa kelas 4 terhadap materi Indonesiaku kaya budaya di ukur berdasarkan hasil *posttest* tersebut, dimana siswa dinilai berdasarkan ketepatan pada saat menjawab soal yang sudah diberikan. Penilaian tersebut dilakukan pada 36 responden siswa.

Berikut adalah hasil rekapitulasi dari pemahaman siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Hasil Data Pelaksanaan Penelitian Posttest

Nama	NILAI POSTTEST
AAM	85
AHA	80
AK	100
APS	85
ANAG	90
ADA	80
BAAZ	100
DGLL	80
FLAW	75
FTS	100
KAK	85
KS	100
MRP	100
MAA	75
MTI	80
MSH	100
MI	100
MAAW	80
MAKA	90
MH	80
MSAB	100
MUF	70
NTPY	100
NAS	85
NAS	80
NAF	85
NSS	75
NHAH	85
PGA	80
RKP	85
RDG	85
SPA	85
TPA	85
WDS	100
ZIAZ	90
ZEE	80
Jumlah	3135



Nama	NILAI <i>POSTTEST</i>
Rata	87.08333

Sumber: Diolah peneliti dari data primer

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata pemahaman siswa pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas 4 SDN Keputran 1 Surabaya adalah 87,09 sesuai dengan kualifikasi penilaian, pemahaman siswa tergolong dalam kategori sangat baik (86-100). Untuk lebih jelas perbandingan jumlah siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Nilai *Posttest* Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	13	36.1	36.1	36.1
	Baik	22	61.1	61.1	97.2
	Cukup	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil *posttest*, terlihat bahwa sebagian besar siswa sudah memahami materi dengan baik. Dari 36 siswa, sebanyak 13 siswa (36,1%) mendapatkan kategori sangat baik, 22 siswa (61,1%) mendapatkan kategori baik, dan hanya 1 siswa (2,8%) yang mendapatkan kategori cukup. Jika digabungkan, sebanyak 97,2% siswa masuk dalam kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan *pretest* sebelumnya. *Posttest* digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi setelah pembelajaran diberikan (Arikunto, 2019). Oleh karena itu, data ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sudah berjalan dengan baik.

Hasil N-Gain Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	36	.54	1.00	.7494	.16758
NGain_Persen	36	53.85	100.00	74.9363	16.75785
Valid N (listwise)	36				

Efektivitas penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan pemahaman siswa diukur melalui analisis nilai N-Gain dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Berdasarkan hasil analisis terhadap data *pretest* dan *posttest* dari 36 siswa kelas 4 Sekolah Dasar, Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap skor N-Gain, diketahui bahwa jumlah siswa yang dianalisis sebanyak 36 orang. Nilai N-Gain berkisar antara 0,54 hingga 1,00 dengan rata-rata 0,7494 dan standar deviasi 0,16758.

Sedangkan dalam bentuk persentase, nilai N-Gain berada pada rentang 53,85% hingga 100%, dengan rata-rata 74,94% dan standar deviasi 16,76%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain menurut Hake (1998), rata-rata ini termasuk dalam kategori sedang ke tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan pemahaman siswa yang cukup baik setelah mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya” terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 Sekolah Dasar.



2) Masalah Yang Dihadapi Guru Dan Siswa di Kelas 4 Saat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Untuk Belajar Tentang Budaya Indonesia

Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran materi budaya Indonesia di kelas 4, guru menghadapi kendala yang cukup signifikan, yaitu jumlah siswa yang melebihi kapasitas ideal dalam satu kelas. Secara pedagogis, jumlah ideal siswa dalam satu kelas berkisar antara 28 orang. Namun, pada kenyataannya, jumlah siswa di dalam kelas terdapat 36 orang, sehingga menciptakan hambatan dalam pengelolaan kelas dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kelompok.

Kondisi ini menyulitkan pembagian kelompok, membatasi ruang gerak, serta mengurangi efektivitas bimbingan guru dan keterlibatan siswa dalam diskusi. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Diperlukan penyesuaian strategi agar model ini tetap efektif meskipun dalam kelas yang padat.

Pembahasan

a. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Berpengaruh Pada Pemahaman Siswa Pada Materi “Indonesiaku Kaya Budaya”

Model pembelajaran kooperative *Two Stay Two Stray* dalam konteks penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memberikan pemahaman bagi siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Jika disimak kembali pada distribusi nilai *pretest* tentang pemahaman siswa sebagaimana dalam tabel berikut:

Nama	NILAI <i>PRETEST</i>
AAM	55
AHA	50
AK	80
APS	50
ANAG	55
ADA	55
BAAZ	60
DGLL	50
FLAW	45
FTS	70
KAK	55
KS	75
MRP	60
MAA	35
MTI	45
MSH	70
MI	65
MAAW	50
MAKA	60
MH	50
MSAB	80
MUF	35
NTPY	70
NAS	50
NAS	40
NAF	55
NSS	40
NHAH	50
PGA	45
RKP	50



Nama	NILAI <i>PRETEST</i>
RDG	55
SPA	50
TPA	45
WDS	80
ZIAZ	55
ZEE	50
Total	1985
Rata-Rata	55.1389

Sumber: Diolah Peneliti dari data primer

Berdasarkan informasi dari Tabel tersebut, rata-rata nilai pemahaman siswa terhadap topik Indonesiaku Kaya Budaya sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* adalah 55.14. Nilai ini berada di bawah ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 60 dan tergolong dalam kategori “kurang” menurut kriteria penilaian di jenjang sekolah dasar (Depdiknas, 2007). Kondisi ini mencerminkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan melalui pendekatan pembelajaran tradisional seperti metode ceramah.

Tingkat pemahaman siswa sebelum intervensi rendah, diduga akibat minimnya aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi antar siswa. Menurut Slavin (2005), pemahaman siswa dapat meningkat melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok dan komunikasi sosial. Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa melalui diskusi kelompok, yang memfasilitasi pertukaran informasi dan penguatan konsep. Implementasi model ini dalam penelitian ini menunjukkan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai materi "Indonesiaku Kaya Budaya."

Efektivitas model tersebut tercermin dari distribusi nilai *posttest* siswa dalam memahami materi, yang disajikan pada tabel berikut:

Nilai *Posttest* Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulat4e Percent
Valid	Sangat Baik	13	36.1	36.1	36.1
	Baik	22	61.1	61.1	97.2
	Cukup	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Sumber: Diolah dari data penulis

Berdasarkan hasil *posttest* pemahaman yang diberikan setelah proses pembelajaran, diketahui bahwa dari 36 siswa, sebanyak 13 siswa (36,1%) memperoleh kategori sangat baik, 22 siswa (61,1%) berada pada kategori baik, dan hanya 1 siswa (2,8%) yang berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi dengan baik setelah pembelajaran dilakukan. Jika dilihat dari data kumulatif, sebanyak 97,2% siswa termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Ini merupakan indikasi bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Peningkatan pemahaman siswa terlihat jelas dari hasil pretest, di mana sebagian besar siswa berada pada kategori baik. Menurut Arikunto (2019), *posttest* mengukur hasil belajar setelah intervensi, dan hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan teori Johnson & Johnson (1994) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendukung pemahaman materi melalui kerja sama dan refleksi kelompok.



Analisis statistik menggunakan uji N-Gain dengan SPSS menunjukkan bahwa dari 36 peserta, skor N-Gain terendah adalah 0,54 dan tertinggi 1,00, dengan rata-rata 0,7494 dan simpangan baku 0,16758. Ini menunjukkan mayoritas siswa mengalami peningkatan signifikan. Persentase N-Gain berkisar antara 53,85% hingga 100%, dengan rata-rata 74,94% dan simpangan baku 16,76%, menggambarkan variasi dalam peningkatan pemahaman siswa. Rata-rata nilai di atas 0,70 menunjukkan efektivitas perlakuan, namun simpangan baku yang besar menunjukkan variasi respons siswa terhadap metode pembelajaran. Oleh karena itu, analisis lebih lanjut diperlukan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut.

Dengan melihat hasil data kuantitatif serta pendekatan pedagogis yang diterapkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 terhadap materi *Indonesiaku Kaya Budaya*. Selain memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik, model ini juga mendukung pengembangan soft skills seperti kerja sama, komunikasi, dan empati, yang merupakan bagian penting dari pembentukan Profil Pelajar Pancasila dalam kerangka Kurikulum Merdeka (Kemdikbudristek, 2022).

b. Masalah Yang Dihadapi Guru Dan Siswa di Kelas 4 Saat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Untuk Belajar Tentang Budaya Indonesia

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" di kelas 4, guru menghadapi tantangan utama terkait jumlah siswa yang melebihi kapasitas ideal kelas. Penelitian oleh Narayani et al. (2021) menunjukkan bahwa jumlah ideal siswa untuk pembelajaran kooperatif adalah 20 hingga 28 siswa per kelas, sedangkan kelas ini memiliki 36 siswa, yang mengakibatkan kesulitan dalam pengelolaan kelompok dan mobilitas siswa selama diskusi.

Model *Two Stay Two Stray* menekankan partisipasi aktif dengan pembagian kelompok beranggotakan empat orang, di mana dua siswa tetap di kelompok (*stay*) dan dua lainnya berkeliling (*stray*). Namun, ruang kelas yang padat membatasi mobilitas siswa, sehingga pertukaran informasi antar kelompok menjadi kurang efektif. Sepriyani et al. (2023) menegaskan bahwa keberhasilan model ini bergantung pada komunikasi dan interaksi yang lancar antar kelompok.

Kondisi kelas yang penuh juga menyulitkan guru dalam memberikan pendampingan yang merata, karena perhatian guru harus terbagi di antara banyak kelompok. Hal ini berpotensi menurunkan kualitas pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Silaban dan Gari (2021), yang menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator untuk memastikan pemahaman siswa berkembang secara merata.

Dengan demikian, pelaksanaan model *Two Stay Two Stray* di kelas yang padat menghadirkan sejumlah tantangan dalam hal manajemen kelas, interaksi siswa, dan efektivitas bimbingan guru. Untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal, diperlukan penyesuaian pendekatan agar pembelajaran tetap bermakna bagi seluruh siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas 4 SDN Keputran I Surabaya, dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Indonesiaku Kaya Budaya*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari *pretest* sebesar 55.14 (kategori kurang) menjadi 87.09 (kategori sangat baik) pada *posttest*. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,74 yang tergolong dalam kategori tinggi.

Model *Two Stay Two Stray* tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, memperkuat kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan sikap kerja sama dan toleransi terhadap perbedaan budaya. Namun, dalam pelaksanaan model *Two Stay Two Stray* di kelas yang jumlah siswanya melebihi kapasitas ideal, ditemukan beberapa hambatan. Di antaranya adalah terbatasnya ruang gerak dalam kelas, pembagian perhatian guru yang tidak merata, serta kurang optimalnya interaksi kelompok karena kondisi kelas yang padat.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ed.). Rineka Cipta.
- Astuti, Y. P., Wahdian, A., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik *Two Stay Two Stray* dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.246>
- Chentaca Desdemona Zagita. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis*. 11(1), 93–100.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Boston: Allyn & Bacon.
- Kemdikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Purba, P. (2021). Institut Agama Islam Negeri. *Excutive Summary*, 23, 57168.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi ke-2). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, L. K., Santyasa, I. W., & Dantes, N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1), 1–10.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, A. (2011). Jakarta: Rajawali Pers.
- Suparman, M. A., Setyosari, P., & Djatmika, E. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 120-130.
- Usman, Herawaty, H., Ramli, N., & Setia Laksana, W. (2019). *Cooperative Learnings Dan Komunikasi Interpersonal*.