

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY
BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR BMR SISWA KELAS VA SDN 192 PEKANBARU**

Astika Yuliani¹, Guslinda, S.Pd., M.Pd², Dra. Hj. Munjiatun, M.Pd³
PGSD Universitas Riau¹, PGSD Universitas Riau², PGSD Universitas Riau³
astika.yuliani5181@student.unri.ac.id, guslinda@lecturer.unri.ac.id,
munjiatun@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of research on local content subjects, namely Riau Malay Culture. In fact, it tends to be only compulsory subjects that are the focus for improving learning. Observation results show that there are difficulties for students in learning Malay Arabic reading and writing materials, due to students' lack of ability to understand hijaiyah letters and Malay Arabic letters. The use of monotonous learning models applied by teachers also makes students not develop and are not active in the learning process. One alternative learning model that can be used in learning Riau Malay Culture is using the two stay two stray learning model with the help of interactive media in the form of the Canva application. The results of calculating the coefficient of the simple linear regression test equation show that tcount is 5.989 > ttable 2.048 with a significance value of 0.000 < 0.05, so H0 is rejected and Ha is accepted. This means that variable X influences variable Y. Meanwhile, the determination calculation is 58.0%. This shows that the two stay two stray learning model assisted by interactive media influences the BMR learning outcomes of class VA students at SDN 192 Pekanbaru and provides a contribution of 58.0% with the remainder influenced by other factors.

Keywords: *Two Stay Two Stray, Interactive Media, BMR Learning Results*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penelitian tentang mata pelajaran muatan lokal yakni Budaya Melayu Riau. Kenyataannya, cenderung matapelajaran wajib saja yang menjadi fokus untuk perbaikan-perbaikan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapatnya kesulitan siswa dalam mempelajari materi-materi baca tulis Arab Melayu, karena kurangnya kemampuan siswa dalam memahami huruf-huruf hijaiyah dan huruf-huruf Arab Melayu. Penggunaan model pembelajaran yang monoton yang diterapkan oleh guru juga membuat siswa tidak berkembang dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Budaya Melayu Riau yaitu menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan berbantuan media interaktif berupa bantuan aplikasi *canva*. Hasil perhitungan koefisiensi persamaan uji regresi linier sederhana diperoleh t_{hitung} sebesar 5,989 > t_{tabel} 2,048 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sedangkan pada perhitungan determinasi sebesar 58,0%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar BMR siswa kelas VA SDN 192

Pekanbaru dan memberikan kontribusi sebesar 58,0% dengan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Two Stay Two Stray*, Media Interaktif, Hasil Belajar BMR

A. Pendahuluan

Dilingkup pendidikan peran pendidik dan peserta didik menjadi faktor utama dalam keberhasilan sistem pendidikan yang ada di Indonesia didukung dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang tepat agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan capaian tujuan yang diinginkan.

Sekolah selaku rumah kedua bagi peserta didik sebisa mungkin dapat menjadi fasilitator terbaik untuk peserta didik agar dapat membantu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu langkah untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memasukkan mata pelajaran muatan lokal (Mulok) ke dalam pembelajaran. Untuk di daerah Riau sendiri, salah satu mata pelajaran muatan lokal yaitu Budaya Melayu Riau (BMR). Perlu kita sadari bahwa, pembelajaran Budaya Melayu Riau yang baik akan membentuk pemahaman mengenai budaya melayu di Riau sendiri. Pembelajaran yang baik juga ditentukan oleh kualitas pada pemahaman pendidik

agar hasil belajar peserta didik juga baik. Namun, banyaknya tenaga pendidik yang mengajar mata pelajaran Budaya Melayu Riau cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang akan berdampak pada hasil belajar siswa karena kurangnya pemahaman pada mata pelajaran Budaya Melayu Riau.

Pembelajaran BMR dikelas V SD N 192 Pekanbaru menggunakan kurikulum 2013, disini peneliti akan memfokuskan untuk meneliti materi tentang pembelajaran ke-2 tentang Baca Tulis Arab Melayu: Pantun, Syair, dan Gurindam. Sebelum menentukan topik yang akan diteliti, peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi kepada siswa dengan cara memberikan sebuah lembaran kertas berisi susunan daftar materi selama dua semester yang terdapat di buku paket BMR kelas V kurikulum 2013. Hasil yang didapatkan rata-rata siswa memilih materi Baca Tulis Arab Melayu: Pantun, Syair, dan Gurindam sebagai materi dengan kategori kurang dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan telah mewawancarai guru bidang studi BMR kelas V SDN 192 Pekanbaru pada tanggal 01 September 2023 terhadap proses pembelajaran Budaya Melayu Riau dengan topik pembelajaran Baca Tulis Arab Melayu: Pantun, Syair dan Gurindam khususnya kelas VA, menunjukkan kurangnya kemampuan siswa dalam membaca dan menulis tulisan Arab Melayu. Dilihat dari nilai ulangan harian pembelajaran BMR kelas VA SDN 192 Pekanbaru pada materi Baca Tulis Arab Melayu: Pantun, Syair, dan Gurindam dengan nilai KKM 78 terdapat hasil nilai kelas VA yang terdiri dari 28 siswa terdapat 11 siswa (39,2%) siswa yang tuntas dan 17 siswa (60,8%) yang belum tuntas. Hal ini terjadi dikarenakan model pembelajaran masih konvensional yang digunakan guru membuat siswa kurang aktif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang cocok untuk membuat siswa lebih antusias dengan melakukannya secara berkelompok ialah model pembelajaran kooperatif yang mana model pembelajaran ini memiliki definisi membentuk sebuah kelompok kecil secara heterogen yang akan melibatkan seluruh siswa untuk

bekerja dan saling membantu. Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat berbagai tipe. Salah satu tipe dari model kooperatif yang peneliti pilih mengingat situasi dan kondisi ialah model kooperatif dengan tipe *two stay two stray* yang melibatkan 4 siswa dalam satu kelompok yang dimana 2 siswa menetap dan 2 siswa bertamu saat kegiatan diskusi berlangsung.

Namun, jika hanya terfokus pada perbaikan model pembelajaran tak menutup kemungkinan siswa juga akan masih merasa bosan. Untuk itu peneliti akan menggabungkan model pembelajaran *two stay two stray* ini dengan membuat media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Canva* sebagai yang mencakup isi materi Baca Tulis Arab Melayu: Pantun, Syair, dan Gurindam.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar BMR Siswa Kelas VA SDN 192 Pekanbaru”**.

Rumusan masalah dari penelitian ini ialah apakah model pembelajaran *two stay two stray* dengan bantuan media interaktif

berpengaruh terhadap hasil belajar BMR kelas VA di SDN 192 Pekanbaru?

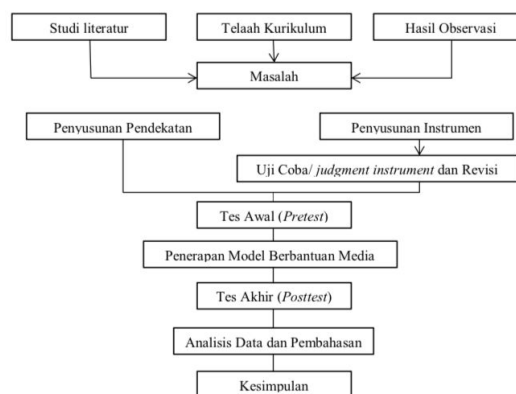
Adapun tujuan penelitian yang didapatkan dari rumusan masalah diatas adalah untuk melihat ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar BMR kelas VA SDN 192 Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-posttest* yang mana akan melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. *One Group Pretest-posttest* adalah kegiatan penelitian dengan prosedur memberikan tes di awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan dan memberikan tes akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan (Arikunto, 2010: 124).

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 192 Pekanbaru dengan sampel siswa kelas VA SDN 192 Pekanbaru yang berjumlah 28 orang dan menggunakan teknik *sumpling purposive*.

Gambar 1 Prosedur Penelitian



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun tahapan-tahapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan bantuan media interaktif yang dilakukan peneliti untuk proses pengambilan data adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan *pretest* (tes awal);
2. Presentasi guru;
3. Kegiatan kelompok;
4. Formalisasi;
5. Evaluasi
6. Penghargaan; dan
7. Melaksanakan *posttest* (tes akhir)

Berdasarkan tahapan-tahapan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media interaktif yang dilakukan peneliti kepada siswa, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :

Perhitungan hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen, didapatkan rata-rata hasil belajar adalah 56,07.

Sedangkan rata-rata hasil belajar *posttest* (tes akhir) adalah 78,21.

Tabel 1 Hasil Perhitungan *Pretest-Posttest*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Pretest</i>	28	30	90	50.67	17.917	321.032
<i>Posttest</i>	28	50	100	78.21	14.670	215.212
Valid N (listwise)	28					

Sumber : Data Olahan, 2024

Dari tabel hasil di atas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan sebanyak 27,54.

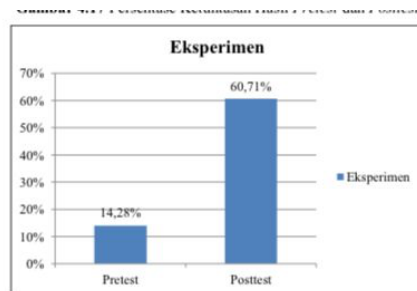
Untuk mengetahui perbandingan ketuntasan hasil belajar BMR siswa kelas VA adalah dengan membandingkan ketuntasan hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Ketuntasan *Pretest-Posttest*

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas <i>Pretest</i>	Jumlah Siswa Tuntas <i>Posttest</i>
Eksperimen	28	4	17

Sumber : Data Olahan, 2024

Dari data di atas dapat dilihat bahwa pada hasil *pretest* ada 4 siswa yang tuntas dan meningkat menjadi 17 siswa. Untuk lebih jelasnya gambaran persentase perbandingan ketuntasan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.17 di bawah ini :



Sumber : Data Olahan, 2024

Gambar 2 Persentase Ketuntasan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil persentase ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen yang terdiri dari 28 siswa ada 14,28% atau 4 siswa yang tuntas pada *pretest* dan meningkat menjadi 60,71% atau 17 siswa yang tuntas pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media interaktif cukup efektif meningkatkan hasil belajar BMR siswa kelas VA.

D. Kesimpulan

Dari analisis data kelas eksperimen mengalami peningkatan dari rata-rata skor *pretest* 50,67 menjadi 78,1 pada skor rata-rata *posttest* dengan peningkatan sebanyak 27,54. Jika dilihat dari N-Gain mencapai 0,56 yang termasuk kategori sedang dengan persentase 56% dalam kategori cukup efektif.

Adanya peningkatan dapat dikatakan bahwa perlakuan khusus yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media interaktif cukup efektif terhadap peningkatan hasil belajar BMR siswa kelas VA. Hal ini sesuai dengan keunggulan model pembelajaran *two stay two*

stray yang diungkapkan (Kardi Manik, 2016)) beberapa diantaranya adalah adanya kreativitas. Siswa yang tinggal (*stay*) mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kreativitas, misalnya cara mereka menyajikan hasil kerja kelompok kepada tamu (anggota kelompok lain) yang berkunjung ke kelompoknya serta siswa dapat mencermati pekerjaan orang lain dan pekerjaan kelompoknya.

Media interaktif juga memberikan kelebihan pada proses pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih antusias dan aktif. Hal ini sesuai dengan kelebihan media interaktif yang diungkapkan Swara (2020) beberapa diantaranya adalah pembelajaran lebih interaktif dan inovatif serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji *paired sample t-test* karena data yang dibandingkan hanya diperoleh dari 1 kelas/kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 artinya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta

didik sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar BMR siswa kelas VA SDN 192 Pekanbaru, karena model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi Baca Tulis Arab-Melayu: Pantun, Syair, dan Gurindam dan membuat siswa lebih aktif serta antusias.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damayanti dan Mudjino. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 79-96.
- Hamdayana, Jumata. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran*

- Kreatif dan Berkarakter.* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, Muslimin dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif.* Universitas Negeri Surabaya.
- Indarwati, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31.
- Kurniasih. I. dan Sani. B. (2015). *Ragam Pembangunan Model Pembelajaran.* Jakarta: Kata Pena.
- Moh. Irma S, T. K. (2024). *Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest.* Yogyakarta: Suryacahya.
- Priyatno, Duwi. (2016). *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengelolannya Dengan SPSS.* Yogyakarta: Gava Media
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah.* Magelang: Staia Press.
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar.* Yogyakarta: Deepublish.
- Sudirman A.N. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: ALFABETA.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, & Aditin Putra. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannua.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutarti & Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.* Jakarta: Kencana.
- Warsita. (2002). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya.* Jakarta: Rineka Cipta.