

Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Permainan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung

Nabila Khairiyah Damhuri¹, Junaidi Junaidi^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: junaidiunp@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *wordwall*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas oleh Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme Jean Piaget. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XE.1 SMAN 1 Salimpaung Tanah Datar pada tahun ajar 2023/2024 dengan jumlah 33 siswa. Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan membandingkan presentase ketuntasan belajar dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan bantuan aplikasi *Wordwall*. Instrument penelitian yang menggunakan kisi kisi soal test hasil belajar. Berdasarkan hasil tes pada siklus I pertemuan pertama dengan rata rata hasil belajar dengan persentase 33,3% dan pada pertemuan 2 hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata rata persentase 48,3%. Pada siklus II pertemuan pertama hasil belajar siswa dengan rata rata persentase 75,8%, dan meningkat pada pertemuan kedua dengan rata rata 78,8%. Adapun selisih rata rata peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II sebesar 45,5%. Rata-rata pada siklus I dari 33,3% menjadi 78,8% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* pada Pelajaran sosiologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XE.1 SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

Kata kunci: Hasil Belajar Sosiologi; Model Pembelajaran; Two Stay Two Stray; Wordwall.

Abstract

The background to this research is the low learning outcomes of students in the learning process. The aim of this research is to improve student learning outcomes using the Two Stay Two Stray learning model with the wordwall game. The type of research used is classroom action research by Kemmis & Mc Taggart. This research uses Jean Piaget's constructivism theory. The research subjects were class XE.1 students at SMAN 1 Salimpaung Tanah Datar in the 2023/2024 academic year with a total of 33 students. This research was designed in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. Each cycle consists of: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation, (4) Reflection. The data analysis technique used is to compare the percentage of learning completeness in applying the direct learning model with the help of the Wordwall application. Research instrument that uses a grid of learning outcomes test questions. Based on the test results in the first cycle of the first meeting, the average learning outcomes were 33.3% and at the second meeting, student learning outcomes had increased with an average percentage of 48.3%. In cycle II, at the first meeting, student learning outcomes averaged 75.8%, and increased at the second meeting with an average of 78.8%. The difference in the average percentage increase between cycle I and cycle II was 45.5%. The average in cycle I was from 33.3% to 78.8% in cycle II. So it can be concluded that by implementing the Two Stay Two Stray learning model with the Wordwall game in sociology lessons, it can improve the learning outcomes of class XE.1 students at SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

Keywords: Learning Model; Sociology Learning Outcomes; Two Stay Two Stray; Wordwall;.

How to Cite: Damhuri, N.K. & Junaidi, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Permainan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(4), 358-365.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru, siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Adapun pembelajaran merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik melakukan proses belajar (Rahim, Syaifudin & Neri, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar, dengan guru kelas X Ibu Selvi, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar Sosiologi siswa kelas X masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), KKM mata pelajaran Sosiologi adalah 75. Dari data diatas sebanyak 64% siswa dikelas X belum tuntas karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Nilai Minimum (KKM). Dari data diatas juga diperoleh bahwa kelas X.E1 merupakan kelas dengan nilai ketuntasan yang terendah dibanding kelas lainnya. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar, realita yang peneliti temui selama observasi hanya guru yang berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya diam mendengarkan materi yang disampaikan, ini menyebabkan interaksi antar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar menjadi kurang. sebagian besar siswa sangat jarang terlibat aktif dalam mengajukan pertanyaan dan mengutarakan pendapat, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat saja memperhatikan. Oleh karena itu, banyak siswa yang terlihat malas, tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal latihan dan hasil belajar sangat tidak memuaskan permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, seperti pada saat diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas, dan memperhatikan penjelasan dari guru.

Pada kegiatan proses pembelajaran peneliti menemukan beberapa fakta diantaranya: pertama mengenai media pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana siswa menjadi bosan dalam pembelajaran (Miftahul, 2018). Kedua, peserta didik cenderung hanya menghafal materi yang diberikan guru tanpa benar benar memahami konsep yang dipelajari. Kurangnya inisiatif siswa dalam mencari informasi sendiri mengenai materi pelajaran juga menjadi permasalahan, karena peserta didik hanya mengandalkan materi dari guru saja. Akibatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi cenderung rendah, terlihat dari ketidakmampuan sebagian peserta didik dalam memecahkan atau menjelaskan permasalahan dalam mata pelajaran tersebut.

Kondisi pembelajaran seperti ini berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa seorang guru bertindak sebagai moderator dan memutuskan bagaimana proses belajar mengajar berlangsung, sementara siswa menjadi pusat pembelajaran. Keberhasilan tujuan pendidikan bergantung pada hasil belajar siswa yang dicapai melalui kegiatan belajar mengajar.

Meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran Two Stay Two Stray merupakan model pembelajaran membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen di mana masing – masing kelompok terdiri atas empat siswa dimana dua siswa bertugas untuk tinggal di dalam kelompok (Stay) dan dua siswa lainnya bertugas untuk bertamu kekelompok lain (Stray) (Aji & Wulandari, 2021). Mereka berdiskusi dan bekerjasama di dalam kelompoknya untuk menyelesaikan kasus atau menggali materi yang disampaikan oleh guru.

Alasan peneliti menggunakan model TSTS, pada pembelajaran Two Stay Two Stray tidak lagi pembelajaran satu arah tetapi terjadinya keseimbangan pembelajaran antara guru dan siswa. Pada proses pembelajaran semua anggota kelompok menjadi aktif dan menekankan mereka untuk memahami materi yang didiskusikan karena akan disampaikan kepada temannya dari kelompok lain (tahap Stay) dan dari kelompoknya sendiri (tahap Stray). Penggunaan model TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, peserta didik dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi sulit diatur saat proses mengajar (Istirokah, 2013).

Variasi dalam mengajar ada bermacam macam, salah satunya melalui penggunaan media. Salah satu media yang cukup atraktif adalah media permainan Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat berbasis daring yang menarik bagi siswa (Arimbawa, 2021). Quis interaktif berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media evaluasi seperti quis, menjodohkan, memasang masangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan sebagainya, yang sangat menarik dan intraktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Studi yang relevan dengan permasalahan ini adalah studi yang dilakukan oleh Anisya (2022) dengan judul “Penerapan Model Two Stay Two Stray Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTS Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022”. Khusnah et al (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Two Stay Two Stray terhadap kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita di Sekolah Dasar. Astuti et al (2023) dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar. Dari penelitian terdahulu yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah “Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Permainan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

Berdasarkan latar belakang diatas, model Two Stay Two Stray bukan hanya pembelajaran satu arah melainkan keseimbangan pembelajaran antara guru dan siswa, dimana siswa diarahkan untuk aktif dan bertanggung jawab akan tugasnya, aktifnya siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar, kemudian model Two Stay Two Stray juga banyak dilakukan penelitian pada tingkat SD dan SMP. Oleh karna itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini pada Tingkat SMA dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Permainan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), pelaksanaan tindakan pada PTK dilakukan dua siklus (Widayati, 2008). Dimana setiap siklus dua pertemuan, sebelum Tindakan dilakukan peneliti sebelumnya sudah mengamati terlebih dahulu hasil nilai ulangan harian pada pembelajaran sebelumnya dan membandingkan nilai setelah menggunakan Model *Two Stay Two Stray* dengan bantuan permainan *Wordwall*. penelitian dikemukakan oleh kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes, pengamatan, dokumentasi, dan wawancara. Instrument penelitian menggunakan tes soal objektif yang dikumpulkan pada setiap observasi dan pelaksanaan siklus penelitian. Teknik analisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Menghitung hasil belajar siswa dengan menganalisis rata rata disetiap siklus. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Arifin, 2014). Penelitian ini menentukan kelas XE.1 dijadikan sebagai sampel penelitian didasari dengan alasan nilai rata-rata siswa tersebut diambil dari nilai yang paling rendah.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X E.1 di SMAN 1 Salimpaung. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dimana setiap siklus memiliki 2 kali pertemuan. Sehingga membutuhkan 4 kali pertemuan dengan rincian:

Pelaksanaan Siklus I

Tahap Perencanaan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 Januari dan 9 Januari 2024, pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan Model TSTS dalam proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Menentukan materi pembelajaran, Dimana peneliti dan guru matapelajaran sepakat untuk menggunakan materi Sosiologi Sebagai Ilmu. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan seperti ATP (alur tujuan pembelajaran), modul ajar, LKPD, dan media pembelajaran *Wordwall*. Merencanakan pengelompokkan siswa menjadi 8 kelompok.

Tahap Pelaksanaan

Guru masuk kedalam kelas dengan mengucapkan salam, kemudian siswa menyiapkan diri dan berdo'a sebelum Pelajaran dimulai. Guru akan memperkenalkan diri begitu pula dengan siswa, lalu melakukan absensi. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan Langkah Langkah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan permainan game *Wordwall*. Untuk lebih mudah dalam menjelaskannya, peneliti mengajak beberapa siswa dan membentuk beberapa kelompok kecil untuk dipraktekkan secara langsung agar peserta didik lebih mengerti. Selanjutnya guru akan memberikan pemaparan sedikit mengenai materi yang akan dipelajari selama 4 pertemuan kedepan yaitu Sosiologi Sebagai Ilmu, dan guru membuat kelompok menjadi 8 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang, guru memberikan sub pokok bahasan pada setiap kelompok untuk berdiskusi bersama dengan anggota kelompok.

Setelah selesai berdiskusi 2 siswa dari masing masing kelompok dapat berkunjung kekelompok lain untuk menyampaikan materi dan 2 orang yang tinggal menerima tamu dari kelompok lain tugas mereka menyajikan hasil kerja. Tamu mohon diri dan Kembali ke kelompok masing masing untuk melaporkan temuan, mencocokkan, dan membahas hasil kerja kelompok. Setelah diskusi 4 kelompok pertama akan mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk mengerjakan *test Wordwall*, dan link yang akan dibagikan di WAG.

Pertemuan kedua siswa melakukan kegiatan yang sama dan kegiatan mempresentasikan dilanjutkan 4 kelompok terakhir. Proses pembelajaran akan dilakukan berulang ulang sampai tahap hasil belajar siswa meningkat. Akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara Bersama sama. Kemudian guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya, agar pertemuan yang akan datang siswa akan lebih mudah memahami materi. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Observasi / pengamatan

Penilaian hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal test *wordwall* yang diberikan kepada siswa kelas XE.1 berjumlah 33 siswa pada siklus I. data hasil belajar siswa dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1. Persentase Nilai Test *Wordwall* Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	11	33,3%
2	< 75	Belum Tuntas	22	66,7%
Jumlah			33	100%

Sumber: Hasil belajar siswa pada tes *Wordwall* Siklus I pertemuan 1

Dari data tabel diatas, diketahui bahwa hasil test *wordwall* yang diberikan kepada siswa masih sangat rendah. Dapat dilihat dari 33 jumlah siswa hanya 11 orang saja yang tuntas dan 22 siswa belum tuntas, dengan persentase ketuntasan 33,3% dan yang belum tuntas dengan persentase 66,7%.

Tabel 2. Persentase Nilai Test *Wordwall* Siklus I Pertemuan 2

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	16	48,5%
2	< 75	Belum Tuntas	17	51,5%
Jumlah			33	100%

Sumber: Hasil belajar tes *Wordwall* pada siklus I pertemuan 2.

Pada pertemuan kedua juga masih rendah. Karena dari 33 siswa yang mengikuti permainan *Wordwall* hanya 16 siswa saja yang tuntas dan 17 siswa lainnya masih dibawah KKM. Siswa yang tuntas dengan persentasi belajar sebanyak 48,5% dan belum tuntas dengan persentase 51,5%.

Refleksi

Dari pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kekurangan yang terjadi dan harus dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain, masih ada beberapa siswa yang tidak serius mengikuti saat melaksanakan kegiatan pembelajaran model TSTS dikelompoknya, masih ada beberapa siswa yang kurang mengoptimalkan ketepatan waktu yang tersedia terhadap tugas yang diberikan guru, suasana kelas yang kurang kondusif karena banyak siswa yang ribut didalam proses pembelajaran berlangsung, siswa yang aktif dalam kelompok hanya itu itu saja.

Berdasarkan refleksi siklus 1 tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu, guru memberikan motivasi dan semangat kepada siswa yang masih terlihat malas dan kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran TSTS, penguasaan kelas dan pengelolaan waktu harus lebih baik, guru hendaknya dalam menjelaskan materi pembelajaran harus selalu mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari, memberikan penjelasan tidak terlalu cepat agar mudah dimengerti siswa.

Pelaksanaan Siklus II

Tahap Perencanaan

Pada siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 12 Januari dan 16 Januari 2024. Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ini didasarkan pada pelaksanaan siklus I yang telah dilaksanakan. Hanya saja pada siklus II ini guru lebih menekankan pada materi serta memantau kesulitan siswa dan ada beberapa tambahan yang perlu disiapkan yaitu *reward* yang akan diberikan diakhir pertemuan bagi siswa yang tuntas.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan pada tanggal 12 dan 16 Januari, dimana kegiatan belajar dilakukan kembali, semua materi mengenai sosiologi sebagai ilmu, metode dalam sosiologi, hubungan sosiologi dengan ilmu lain, dan tokoh tokoh dalam ilmu sosiologi. Guru masuk kedalam kelas dengan mengucapkan salam, kemudian siswa menyiapkan diri dan berdo'a sebelum Pelajaran dimulai. Guru akan memperkenalkan diri begitu pula dengan siswa, lalu melakukan absensi. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan Langkah Langkah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan permainan game *wordwall*. Untuk lebih mudah dalam menjelaskannya, peneliti mengejak beberapa siswa dan membentuk beberapa kelompok kecil untuk dipraktekkan secara langsung agar peserta didik lebih mengerti. Selanjutnya guru akan memberikan pemaparan sedikit mengenai materi yang akan dipelajari selama 4 pertemuan kedepan yaitu Sosiologi Sebagai Ilmu, dan guru membuat kelompok menjadi 8 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang, guru memberikan sub pokok bahasan pada setiap kelompok untuk berdiskusi bersama dengan anggota kelompok.

Setelah selesai berdiskusi 2 siswa dari masing masing kelompok dapat berkunjung kekelompok lain untuk menyampaikan materi dan 2 orang yang tinggal menerima tamu dari kelompok lain tugas mereka menyajikan hasil kerja. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok masing masing untuk melaporkan temuan, mencocokkan, dan membahas hasil kerja kelompok. Setelah diskusi 4 kelompok pertama akan mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk mengerjakan *test Wordwall*, dan link yang akan dibagikan di WAG. Pertemuan kedua siswa melakukan kegiatan yang sama dan kegiatan mempresentasikan dilanjutkan 4 kelompok terakhir. Proses pembelajaran akan dilakukan berulang ulang sampai tahap hasil belajar siswa meningkat. Akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara bersama sama. Kemudian guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya, agar pertemuan yang akan datang siswa akan lebih mudah memahami materi. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Observasi/pengamatan

Penilaian hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal test *wordwall* yang diberikan kepada siswa kelas XE.1 berjumlah 33 siswa pada siklus I. data hasil belajar siswa dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3. Persentase Hasil Test *Wordwall* Siswa Siklus II Pertemuan 1

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75	Tuntas	25	75,8%
2.	< 75	Belum Tuntas	8	24,2%
Jumlah			33	100%

Sumber: Hasil belajar siswa pada tes *Wordwall* Siklus II pertemuan 1

Siklus II pertemuan pertama dapat dilihat dari 33 peserta 25 peserta didik tuntas dengan persentase 75,8% dan siswa yang belum tuntas dengan persentase 24,2%.

Tabel 4. Persentase Hasil Test *Wordwall* Siklus II Pertemuan 2

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75	Tuntas	26	78,8%
2.	< 75	Belum Tuntas	7	21,2%
Jumlah			33	100%

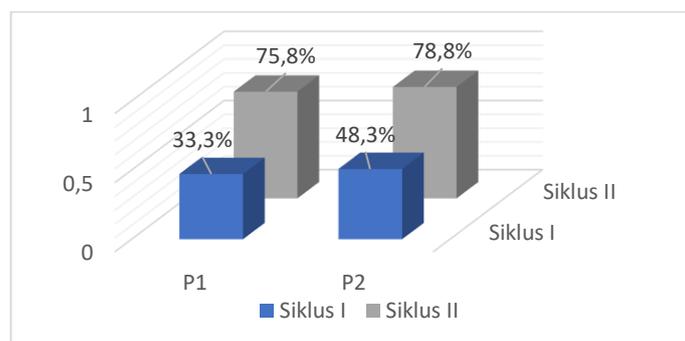
Sumber: Hasil belajar siswa pada tes *Wordwall* Siklus II pertemuan 2

Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi telah mengalami peningkatan dari siklus I. Adanya peningkatan ini karena setelah guru melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam pembelajaran, dan *reward* yang diberikan guru juga mempengaruhi semangat belajar siswa. Pada pertemuan kedua, dapat diketahui bahwa dari 33 siswa yang mengikuti *test* ada 26 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar adalah 78,8% dan ada 7 siswa yang belum tuntas dengan persentase ketuntasan belajar adalah 21,2%. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa hasil *test* meningkat. Jadi, hasil belajar siswa meningkat di akhir siklus II pertemuan kedua, dan hasil tes siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 80% dari siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 75 .

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Permainan Wordwall Siklus I dan II

No.	Hasil Belajar <i>Wordwall</i>	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Siklus I	33,3%	48,3%
2.	Siklus II	75,8%	78,8%

Sumber: Hasil belajar tes Wordwall pada siklus I dan II



Gambar 1. Perbandingan hasil belajar Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I pertemuan 1 rata rata persentase ketuntasan hasil test *Wordwall* peserta didik 33,3% dengan kategori "*Rendah*", hasil ini mengalami peningkatan pada pertemuan ke 2 siklus I dengan rata rata persentase 48,3% dengan kategori "*Sedang*". Pada siklus II pertemuan 1 dengan rata rata persentase 75,8% dan meningkat pada pertemuan 2 dengan rata rata persentase 78,8% dengan kategori "*Tinggi*".

Refleksi

Dari hasil pengamatan pada siklus II didapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* ini sudah lebih baik dibandingkan pada pelaksanaan siklus I, sehingga dapat disimpulkan, pertama, siswa menjadi semangat dan tertarik memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*, sehingga siswa lebih paham terhadap materi sosiologi sebagai ilmu, hubungan sosiologi dengan ilmu lain, dan tokoh tokoh dalam sosiologi. Kedua, adanya peningkatan hasil belajar siswa yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu lagi melaksanakan siklus selanjutnya.

Pembahasan

Hasil belajar adalah salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019). Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar mengajar, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Alasan peneliti menggunakan model TSTS, pada pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak lagi pembelajaran satu arah tetapi terjadinya keseimbangan pembelajaran antara guru dan siswa. Pada proses pembelajaran semua anggota kelompok menjadi aktif dan menekankan mereka untuk memahami materi yang didiskusikan karena akan disampaikan kepada temannya dari kelompok lain (tahap *Stay*) dan dari kelompoknya sendiri (tahap *Stray*) (Husna, 2017). Penggunaan model TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota

kelompok, peserta didik dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi sulit diatur saat proses mengajar (Istirokah, 2013), dan pastinya dengan gaya belajar ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh bahwa adanya pengaruh setelah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran sosiologi pada materi sosiologi sebagai ilmu, di SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar. Dapat dilihat dari proses pembelajaran dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tampak lebih aktif dan antusias saat mengikuti proses pembelajaran. Tidak hanya itu proses pembelajaran juga jadi lebih berwarna, dimana siswa mampu menyampaikan materi, berkolaborasi, pendapatnya dan melakukan tanya jawab serta mampu bekerja sama dengan baik didalam kelompok belajar.

Asumsi pada teori konstruktivisme menggunakan model TSTS dengan permainan *Wordwall*, peneliti bertindak sebagai guru sebaiknya tidak mengajar pelajaran dalam artian menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional, dengan membangun situasi situasi sedemikian rupa sehingga peserta didik terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi sosiologi sebagai ilmu dan interaksi dalam proses pembelajaran (Kaban et al, 2020). Pada asumsi lainnya peserta didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan ilmu yang sudah didapatkan, baik dari melakukan latihan, tes *Wordwall*, dan kolaborasi dengan teman sebaya dalam membagikan pemahaman mereka. Ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif dan konstruksi pengetahuan. Model TSTS sangat mementingkan interaksi dalam proses pembelajaran, yang mana merupakan komponen kunci dari teori konstruktivisme, siswa berkolaborasi dan bertukar informasi, melalui diskusi dengan rekan kelompok mereka. Dengan bertukar informasi dengan kelompok lain, siswa bisa mendalami pengetahuan mereka dengan lebih baik. Dengan menerapkan teori konstruktivisme dalam pembelajaran *Two Stay Two Stray*, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan relevan, yang akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Terbukti hasil belajar siswa terhadap *test wordwall* pada siklus II dimana jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan 26 siswa dengan persentase ketuntasan 78,8% dengan kategori “Tinggi” siklus I pertemuan pertama dengan rata rata persentase 33,3% dan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan dengan rata rata persentase 48,3%. Pada siklus II pertemuan pertama dengan rata rata persentase 75,8%, dan meningkat pada pertemuan kedua dengan rata rata 78,8%. Adapun selisih rata rata peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II sebesar 45,5%. Rata-rata pada siklus I dari 33,3% menjadi 78,8% pada siklus II. Ini berarti telah melebihi ketuntasan belajar klasial yang dikemukakan oleh Sudjana 61-80% dalam kategori tinggi. Hasil yang sama juga terungkap dari penelitian terdahulu. Anisya (2022) mengenai “Penerapan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022” Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa (a) Pada siklus I dari hasil siklus I jumlah siswa tuntas 7 orang dengan presentase 23% sedangkan jumlah siswa tidak tuntas 23 orang dengan presentase 77% nilai rata-rata 60,3. (b) Pada siklus II jumlah siswa tuntas sebanyak 16 orang dengan presentase 53% sedangkan jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 14 orang dengan presentase 47% nilai rata-rata 71,8. (c) Pada siklus III diperoleh dari 30 siswa mencapai presentase 100% dengan rata-rata 85. Dari presentase tersebut, dapat dilihat dari siklus I sampai dengan siklus III kegiatan pembelajaran dan juga hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dengan ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar diatas nilai 75 sebagai KKM untuk mata pelajaran Fikih. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Jenangan 2 telah berhasil dilakukan oleh peneliti dengan ketuntasan nilai yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XE.1 SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar. Hal itu tersebut dibuktikan dengan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi pada saat sebelum diberikan tindakan kemampuan awal siswa kelas XE.I yaitu dengan rata-rata 24,24%, sehingga hal ini belum termasuk dalam kategori baik. Setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* dalam proses pembelajaran dengan materi Sosiologi Sebagai ilmu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan walaupun belum signifikan yaitu sebesar 45,5%. Kemudian setelah dilakukan tahap perbaikan pada siklus II sesuai dengan refleksi pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan mencapai rata-rata 78,8%. Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan dari penelitian ini, maka peneliti tidak perlu lagi melakukan penelitian pada siklus III. Jadi, penerapan model pembelajaran

Two Stay Two Stray dengan permainan *Wordwall* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XE.1 tergolong berhasil, karena pada penelitian ini terjadi peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan target 61% dari KKM 75. Penerapan model TSTS dengan permainan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar terutama dengan mengoptimalkan kondisi kelas menjadi lebih tertib. Guru harus melakukan pengelolaan kelas dan materi sosiologi yang diajarkan dirancang dalam bentuk yang kontekstual. Materi yang kontekstual membantu siswa memahami TSTS dengan mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Daftar Pustaka

- Aji, T. P., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(3), 340-350.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- Anisya, K. (2022). Penerapan Model Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Mts Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022. IAIN Ponorogo.
- Arifin, M. (2014). Instrumen Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Pengembangan. *Implementation Science*, 39(1), 1.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332.
- Astuti, T., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sugianto, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Stay Two Stray (TS-TS) dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 39-45. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.157>
- Husna, A. N. (2017). Penerapan Media Pop-Up Book Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Balekerto Kaliangkrik. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Herliani, H. et al. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeshia.
- Istirokah, I. (2013). Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Kantor Pada Siswa Kelas X AP di SMK Cut Nya' Dien Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Pakem Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-110.
- Khusnah, A. S., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hidayat, M. T. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Two Stay Two Stray terhadap Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3179-3185.
- Miftahul, M. P. (2018). *Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahim, R., Syaifudin, S., & Nery, R. S. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(1), 39-54.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).