



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Muh Fahrurrozi
Assignment title: Cek Plagiasi
Submission title: Efektivitas Model Pembelajaran Two...
File name: 6_Efektivitas_Model_Pembelajaran_...
File size: 710.21K
Page count: 11
Word count: 3,272
Character count: 20,950
Submission date: 07-Dec-2020 11:41PM (UTC+1030)
Submission ID: 1467413053



Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355-4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 5, No. 2, April-September 2018, hh. 49-59
<https://juri.diksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam>

Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dan Jigsaw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Ekonomi SMA

Muh. Fahrurrozi¹⁾, Desi Nila Dartika Sari²⁾

^{1,2} Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi
Email: ozzy_ahu@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui p efektivitas model pembelajaran two stay two stray dan jigsaw dilihat dari keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMA. Penelitian ini adalah jenis Eksperimen. Pada penelitian ini peneliti ingin membandingkan dua model pembelajaran, dengan penelitian studi perbandingan (*komparasi*). Hasil penelitian yang diperoleh skor rata-rata keaktifan siswa untuk kelas eksperimen I pada *Pretest* sebesar 71,93 dengan kategori aktif dan skor rata-rata pada *Posttest* sebesar 88,93 dengan kategori sangat aktif sedangkan untuk kelas eksperimen II skor rata-rata pada *Pretest* sebesar 74,6 dengan kategori aktif dan skor rata-rata *Posttest* sebesar 90,66 dengan kategori sangat aktif. Sedangkan untuk skor rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* adalah 46,20, dan untuk *posttest* diperoleh skor terendah 39 dan skor tertinggi 79 dengan jumlah skor keseluruhan siswa $\sum x_i = 1626$ dan banyak siswa $N = 24$, sehingga skor rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* sebesar 67,75. skor rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* sebesar 68,29, jika skor rata-rata tersebut dikonsultasikan berdasarkan pengkategorian yang ada pada lampiran 28 maka hasil belajar siswa pada *pretest* dikategorikan sedang, dan untuk *posttest* dikategorikan tinggi.

Kata Kunci: Two Stay Two Stray, Jigsaw, Keaktifan, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study is to effectiveness of the learning model two stay two stray and jigsaw views on the activity and student learning outcomes on economic subjects in SMA. This research is a kind of experiment. In this study, researchers wanted to compare two models of learning, to research comparative studies (*comparative*). The results obtained an average score of student activity for the experimental class I on pretest at 71.93 with the active category and the average score on Posttest at 88.93 with a very active category while for the experimental

Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dan Jigsaw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Ekonomi SMA

by Muh Fahrurrozi

Submission date: 07-Dec-2020 11:41PM (UTC+1030)

Submission ID: 1467413053

File name: 6_Efektivitas_Model_Pembelajaran_Two_Stay_Two_Stray_Dan.pdf (710.21K)

Word count: 3272

Character count: 20950



5

Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dan Jigsaw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Ekonomi SMA

Muh. Fahrurrozi,⁽¹⁾ Desi Nila Dartika Sari ⁽²⁾

^{1 2} Prodi Pendidikan Ekonomi, ³⁶ Universitas Hamzanwadi

Email : ozy_alu@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui p efektivitas ⁴⁹ model pembelajaran two stay two stray dan jigsaw dilihat dari keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMA. Penelitian ini adalah jenis Eksperimen. Pada penelitian ini peneliti ingin membandingkan dua model pembelajaran, dengan penelitian studi perbandingan (*komparasi*). Hasil penelitian yang diperoleh skor rata-rata keaktifan siswa untuk kelas eksperimen I pada *Pretest* sebesar 71,93 dengan kategori aktif dan skor rata-rata pada *Postes* sebesar 88,93 dengan kategori sangat aktif sedangkan untuk kelas ¹ eksperimen II skor rata-rata pada *Pretes* sebesar 74,6 dengan kategori aktif dan skor rata-rata ³ *Posttes* sebesar 90,66 dengan kategori sangat aktif. Sedangkan untuk skor rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* adalah 46,20, dan untuk *posttest* diperoleh skor terendah 39 dan skor tertinggi 79 dengan jumlah ²³ skor keseluruhan siswa $\sum fx = 1626$ dan banyak siswa $N = 24$, sehingga skor rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* sebesar 67,75. skor rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* sebesar 68,29, jika skor rata-rata tersebut ⁵³ dikonsultasikan berdasarkan pengkategorian yang ada pada lampiran 28 maka hasil belajar siswa pada *pretest* dikategorikan sedang, dan untuk *posttest* dikategorikan tinggi. ²⁵

Kata Kunci: Two Stay Two Stray, Jigsaw, Keaktifan, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study is to effectiveness of the learning model ⁵² two stay two stray and jigsaw views on the activity and student learning outcomes on economic subjects in SMA. This research is a kind of experiment. In this study, researchers wanted to compare two models of learning, to research comparative studies (comparative). The results obtained an average score of student activity for the experimental class I on pretest at 71.93 with the active category and the average score on Posttes at 88.93 with a very active category while for the experimental

class II the average score on the pretest of 74.6 with the active category and the average score of 90.66 Posttest categorized as very active. As for the average score of student learning outcomes in the pretest was 46.20, and for the posttest obtained the lowest score and 39 the highest score overall score 79 with the number of students $\Sigma fx = 1626$ and many students $N = 24$, so that the average score of learning outcomes students on the posttest at 67.75. the average score on the posttest student learning outcomes at 68.29, if the average score of those consulted by the categorization contained in Appendix 28, the student learning outcomes at pretest categorized as moderate, and high-categorized to posttest.

Keywords: two stay two stray, jigsaw, liveliness, the result of study

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dalam skala luas adalah untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani. Kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Melalui pendidikan nasional diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan martabat manusia yang beriman, dan berpengetahuan, berketrampilan, dan memiliki rasa tanggung jawab. Sebagaimana telah diketahui bersama, bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam kemajuan suatu Negara. Pendidikan sebagai salah satu faktor yang sangat penting dalam upaya pembentukan sikap dan kepribadian bangsa. Proses pendidikan itu berlangsung dalam situasi dan kondisi yang diwujudkan melalui proses belajar mengajar, proses belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan tidak akan tercapai bila proses belajar mengajar tidak pernah berlangsung dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, dikenal ada 3 faktor utama yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya yaitu siswa, guru, dan lingkungan, dari ketiga faktor tersebut, siswa adalah tujuan utama dari pendidikan. Namun dalam proses mencapai hasil yang optimal banyak tergantung pada faktor guru. Berkenaan dengan hal itu pemerintah telah menetapkan empat strategi pokok pada pendidikan di antaranya adalah peningkatan

kualaitas pendidikan. Dalam paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk mmendapatkan hasil belajar siswa yang tinggi, tetapi meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga penting bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki (Sanjaya, 2010: 6). Sebuah inovasi yang menarik yang mengiringi perubahan paradigma pendidikan adalah ditemukan dan diterapkannya model-model proses pembelajaran inovatif dan kreatif dalam kelas atau lebih tepatnya dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara kongkrit dan mandiri.

Berdasarkan alasan tersebut sangatlah penting bagi para pendidik untuk memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama berkaitan dengan pemilihan model-model pembelajaran. sehingga pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan konstruktif. Dan sebagai tindak lanjutnya peneliti tertarik untuk ⁵melakukan kajian ini dengan tujuan untuk mengungkapkan efektivitas model pembelajaran *two stay two stray* (tsts) dan jigsaw terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Nahdlatul Wathan Pancor.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian sistematis, logis dan teliti untuk melakukan kontrol terhadap kondisi (Sugiyono, 2013: 110). Menurut Kasiram (2010:172) pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang kita ingin ketahui. Sedangkan penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Suharsimi Arikunto, 2010: 9).

Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*), desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true eksperimen design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sugiyono (2013: 114). Bentuk desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design* artinya melibatkan dua kelompok subyek, yang satu diberikan perlakuan eksperimental dan yang satunya tidak diberikan apa-apa sehingga efek dari suatu perlakuan terhadap variabel dependen yang akan di uji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. *Pre-test* digunakan untuk menyetarakan pengetahuan awal kedua kelompok, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan Sugiyono, (2013: 76). Pada penelitian ini peneliti ingin membandingkan dua model pembelajaran, dengan penelitian studi perbandingan (*komparasi*). Sugiyono (2012: 57) menyatakan permasalahan komparatif adalah masalah penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Nahdlatul Wathan Pancor, dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Jigsaw*. Dari hasil observasi memberikan gambaran tentang Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Sedangkan dari hasil evaluasi memberikan gambaran tentang hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil pengamatan keaktifan dan hasil belajar siswa (*pretest* dan *posttest*) pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS SMA Nahdlatul Wathan Pancor. Data tersebut dianalisis dan diuji untuk membuktikan hipotesis yang telah disusun kemudian dikaitkan dengan teori serta penelitian terdahulu sehingga dapat memberikan kesimpulan hasil penelitian. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan peneliti sebelum melaksanakan observasi di

kelas Eksperimen I dan Eksperimen II: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menentukan kelompok dengan anggota masing-masing kelompok 5 sampai 4 orang, membuat lembar observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, membuat alat evaluasi untuk hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis data hasil observasi keaktifan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II tercantum pada lampiran 16 dan 18. Berdasarkan acuan konversi untuk keaktifan siswa yaitu skor 20-34 dikategorikan sangat kurang aktif, 35-49 dikategorikan kurang aktif, 50-59 dikategori cukup aktif, 60-74 dikategorikan aktif, dan 75-100 dikategorikan sangat aktif.

Skor rata-rata keaktifan siswa untuk kelas eksperimen I pada *Pretest* sebesar 71,93 dengan kategori aktif dan skor rata-rata pada *Posttest* sebesar 88,93 dengan kategori sangat aktif sedangkan untuk kelas eksperimen II skor rata-rata pada *Pretest* sebesar 74,6 dengan kategori aktif dan skor rata-rata *Posttest* sebesar 90,66 dengan kategori sangat aktif. Adapun rata-rata skor keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Skor Rata-Rata Keaktifan Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Model Pembelajaran	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
Eksperimen I	<i>Jigsaw</i>	71,93	Aktif	88,93	Sangat Aktif
Eksperimen II	<i>Two Stay Two Stray (TSTS)</i>	74,6	Aktif	90,66	Sangat Aktif

Tingkat keaktifan siswa dijabarkan ke dalam beberapa indikator yaitu antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, interaksi siswa dengan guru, kerjasama dalam kelompok, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, dan partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Skor rata-rata keaktifan *pretest posttest* siswa Pada kelas eksperimen I dengan penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* tingkat keaktifan tersebut mengalami peningkatan yaitu: untuk *pretest* antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikategorikan cukup aktif dengan perolehan skor 59, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 75,33, interaksi siswa dengan guru untuk *pretest* dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 79,66, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 98,66, kerjasama dalam kelompok untuk *pretest* dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor

76, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 93, aktivitas siswa dalam diskusi kelompok untuk *pretest* dikategorikan aktif dengan perolehan skor 71, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 88,66 dan partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran untuk *pretest* dikategorikan aktif dengan perolehan skor 74, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 89.

Pada kelas eksperimen II dengan penggunaan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* tingkat keaktifan tersebut juga mengalami peningkatan. Adapun jabaran per indikator tingkat keaktifan tersebut yaitu: untuk *pretest* antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikategorikan cukup aktif dengan perolehan skor 58,66, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 77,66, interaksi siswa dengan guru untuk *pretest* dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 80, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 100,33, kerjasama dalam kelompok untuk *pretest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 79, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 91,66, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok pada *posttest* dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 81, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 91,66 dan partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran pada *pretest* dikategorikan aktif dengan perolehan skor 74,33, *posttest* nya dikategorikan sangat aktif dengan perolehan skor 92.

Diketahui untuk kelas eksperimen I yang di belajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* pada *pretest* memperoleh skor terendah 27 dan skor tertinggi 60 dengan Jumlah skor keseluruhan siswa $\sum fx = 1109$ dan Banyak siswa $N = 24$, sehingga skor rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* adalah 46,20, dan untuk *posttest* diperoleh skor terendah 39 dan skor tertinggi 79 dengan jumlah skor keseluruhan siswa $\sum fx = 1626$ dan banyak siswa $N = 24$, sehingga skor rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* sebesar 67,75. Jika skor rata-rata *pretest* dikonsultasikan berdasarkan pengkategorian yang ada pada lampiran 25 maka hasil belajar siswa pada *pretest* dikategorikan sedang, dan untuk *posttest* dikategorikan tinggi. Sedangkan untuk kelas eksperimen II yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*, pada *pretest* memperoleh skor terendah 38 dan skor tertinggi 60 dengan Jumlah skor keseluruhan siswa $\sum fx = 1142$ dan Banyak siswa $N = 24$, sehingga skor rata-rata hasil belajar siswa pada

pretest adalah 47,58, dan untuk *posttest* diperoleh skor terendah 39 dan skor tertinggi 79 dengan jumlah skor kelulusan siswa $\sum fx = 1639$ dan banyak siswa $N = 24$, sehingga skor rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* sebesar 68,29, jika skor rata-rata tersebut dikonsultasikan berdasarkan pengkategorian yang ada pada lampiran 28 maka hasil belajar siswa pada *pretest* dikategorikan sedang, dan untuk *posttest* dikategorikan tinggi.

Dengan demikian, berdasarkan data skor rata-rata dari kedua kelas diperoleh mean (rata-rata) dari masing-masing kelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Skor Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Kelas	Rata-rata Pretest	Kategori	Rata-Rata Posttest	Kategori
Eksperimen I	46,20	Sedang	67,75	Tinggi
Eksperimen II	47,58	Sedang	68,29	Tinggi

Pembahasan

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Nurhadi, 2005: 27). Pembelajaran tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa beranggotakan 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari atau bagian materi akademik yang menjadi bagiannya dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lain. Pada dasarnya dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat atau lima orang siswa sehingga setiap anggota bergantung jawab terhadap penguasaan setiap komponen / sub topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Proses yang dilalui ini sejalan dengan pemikiran rekonstruksi sosial yang menempatkan kegiatan belajar

sebagai proses interaksi, kerjasama dan kegiatan bersama sebagaimana ditulis McNeil (2006: 38) dan dikutip juga oleh Sukardi (2017).

Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat atau lima orang siswa sehingga setiap anggota bergantung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/ sub topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari tiap-tiap kelompok bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi atas dua atau tiga orang. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Seperti diungkapkan oleh Lie dalam Trianto (2007: 31-18) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerjasama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dideskripsikan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada kelompok *Jigsaw* menunjukkan bahwa skor rata-rata keaktifan pretest untuk kelas X IPS II atau sebagai kelompok eksperimen I adalah 71,93 dan untuk *posttest* sebesar 88,93. Sedangkan untuk hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 46,20 dan pada *posttest* nilai rata-ratanya sebesar 67,75, berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan atau setelah diterapkannya model pembelajaran *Jigsaw*, hal ini dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran *Jigsaw* guru melibatkan siswa secara aktif dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, terlihat dalam pembagian kelompok siswa antusias untuk mencari anggota kelompoknya masing-masing dengan adanya pembagian kelompok siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman kelasnya yang lain karena proses pembelajaran dengan model *Jigsaw* memusatkan pembelajaran pada siswa mendorong siswa untuk berfikir secara sistematis, serta dapat meningkatkan kreatifitas dan pemahaman siswa terutama pada saat penyelesaian suatu masalah. Penyelesaian masalah dilakukan secara kelompok sehingga siswa akan lebih mudah menyelesaikannya. Kegiatan presentasi yang ada dalam

model *Jigsaw* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan berani untuk mengemukakan pendapat.

Meskipun ada beberapa kendala yang muncul dalam proses pembelajaran yaitu terbatasnya alokasi waktu yang tersedia sehingga pembahasan soal latihan di dalam kelompok kurang maksimal. Ramainya siswa dalam pelaksanaan pembelajaran juga ikut mengganggu jalannya ketertiban pelaksanaan model pembelajaran hal ini karena siswa belum terbiasa mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Jigsaw*, perlu bimbingan dan pengontrolan dalam pelaksanaan. Keterbatasan lainnya adalah belum begitu familiarnya model pembelajaran *Jigsaw* di kalangan guru sehingga untuk penerapannya di dalam kelas guru perlu memahaminya terlebih dahulu agar pembelajaran dengan model *Jigsaw* dapat dilaksanakan dengan baik.

Pembelajaran dalam kelas eksperimen II yaitu menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Model *Two Stay Two Stray (TSTS)* tidak jauh berbeda dari model *Jigsaw* karena siswa sama-sama dituntut untuk memecahkan permasalahan. model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan yang kompleks. Peserta didik diharapkan dapat bekerjasama dengan teman sekelasnya untuk membentuk domain sosial dan intelektualnya karena dihadapkan dengan berbagai masalah untuk di investigasi dalam lingkup kelas tersebut. Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada kelas eksperimen II, berjalan dengan baik, dimana dalam kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, siswa dibagi kedalam kelompok beranggotakan lima atau empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memanggil ketua kelompok untuk mengambil sub topik yang akan dikerjakan dengan kelompok masing-masing, setiap kelompok akan mendapatkan sub topik yang berbeda.

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dideskripsikan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada kelompok *Two Stay Two Stray (TSTS)* menunjukkan bahwa nilai rata-rata keaktifan *pretest* untuk kelas X IPS I atau sebagai kelas eksperimen II adalah 74,6 dan untuk *posttest* sebesar 90,66, sedangkan untuk hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 47,58 dan pada *posttest* nilai rata-ratanya 68,29, berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tersebut dapat

12

disimpulkan bahwa adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan atau setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*, hal ini dikarenakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih menekankan pada partisipasi dan keaktifan siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet. Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi.

SIMPULAN

39

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray (tsts)* dan *jigsaw* efektif terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa Kelas X IPS di SMA Nahdlatul Wathan Pancor Tahun Pelajaran 2015/2016. Dengan demikian, model ini dapat digunakan sebagai alternatif peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Implikasi teoritisnya adalah perlu diperkuat dan diperdalam teori ini untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karenanya, peneliti lain disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan beberapa variabel lain yang diduga turut mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa. Implikasi praktis, diharapkan guru ekonomi menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan *Jigsaw* sebagai variasi model pembelajaran pada pokok bahasa system dan alat pembayaran karena terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

26

Kasiram. 2010. *Metodologi penelitian kualitatif-kuantitatif*. Malang: Penerbit UIN- MALIKI PRESS (anggota IKAPI).

17

McNeil, J. D. 2006. *Contemporary curriculum: in thought and action*. NJ: John Wiley and Sons, Inc.

29

Nurhadi. 2005. *Kurikulum 2004 (pertanyaan dan jawaban)*. Jakarta: PT. Grasindo

11

Sanjaya, W. 2010. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.*

10 Jakarta: kencana

Sugiyono. 2012. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung :

43 Alfabeta

Sukardi. 2017. Efektivitas model prakarya dan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif berdimensi industri keunggulan lokal terhadap keinovatifan siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 36 (1): 11-124. doi:

16 [10.21831/cp.v36i2.12335](https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.12335)

Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik.*

Jakarta: Prestasi Pustaka

Trinato. 2010. *model-model pembelajaran*. Jakarta: Pranada Media Group

Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dan Jigsaw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Ekonomi SMA

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Anggi Dwi Saputri, Rosane Medriati, Nyoman Rohadi. "Penerapan Model Learning Cycle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Proses Sains Pada Materi Usaha dan Energi di Kelas X MIA 3 MAN 2 Kota Bengkulu", Jurnal Kumparan Fisika, 2019 Publication	1%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	www.publikasiilmiah.com Internet Source	1%
4	lee-isman.blogspot.com Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%
6	deviachrista.blogspot.com Internet Source	1%
7	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1%
8	unimuda.e-journal.id Internet Source	1%
9	eprints.unram.ac.id Internet Source	1%
10	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	1%

11	core.ac.uk Internet Source	1%
12	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
13	reridayanti.wordpress.com Internet Source	1%
14	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	1%
15	www.scribd.com Internet Source	1%
16	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1%
17	journal.uny.ac.id Internet Source	<1%
18	Ira Vahlia. "PERBANDINGAN PENGGUNAAN METODE COLLABORATIVE LEARNING DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP DARUL ARAFAH", AKSIOMA Journal of Mathematics Education, 2015 Publication	<1%
19	docobook.com Internet Source	<1%
20	rintiserpe.blogspot.com Internet Source	<1%
21	Submitted to Binus University International Student Paper	<1%
22	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
23	Muncarno Muncarno. "PENERAPAN MODEL ACTIVE LEARNING PERMAINAN CARD SORT	<1%

UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS
IV SDN 05 METRO SELATAN", AKSIOMA
Journal of Mathematics Education, 2015

Publication

24

Afaniah Fahreny Jafar, Rusli Rusli, Muhammad Dinar, Irwan Irwan, Hastuty Hastuty. "The Effectiveness of Video-Assisted Flipped Classroom Learning Model Implementation in Integral Calculus", Journal of Applied Science, Engineering, Technology, and Education, 2020

Publication

<1%

25

jurnal.ulb.ac.id

Internet Source

<1%

26

Submitted to Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Student Paper

<1%

27

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1%

28

www.tintapendidikanindonesia.com

Internet Source

<1%

29

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

<1%

30

garuda.ristekbrin.go.id

Internet Source

<1%

31

Rusmartini Rusmartini. "PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 2 NAMBAHREJO", AKSIOMA Journal of Mathematics Education, 2015

Publication

<1%

32

www.jurnal-humaniora.net

Internet Source

<1%

33

Riyanto Riyanto, Numala Hindun.
"PENGEMBANGAN PERANGKAT
PEMBELAJARAN TEORI EVOLUSI MELALUI
MODEL DICK & CAREY BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP HASIL
BELAJAR DAN SIKAP MAHASISWA BIOLOGI
DI KOTA MALANG", Jurnal Edukasi Matematika
dan Sains, 2016

Publication

<1%

34

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1%

35

es.scribd.com

Internet Source

<1%

36

ojs.uniska-bjm.ac.id

Internet Source

<1%

37

ml.scribd.com

Internet Source

<1%

38

www.pbindoppsunisma.com

Internet Source

<1%

39

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1%

40

journal.student.uny.ac.id

Internet Source

<1%

41

journal.um.ac.id

Internet Source

<1%

42

tuanmudamamanregal.blogspot.com

Internet Source

<1%

43

jurnalkip.unram.ac.id

Internet Source

<1%

44

Yandry Niak, Jeinne Mumu, Anderson Leonardo Palinussa. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI FAKTORISASI POLINOM MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING", Science Map Journal, 2020

Publication

<1%

45

Devi Catur Winata. "EFEKTIFITAS GAYA MENGAJAR KOMANDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FOREHAND PUSH PERMAINAN TENIS MEJA PADA SISWA KELAS V SD SWASTA AMAL BAKTI TAHUN AJARAN 2018/2019", JOSEPHA: Journal of Sport Science And Physical Education, 2020

Publication

<1%

46

Ayu Novia Kurniasih, Dedy Hidayatullah Alarifin. "PENERAPAN ICE BREAKING (PENYEGAR PEMBELAJARAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VIII A MTs AN-NUR PELOPOR BANDARJAYA TAHUN PELAJARAN 2013/2014", Jurnal Pendidikan Fisika, 2015

Publication

<1%

47

Indra Avico, Andik Purwanto, Desy Hanisa Putri. "PENGARUH PEMBELAJARAN COOPERATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH FISIKA SISWA DI SMAN 1 KEPAHANG", Jurnal Kumparan Fisika, 2019

Publication

<1%

48

Nur Faridah Ilmianah. "Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Untuk

<1%

Meningkatkan Aktivitas Belajar Simulasi Digital Siswa SMK Negeri 1 Sidoarjo", Proceedings of the ICECRS, 2018

Publication

49

repository.fe.unj.ac.id

Internet Source

<1%

50

Lissa Lissa. "Penggunaan Metode Giving Questions And Getting Answer Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SMA", BIOEDUSCIENCE, 2017

Publication

<1%

51

jurnal.upi.edu

Internet Source

<1%

52

Andri Iswanto, Sela Anugrah. "THE EFFECTIVENESS OF TWO-STAY TWO STRAY IN ENHANCING STUDENTS' SPEAKING ABILITY", PROJECT (Professional Journal of English Education), 2020

Publication

<1%

53

Purwati Purwati, Mahwar Qurbaniah, Raudhatul Fadhilah. "PENGARUH METODE PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN BUKU SAKU TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI POKOK STOIKIOMETRI DI KELAS X SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2016

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On