

PENERAPAN MODEL PEMBEAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN

¹Alda Octaviani, ^{2*}St. Humaerah Syarif

¹IAIN Parepare, Parepare, Indonesia

^{2*}IAIN Parepare, Parepare, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: st.humaerahsyarif@iainpare.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik, yang selama ini rendah akibat kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran yang dirasa belum tepat. Untuk itu, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII.2 di SMP Negeri 6 Parepare. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. Hasil pengamatan pada tahap pra-tindakan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah dengan rata-rata nilai 49,52. Hanya 2 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, sementara 19 peserta didik lainnya belum tuntas, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 9,52%. Pada siklus 1, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 76,9, dengan 17 peserta didik yang tuntas dan 4 peserta didik yang belum tuntas, sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 80,95%. Pada siklus 2, rata-rata nilai peserta didik mencapai 90,95, dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memperoleh nilai tuntas di atas 75, dengan ketuntasan klasikal di atas 85%, yang berarti siklus ini telah mencapai hasil yang maksimal.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*, PTK

Abstract:

This study aims to improve the science learning outcomes of students, which have been low due to difficulties in understanding the lesson material and a lack of engagement in the learning process. This issue stems from the selection of a learning model that is considered inappropriate. Therefore, this study applies the Two Stay Two Stray learning model to enhance students' learning outcomes. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study are the eighth-grade students of class VIII.2 at SMP Negeri 6 Parepare. The instruments used in this study are tests and observation sheets. The observation results during the pre-action phase indicate that most students had low learning outcomes, with an average score of 49.52. Only 2 students achieved mastery, while 19 other students had not mastered the material, with a classical mastery rate of 9.52%. In cycle 1, the average score increased to 76.9, with 17 students achieving mastery and 4 students still not mastering, resulting in a classical mastery rate of 80.95%. In cycle 2, the average score reached 90.95, and the classical mastery rate reached 100%. These results show that all students achieved a mastery score above 75, with a classical mastery rate above 85%, indicating that this cycle has reached optimal results.

Keywords: Learning Outcomes *Two Stay Two Stray Learning Model*, Classroom Action Research (CAR)



OPEN ACCESS

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor seseorang (Yasmin et al., 2023; Yunus & Syarif, 2024). Urgensi pendidikan dalam upaya meningkatkan dan memperbaiki kualitas hidup manusia sangat kompleks, dengan berbagai faktor yang berpengaruh besar terhadap kehidupan individu maupun masyarakat (Akhmad et al., 2023; Hamsyah et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan tidak dapat dipandang sebelah mata. Sebagai salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa, pendidikan memiliki peran sentral dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hanya melalui pendidikan, potensi manusia dapat dikembangkan secara maksimal, sehingga mereka mampu menjalankan tugas dan misi yang diberikan kepada mereka (Semenets-Orlova & Kuzmenko, 2021).

Pendidikan tidak hanya terbatas pada peningkatan kemampuan intelektual, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta religius dan ketakwaan manusia (A. Rahman et al., 2020). Pendidikan juga merupakan proses yang berkelanjutan, dimana pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan diteruskan dari generasi ke generasi melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian (Pacheco et al., 2023). Di sekolah, pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan unsur manusiawi, material, fasilitas, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan ini dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik. Jika hasil belajar menunjukkan angka yang lebih tinggi, maka dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Sebaliknya, jika hasil belajar rendah, hal tersebut mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai dengan optimal (Murni & Helma, 2021).

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan di SMP Negeri 6 Parepare, ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA peserta didik adalah 65, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai nilai yang diharapkan. Beberapa faktor penyebabnya antara lain kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut dinilai belum efektif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti mengusulkan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, dibutuhkan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah metode yang melibatkan kerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang. Pembelajaran dengan pendekatan ini dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik (Sara Sahrazad et al., 2023).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model *Two Stay Two Stray* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Huda, model ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, bertanggung jawab, membantu memecahkan masalah, serta mendorong satu sama lain untuk berprestasi (Desvina Pebriyanti & Andriansyah, 2022). Selain itu, model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik dalam kelompok.

Model *Two Stay Two Stray* mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai objek pembelajaran tetapi juga sebagai subjek (Permata *et al.*, 2023). Hal ini membangun rasa tanggung jawab dan mendorong peserta didik untuk berbagi informasi dengan kelompok lain. Dalam implementasinya, model ini dimulai dengan pembagian kelompok, di mana masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mendiskusikan masalah. Setelah diskusi, dua orang dari masing-masing kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk berbagi hasil diskusi. Setelah kembali ke kelompok asal, mereka akan membahas hasil yang telah diperoleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2018) Menunjukkan bahwa *model Two Stay Two Stray* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Mesah *et al.*, 2020) menambahkan bahwa model ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, serta mendorong interaksi antar kelompok yang meningkatkan keaktifan peserta didik.

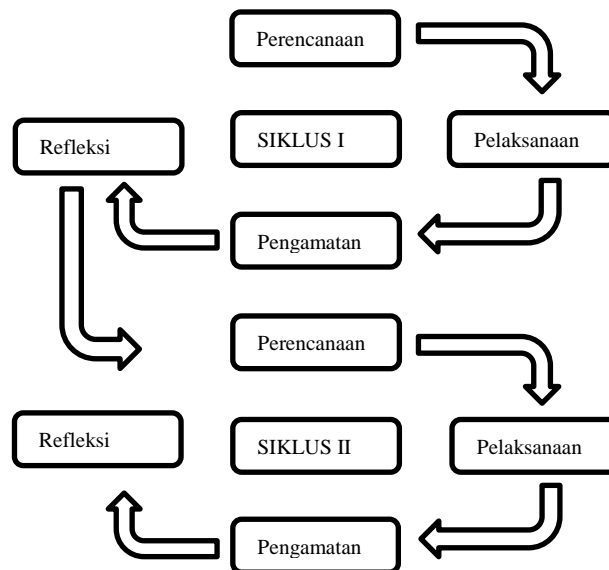
Penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Two Stay Two Stray* yang diterapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam memilih metode yang lebih efektif dalam mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Kontribusi lainnya adalah penelitian ini memperkaya literatur terkait pembelajaran kooperatif dengan menekankan pada interaksi antar kelompok, yang memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih menarik dan kolaboratif.

Pelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Two Stay Two Stray* yang diterapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam memilih metode yang lebih efektif dalam mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Kontribusi lainnya adalah penelitian ini memperkaya literatur terkait pembelajaran kooperatif dengan menekankan pada interaksi antar kelompok, yang memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih menarik dan kolaboratif.

2. METODE

Penelitian dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 6 Parepare, yang beralamatkan di Jl. Pendidikan Kelurahan Bukit Harapan Kecamatan Soreang Kota Parepare. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.2 SMP Negeri 6 Parepare. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 6 Parepare yang beralamatkan di Jl. Pendidikan Kelurahan Bukit Harapan Kecamatan Soreang Kota Parepare. Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih 1 bulan.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan MC Taggart. Desain PTK disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain PTK

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi aktivitas peserta didik dan tes. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray*, di mana hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi yang diisi oleh empat guru observer. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menilai keaktifan peserta didik selama pembelajaran IPA. Selain itu, tes digunakan sebagai alat ukur untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik, yang terdiri dari *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal dan *post-test* untuk mengukur pemahaman setelah penerapan model pembelajaran. Tes yang diberikan berbentuk soal pilihan ganda, dengan 20 soal pada *pre-test* dan *post-test* untuk setiap siklus, yang diambil dari penelitian sebelumnya yang telah divalidasi. Instrumen yang digunakan untuk mendukung pengumpulan data ini adalah lembar observasi dan soal tes, yang bertujuan untuk memudahkan dalam analisis dan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Data observasi yang diperoleh melalui lembar observasi aktivitas peserta didik digunakan untuk mengamati proses dan perkembangan aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Analisis tes hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar peserta didik yang dianalisis dengan persentase dengan penerapan model *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPA. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan persamaan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Kriteria Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori Penilaian
85 Keatas	A	Baik Sekali
70-84	B	Baik
55-69	C	Cukup
40-54	D	Kurang
39 Kebawah	E	Gagal

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA yang diajukan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus. Untuk dapat peningkatan hasil belajar peserta didik, indikator yang dipergunakan sebagai berikut:

1. Ketuntasan individual peserta didik mencapai nilai melebihi 75 sebanyak 85%.
2. Ketuntasan klasikal pembelajaran *Two Stay Two Stray* mencapai 85%.

Dengan demikian, apabila 85% atau lebih peserta didik memperoleh nilai minimal 75 maka penelitian ini dianggap selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII.2 SMP Negeri 6 Parepare dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan.

Sebelum penerapan model *Two Stay Two Stray*, dilakukan pengukuran awal untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Pengukuran ini dilakukan melalui pre-test yang terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah 49,52, dengan hanya 9,52% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80, sedangkan nilai terendah adalah 25. Hasil *prsetest* disajikan pada Tabel 2.

Selain itu, dilakukan observasi terhadap perilaku peserta didik di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang fokus dan tidak aktif dalam mencari informasi atau bertanya mengenai materi yang diajarkan. Banyak peserta didik lebih bergantung pada materi yang disampaikan oleh guru, dan kurang berinisiatif untuk menggali informasi lebih dalam melalui diskusi atau sumber belajar lainnya.

Dari hasil pre-test dan observasi ini, terlihat adanya kebutuhan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siklus berikutnya.

Pada siklus pertama, model *Two Stay Two Stray* diperkenalkan kepada peserta didik. Model ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari empat orang, di mana dua anggota kelompok tetap berada di kelompoknya (*stay*) dan dua anggota lainnya berpindah ke kelompok lain (*stray*). Proses ini berlangsung secara bergantian sampai semua kelompok saling berbagi informasi.

Sebelum memulai pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari, yaitu struktur dan fungsi tumbuhan. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik menjadi lima kelompok dan memberikan tugas berupa soal yang harus dikerjakan bersama-sama. Setiap kelompok menyelesaikan tugas yang telah diberikan, dan setelah itu dua anggota dari setiap kelompok akan berpindah ke kelompok lain untuk berbagi hasil diskusinya. Dalam kelompok baru ini, peserta didik akan mendiskusikan materi yang telah dipelajari oleh kelompok asal mereka, sedangkan dua anggota yang tinggal di kelompok asal mereka akan menjelaskan materi kepada dua anggota dari kelompok lain yang datang untuk mendengarkan.

Setelah dua putaran diskusi selesai, setiap kelompok kembali ke kelompok asal dan mencocokkan hasil diskusinya. Kemudian, mereka mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.

Pada akhir siklus pertama, diberikan post-test untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan pre-test. Rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 76,9, dengan 80,95% peserta didik berhasil mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95, dan nilai terendah adalah 45. Nilai siklus pertama disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Hasil *Pretest* Peserta Didik

Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Ketuntasan
A	70	Belum Tuntas
B	30	Belum Tuntas
C	60	Belum Tuntas
D	55	Belum Tuntas
E	45	Belum Tuntas
F	75	Tuntas
G	50	Belum Tuntas
H	50	Belum Tuntas
I	35	Belum Tuntas
J	55	Belum Tuntas
K	45	Belum Tuntas
L	40	Belum Tuntas
M	50	Belum Tuntas
N	55	Belum Tuntas
O	45	Belum Tuntas
P	45	Belum Tuntas
Q	45	Belum Tuntas
R	35	Belum Tuntas
S	80	Tuntas
T	50	Belum Tuntas
U	25	Belum Tuntas
Rata-rata	49,52	
Ketuntasan Klasikal	9,52%	
Nilai Tertinggi	80	
Nilai Terendah	25	

Tabel 3. Hasil *Post test* siklus I

Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Ketuntasan
A	95	Tuntas
B	50	Belum Tuntas
C	75	Tuntas
D	75	Tuntas
E	90	Tuntas
F	75	Tuntas
G	70	Belum Tuntas
H	75	Tuntas
I	45	Belum Tuntas
J	70	Belum Tuntas
K	90	Tuntas
L	75	Tuntas
M	75	Tuntas
N	75	Tuntas
O	80	Tuntas
P	90	Tuntas
Q	80	Tuntas
R	90	Tuntas
S	90	Tuntas
T	75	Tuntas
U	75	Tuntas
Rata-rata	76,9	
Ketuntasan	80,95%	
Klasikal		
Nilai Tertinggi	95	
Nilai Terendah	45	

Observasi pada siklus pertama menunjukkan bahwa keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata hasil observasi meningkat dari 43 pada pra-tindakan menjadi 73,5 pada siklus pertama, yang menunjukkan bahwa peserta didik mulai lebih aktif dalam berdiskusi dan berkolaborasi.

Meskipun terjadi peningkatan, ketuntasan klasikal belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu 85%. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus kedua dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus pertama.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan beberapa perbaikan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan lebih optimal. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah pembagian kelompok yang lebih merata berdasarkan nilai peserta didik pada tes sebelumnya, untuk memastikan setiap kelompok memiliki komposisi yang seimbang. Selain itu, peserta didik diharapkan untuk mencatat setiap materi pembelajaran agar dapat lebih memahami dan mengingat informasi yang diberikan.

Pembelajaran pada siklus kedua dimulai dengan penjelasan singkat mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan, diikuti dengan pembagian tugas dalam kelompok. Seperti pada

siklus pertama, dua anggota dari setiap kelompok berpindah ke kelompok lain untuk berbagi hasil diskusi mereka, sementara dua anggota yang tetap di kelompok asal akan menjelaskan materi mereka kepada anggota kelompok lain.

Setelah diskusi selesai, kelompok kembali ke tempat semula dan mencocokkan hasil diskusinya. Kemudian, mereka mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka di depan kelas. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan post-test lagi untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik setelah siklus kedua.

Hasil post-test pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 90,95, dan 100% peserta didik berhasil mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sementara nilai terendah adalah 80. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang pesat, dengan nilai rata-rata observasi mencapai 96, yang termasuk kategori memuaskan. Nilai siklus pertama disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Post test* siklus 2

Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Ketuntasan
A	95	Tuntas
B	80	Tuntas
C	85	Tuntas
D	85	Tuntas
E	100	Tuntas
F	90	Tuntas
G	90	Tuntas
H	90	Tuntas
I	80	Tuntas
J	100	Tuntas
K	100	Tuntas
L	80	Tuntas
M	95	Tuntas
N	100	Tuntas
O	90	Tuntas
P	100	Tuntas
Q	90	Tuntas
R	100	Tuntas
S	100	Tuntas
T	80	Tuntas
U	80	Tuntas
<hr/>		
Rata-rata	90,95	
<hr/>		
Ketuntasan	100%	
<hr/>		
Klasikal		
<hr/>		
Nilai Tertinggi	100	
<hr/>		
Nilai Terendah	80	
<hr/>		

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan. Pada siklus kedua, 100% peserta didik berhasil mencapai KKM, dan nilai rata-rata

siswa meningkat signifikan. Penerapan model ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang terlihat dari hasil observasi yang semakin baik.

Berdasarkan teori pembelajaran kooperatif, model *Two Stay Two Stray* mendukung peningkatan hasil belajar dengan memfasilitasi interaksi antar peserta didik. Menurut Ghavifekr (2020), pembelajaran kooperatif mengoptimalkan interaksi sosial antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran. Dengan adanya kesempatan untuk saling berbagi pengetahuan, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Proses saling mengajar dan mendengarkan di dalam kelompok kecil, yang merupakan inti dari model *Two Stay Two Stray*, memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka melalui berbagai perspektif (Astuti et al., 2022; Mursadam & Ma'ruf, 2022). Selain itu, model ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Krisna Dewi & Parmiti, 2022; Purba & Napitupulu, 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sasmito *et al.* (2023) juga mendukung temuan ini. Penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif, termasuk *Two Stay Two Stray*, dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan kolaborasi aktif antar siswa memiliki dampak positif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar secara keseluruhan (Kasmianti *et al.*, 2023; Putri *et al.*, 2022).

Peneliti juga merefleksikan bahwa meskipun siklus pertama menunjukkan peningkatan, masih ada beberapa kendala, seperti kurangnya fokus sebagian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, dengan perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua, semua kendala tersebut dapat teratasi, dan pembelajaran berjalan lebih optimal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Two Stay Two Stray* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA. Dengan memperhatikan karakteristik siswa dan menerapkan model pembelajaran yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran di kelas serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran berbentuk kelompok, dimana peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini mengharuskan peserta didik yang telah dibagi

menjadi bentuk kelompok untuk mengutus 2 orang anggota kelompoknya berkunjung ke kelompok lain untuk bertukar informasi dari materi berbeda pada kelompok lain, begitu juga dua orang anggota kelompok akan tinggal di tempat untuk bertukar materi dengan anggota kelompok lain yang berkunjung di tempatnya.

2. Hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Parepare pada pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil pengamatan pada pra tindakan di kelas yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah. Dengan rata-rata nilai 49,52, dimana sebanyak 2 peserta didik memperoleh nilai tuntas dan sebanyak 19 peserta didik belum tuntas. Pada pra tindakan ketuntasan belajar sebesar 9,52%. Kemudian pada siklus 1 rata-rata nilai peserta didik sebesar 76,9. Pada siklus ini terdapat 17 peserta didik yang telah tuntas nilai belajarnya dan 4 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus I ketuntasan belajar meningkat mencapai 80,95%. Selanjutnya pada siklus 2 rata-rata nilai hasil tes yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 90,95. Pada siklus ini seluruh peserta didik sebanyak 21 orang tuntas nilai belajarnya atau bisa dikatakan ketuntasan belajar telah mencapai maksimal yaitu 100%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, N. A., Riskawati, R., Hamsyah, E. F., Gustina, G., Syarif, S. H., & Samsi, A. N. (2023). Edukasi Computational Thinking dalam Proses Pembelajaran. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(8), Article 8. <https://doi.org/10.53625/Jabdi.V2i8.4516>
- Astuti, A. P., Hidayati, Y. M., & Untari, R. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbasis Peta Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Educatif Journal Of Education Research*, 4(3), 168–175. <https://doi.org/10.36654/Educatif.V4i3.218>
- Desvina Pebriyanti, D. & Andriansyah. (2022). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD Negeri 005 Teluk Pantaian Kecamatan Gaung Anak Serka. *Journal Of Education And Culture*, 2(2), 78–88. <https://doi.org/10.58707/Jec.V2i2.182>
- Ghavifekr, S. (2020). Collaborative Learning: A Key To Enhance Students' Social Interaction Skills. *MOJES: Malaysian Online Journal Of Educational Sciences*, 8(4), Article 4.
- Hamsyah, E. F., Gustina, Ahmad, F., Syarif, S. H., & Akhmad, N. A. (2021). Hubungan Kesadaran Metakognitif Terhadap Keterampilan Proses Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Lembar Kerja Mahasiswa. *Jurnal Kreatif Online*, 9(4), Article 4. <https://doi.org/10.22487/Jko.V9i4.1412>
- Handayani, N. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran Matematika. *International Journal Of Elementary Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V2i1.13904>
- Kasmiati, S., Surdin, S., Amaluddin, L. O., & Lestari, V. E. (2023). Increasing Students' Learning Outcomes Through The Script Model Of Cooperative Learning In Secondary

- School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1924–1931. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3111>
- Krisna Dewi, K. P., & Parmiti, D. P. (2022). Dampak Model Two Stay Two Stray terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 33–38. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.43362>
- Mesah, D. B., Wahyuni, S., & Liliek, T. (2020). Penerapan Cooperative Learning Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa SMA. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.13461>
- Murni, D., & Helma, H. (2021). Study Of Student Learning Habits And Their Relationship With Learning Outcomes In Elementary Linear Algebra Courses. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1742(1), 012010. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1742/1/012010>
- Mursadam, M., & Ma'ruf, H. (2022). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Kognitif melalui Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Media Peta Konsep pada Materi Pecahan Kelas IV SDN Kuta. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1404–1411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.716>
- Pacheco, F., Paes Saldanha, I., & Dias Martins, R. (2023). Educação Continuada Em Saúde. *Revista Enfermagem Atual In Derme*, 97(3), E023119. <https://doi.org/10.31011/Reaid-2023-V.97-N.3-Art.1913>
- Permata, I., Vai, A., & S, W. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Budaya Hidup Sehat di Tingkat Sekolah Dasar Negeri 110 Pekanbaru. *Journal On Education*, 5(3), 6433–6439. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1425>
- Purba, H., & Napitupulu, E. (2023). The Effect Of The Two Stay Two Stray Cooperative Learning Model On The Mathematical Communication Ability Of Junior High School Students. *Formosa Journal Of Science And Technology*, 2(1), 229–244. <https://doi.org/10.55927/fjst.v2i1.2633>
- Putri, N. P. I., I Gusti Ayu Tri Agustiana, & Alexander Hamonangan Simamora. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 541–549. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52287>
- Sara Sahrazad, Maria Cleopatra, Sigit Widiyarto, Zeinora, Fadjriah Hapsari, Adhis Darussalam Pamungkas, & Hugo Aries Suprpto. (2023). Application Of Guidance Counseling With Cooperative Learning Methods To Increase Middle School Students' Learning Motivation. *Formosa Journal Of Multidisciplinary Research*, 2(10), 1709–1716. <https://doi.org/10.55927/fjmr.v2i10.6634>
- Sasmito, A. P., Wahyuni, F. S., & Zahro', H. Z. (2023). Development Of Online-Based Two Stay Two Stray Learning Methods To Improve Student Learning Achievement And Motivation. *International Journal Of Educational Best Practices*, 7(1), 56. <https://doi.org/10.31258/ijebp.v7n1.p56-72>
- Semenets-Orlova, I., & Kuzmenko, H. (2021). Development Of Human Potential In The Information Society: Educational Changes And Organisational Development. *Edukacja Ekonomistów I Menedżerów*, 59(1). <https://doi.org/10.33119/EEIM.2021.59.1>
- Yasmin, F., Muhammad Umar Farooq, & Syed Kazim Shah. (2023). Impact Of Exam-Oriented Education System On Undergraduate Students' Cognitive, Affective And Psychomotor Competencies. *International Journal Of Linguistics And Culture*, 4(1), 109–125. <https://doi.org/10.52700/ijlc.v4i1.180>

Yunus, S., & Syarif, S. H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching And Learning Materi Getaran, Gelombang Dan Bunyi. *Journal Of Education Research*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i4.1756>