

## PEMANFAATAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TWO STAY TWO STRAY DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Chika Gianistika<sup>1</sup>, Dede Ajeng Arini<sup>2</sup>, Syifa Azizah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STIT Rakeyan Santang

[cgianistika@gmail.com](mailto:cgianistika@gmail.com), [dedeajengarini@gmail.com](mailto:dedeajengarini@gmail.com), [syifaazizah23@gmail.com](mailto:syifaazizah23@gmail.com)

Corresponding author: [cgianistika@gmail.com](mailto:cgianistika@gmail.com)

### Abstrak.

Berdasar studi awal, kemampuan siswa dalam memahami materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di kelas V SD Negeri Parungjaya. Guru masih melakukan pembelajaran yang tradisional hanya berceramah mengenai materi yang akan diajarkan, jadi konsep-konsep IPS yang diperoleh siswa pun hanya berupa konsep-konsep yang sudah ada, dan hasil belajar siswa berada di bawah KKM. Berdasarkan kondisi tersebut maka diterapkanlah suatu model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar. Melalui metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), dengan menggunakan instrument observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes akhir sebagai upaya untuk memperbaiki permasalahan tersebut di atas. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar pada materi tokoh sejarah pada masa hindu, budha dan islam di kelas V SD Negeri Parungjaya. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat meningkatkan kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak dua siklus, persentase pencapaian indikator dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. data awal siswa yang tuntas sebanyak enam siswa dengan persentase 37,5%, pada siklus I menjadi siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 75%, pada siklus II menjadi siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 87,5%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar di kelas V SD Negeri Parungjaya dapat meningkatkan pemahaman materi tokoh sejarah pada masa hindu, budha dan islam dan hasil belajar siswa.

Keywords : *Cooperative learning, Two Stay Two Stray, Hasil Belajar, Tokoh Sejarah.*

### Abstract.

*Based on early learning, the ability of students to understand the historical material of figures in the Hindu, Buddhist and Islamic periods in class V of SD Negeri Parungjaya. Teachers still carry out traditional learning only lecturing about the material to be taught, so the IPS concepts that students acquire are only in the form of existing concepts, and student learning outcomes are under the KKM. Based on these conditions, a cooperative learning model of the two stay two stray technique is applied using picture media. Through the method of class action research (classroom action research), using instrument observations, interviews, field notes, and final tests as an effort to fix the problems mentioned above. This study describes the application of the cooperative learning model of the two stay two stray technique by using media images on historical figures from the Hindu, Buddhist and Islamic periods in class V of SD Negeri Parungjaya. Besides being able to improve student learning outcomes, it can also improve teacher performance and student activity in the learning process. Based on the results of the implementation of the two cycles of action, the proportion of indicator posters from cycle I to cycle II has increased. the initial data of students who completed were six students with a proportion of 37.5%, in the first cycle there were 12 students who completed with a proportion of 75%, in the second cycle there were 14 students who completed with a proportion of 87.5%. Thus, the application of the cooperative learning model of the two stay two stray technique by using media images in class V of SD Negeri Parungjaya can improve understanding of historical figures in the Hindu, Buddhist and Islamic periods and student learning outcomes.*

Keywords : *Cooperative learning, Two stay two stray, Learning Outcomes, Historical Figures.*

## A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan juga perguruan tinggi. IPS terdiri dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pada jenjang sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pengertian ilmu pengetahuan sosial sebagaimana yang dikemukakan Sumaatmaja dalam (Tanjung, 2020) adalah “mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora “ Pengertian lain mengenai IPS dikemukakan Sapriya dalam (Chabibah, 2020) bahwa “IPS dipersekolahkan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu.

Pada intinya ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran dimana pelajaran yang diajarkan mempelajari kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Semua itu berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. IPS melatih anak untuk berfikir kreatif, kritis dan objektif. IPS juga membantu anak untuk mengenal masa lalu, masa kini, masa depan dan juga mengenal lingkungan tempat anak tersebut tinggal.

Dalam pedoman penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan menurut Depdiknas dalam (Hasbi, 2021) menyatakan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global

Konsep pendidikan sangat berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, hal ini karena setiap manusia diciptakan sebagai makhluk sosial artinya bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri memerlukan bantuan orang lain.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran hendaknya mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk memilih aktivitas di kelas yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Sapriya dalam (Tanjung, 2021) mengemukakan sejumlah kriteria yang dapat menjadi masukan dalam pertimbangan guru dalam memilih aktivitas dalam memilih aktivitas dalam pembelajaran di kelas, yaitu :Bermanfaat untuk mencapai tujuan IPS, Dapat mengungkap,memperkaya dan memperluas wawasan dan arti konsep penting, Menuntut siswa berfikir dan merencanakan sesuatu secara seksama, Sesuai dengan kemampuan siswa, Waktu dan tenaga yang dihabiskan dapat diimbangi oleh hasil belajar yang diperoleh,dan Bahan-bahan yang diperlukan tersedia.

Sejalan dengan itu maka dalam pembelajaran idealnya semua murid terlibat dalam proses tersebut. Sehingga dalam proses pembelajaran bukan hanya siswa tertentu saja yang aktif, tapi diharapkan seluruh siswa terlibat aktif.

Namun, melihat kenyataan yang ada di lapangan, kondisi tersebut sepertinya masih jauh dari kenyataan. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagian besar tidak melibatkan siswa secara aktif, siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek. Atau dengan kata lain, pembelajaran terlalu bersifat *teacher center* (berpusat pada guru). Sehingga proses pembelajaran cenderung berjalan satu arah. Dan pada akhirnya proses berfikir kritis dan kreatif siswa tidak berjalan seperti yang diharapkan. Dampak lainnya adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Jikapun ada siswa yang aktif itu hanya sebagian kecil saja dan biasanya hanya siswa yang itu-itu saja. Guru masih melakukan pembelajaran yang tradisional hanya berceramah mengenai materi yang akan diajarkan, jadi konsep-konsep IPS yang diperoleh siswa pun hanya berupa konsep-konsep yang sudah ada. Padahal seharusnya membuka kesempatan untuk

memupuk rasa ingin tahu siswa sehingga akan membentuk siswa untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban serta mengembangkan cara berfikir.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa kelas V SD Qur'an Terpadu Nurul Islam Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang sebanyak 16 orang, yang terdiri dari sembilan orang siswa laki-laki dan tujuh orang siswa perempuan, rata-rata mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ilmu pengetahuan sosial. Permasalahan yang mereka hadapi adalah mereka belum mampu memahami apa yang disampaikan oleh guru mengenai pembelajaran yaitu tentang tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 04 Agustus 2021 kepada siswa kelas V SD Qur'an Terpadu Nurul Islam yang berjumlah 16 orang, tentang pemahaman siswa terhadap konsep tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam, sebanyak enam orang siswa (37,5%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS. Sedangkan sisanya sebanyak 10 orang siswa (62,5%) tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Dimana kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan guru adalah 65. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengajukan model *cooperative learning* teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar. Dengan model ini diharapkan akan melibatkan siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar anak.

Menuut (Suprijono, 2009) mengatakan bahwa definisi dari pembelajaran kooperatif yaitu konsep yang lebih luas (dari pembelajaran kolaboratif) meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Sedangkan menurut (Anita Lie, 2002) bahwa Model pembelajaran kooperatif atau disebut juga dengan pembelajaran gotong-royong merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur.

Mengingat manusia adalah makhluk sosial dan kerjasama adalah merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Namun, pada kenyataannya model pembelajaran yang memiliki arti kerjasama yang salah satunya adalah *cooperative learning* belum banyak diterapkan dalam pembelajaran di Indonesia (walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat) (Arifudin, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dapat memotivasi belajar siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa serta membantu pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa pun akan lebih meningkat. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V dengan materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam. Sehingga penulis dalam proposal ini mengambil judul "Penerapan model *cooperative learning* teknik *two stay two stray* dengan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha Dan Islam di kelas V SD Qur'an Terpadu Nurul Islam Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang"

## B. Kajian Pustaka

### 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam kurikulum 2006 dikemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD sampai SMP. IPS mengkaji seperangkat isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pengertian ilmu pengetahuan sosial sebagaimana yang dikemukakan Sumaatmaja dalam (Hendar, 2019) adalah "Mata pelajaran yang mempelajari kehidupan

sosial yang kajiannya mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora “. Pengertian lain mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial dikemukakan Sapriya dalam (Kuswandi, 2019) bahwa “IPS dipersekolahkan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu.

Sama halnya menurut Somantri dalam (Hanifah, 2009) mengemukakan bahwa ‘IPS sebagai mata pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD dan tingkat menengah’.

Yang pada intinya ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran dimana pelajaran yang diajarkan mempelajari kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Semua itu berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas kita bisa disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial (sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya) yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD.

## **2. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Adapun tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006: 37) adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk ditingkat lokal, nasional, global.

Setelah mengkaji berdasarkan definisi tujuan IPS di atas sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu mengarahkan siswa kepada pembentukan warga negara yang baik, siswa diberikan kesempatan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini berarti siswa di didik untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, dan keterampilan agar mampu bekerjasama dan bersaing pada masyarakat lokal, nasional maupun secara global.

## **3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ruang lingkup Pendidikan IPS (Permendiknas, 2006 : 575) meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. System social dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Menurut Somantri dalam (Hanifah, 2009) bahwa pada dasarnya yang menjadi ruang lingkup ilmu sosial adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tiap jenjang pendidikan kita harus melakukan pembatasan-pembatasan sesuai dengan kemampuan siswa pada tiap tingkat masing-masing. Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah. Terutama gejala masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup murid-murid SD dengan menggunakan metode dan pendekatan kesadaran anak didik terhadap gejala dan masalah kehidupan terus dikembangkan dan dipertajam.

## C. Metode

### 1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah SD Qur'an Terpadu Nurul Islam yang berlokasi di Desa Cibuluh Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. SD Qur'an Terpadu Nurul Islam ini merupakan SD imbas yang memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan harapan prestasi belajar siswa akan lebih meningkat. Adapun waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu selama enam bulan, mulai dari bulan April sampai dengan bulan September 2021.

### 2. Subjek Penelitian

Selama penelitian berlangsung yang menjadi subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SD Qur'an Terpadu Nurul Islam dengan jumlah 16 orang yang terdiri dari siswa laki-laki sembilan orang dan siswa perempuan tujuh

### 3. Metode dan Desain Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan terhadap kajian masalah untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam, menggunakan metode penelitian yang memfokuskan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kearah yang lebih baik baik itu mencakup proses pembelajaran, kinerja guru, akitvitas siswa dan ketercapaian suatu tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa. Untuk itu peneliti memilih metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), karena PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dari peserta didik dan kinerja dari guru kearah yang lebih baik.

Menurut (Rahayu, 2020) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Bahri, 2021) bahwa penelitian tindakan kelas dalam bahasa inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni : 1) Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, 2) Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa, serta 3) Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Darsono dkk, dalam (Hanafiah, 2021) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas dimungkinkan siswa secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Ulfah, 2019). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins dalam (Ulfah, 2020) bahwa penelitian diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II.

Adapun rancangan penelitian yang digunakan mengacu kepada rancangan penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Taggart dalam (Arifudin, 2019) yaitu model spiral yang terdiri dari beberapa langkah yaitu sebagai berikut: rencana : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap sebagai solusinya; Tindakan apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan; observasi: mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikanakan terhadap siswa; Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai criteria, berdasarkan hasil refleksi ini peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal.

#### D. PEMBAHASAN

##### **Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Teknik *Two Stay Two Stray***

###### **1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Menurut (Suprijono, 2009) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan “konsep yang lebih luas (dari pembelajaran kolaboratif) meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Sedangkan menurut (Anita Lie, 2002), Model pembelajaran kooperatif atau disebut juga dengan pembelajaran gotong-royong merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah sistem pengajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajarannya yang dipimpin atau diarahkan oleh guru dengan tujuan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur sesama siswa.

###### **2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif menurut (Ibrahim, *et al*, 2000), yaitu:

- a. Hasil belajar akademik. Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu. Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakkemampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.
- c. 3) Pengembangan keterampilan sosial. Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan

kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Berdasarkan asumsi diatas dapat diperoleh gambaran mengenai tujuan pembelajaran kooperatif yaitu selain sebagai upaya peningkatan hasil belajar juga untuk mengajarkan siswa mengenai penerimaan manusia sebagai makhluk yang majemuk.

### 3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) di dalam kelas, ada beberapa prinsip mendasar yang perlu diperhatikan dan diupayakan oleh guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran dengan menggunakan model ini. Menurut Solihatin dalam (Syach, 2019) prinsip-prinsip tersebut adalah :

- a. Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas  
Sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), guru hendaknya memulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan spesifik. Tujuan tersebut menyangkut apa yang diinginkan oleh guru untuk dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Perumusan tujuan harus disesuaikan dengan tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran.
- b. Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar  
Siswa dikondisikan untuk mengetahui dan menerima kenyataan bahwa setiap orang dalam kelompoknya menerima dirinya untuk bekerja sama dalam mempelajari seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan.
- c. Ketergantungan yang bersifat positif  
Guru merancang struktur kelompok dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa untuk belajar dan mengevaluasi dirinya dan teman kelompoknya, kondisi belajar ini memungkinkan siswa untuk merasa tergantung secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- d. Interaksi yang bersifat terbuka  
Dalam kelompok belajar, interaksi yang terjadi bersifat langsung terbuka dalam mendiskusikan materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- e. Tanggung jawab individu  
Keberhasilan belajar dalam model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa dalam menerima dan memberi apa yang telah dipelajarinya di antara siswa lainnya.
- f. Kelompok bersifat heterogen  
Dalam pembentukan kelompok belajar, keanggotaan kelompok harus bersifat heterogen sehingga interaksi kerja sama yang terjadi merupakan akumulasi dari berbagai karakteristik siswa yang berbeda.
- g. Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif  
Pada kegiatan bekerja dalam kelompok, siswa harus belajar bagaimana meningkatkan kemampuannya dalam memimpin, berdiskusi, bernegosiasi, dan mengKarawang Timurfikasi berbagai masalah dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok.
- h. Tindak lanjut  
Guru mengevaluasi dan memberikan berbagai masukan terhadap hasil pekerjaan siswa dan aktivitas mereka selama belajar dalam kelompok tersebut.
- i. Kepuasan dalam belajar  
Setiap siswa dan kelompok harus memperoleh waktu yang cukup untuk belajar dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilannya.
- j. Pengelolaan Kelas Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

### 4. Teknik-Teknik dalam Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Teknik-teknik dalam pembelajaran kooperatif ini banyak sekali jumlahnya. Menurut (Suprijono, 2009) mengidentifikasi 12 jenis teknik pembelajaran kooperatif, yaitu *Jigsaw*, *Think-Pair-Share*, *Numbered Heads Together*, *Group Investigation*, *Two Stay*

*Two Stray, Make a match, Listening team, Inside-Outside Circle, Bamboo Dancing, Point-Counter-Point, The Power of Two, Listening Team*

Sedangkan (Lie, 2002) menyebutkan ada 14 jenis teknik dalam pembelajaran kooperatif ini, yaitu: Mencari Berpasangan, bertukar Pasangan, berfikir-Berpasangan-Berempat, berkirim Salam dan Soal, kepala Bernomor, kepala Bernomor Terstruktur, keliling Berkelompok, kancing gemerincing, keliling Kelas, kingkaran Kecil Lingkaran Besar, tari Bambu, teknik *Jigsaw* Bercerita Berpasangan, teknik *Two Stay Two Stray*

#### **5. Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Teknik Two Stay Two Stray**

Menurut (Lie, 2002) *two stay two stray* adalah “pembelajaran kooperatif dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain”. Singkatnya adalah kerja kelompok, dua siswa bertemu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, laporan kelompok.

Jadi, dalam pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* ini siswa dapat membagi pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya dengan siswa dikelompok lain. Sehingga pengetahuan siswa tidak sebatas apa yang mereka tahu saja melainkan apa yang kelompok lain ketahui, mereka dapat mengetahuinya juga melalui kerja antar kelompok.

#### **6. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Teknik Two Stay Two Stray**

Keunggulan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) teknik *two stay two stray* menurut Sanjaya dalam (Kusmiati, 2019) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa tidak terlalu bergantung pada guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri serta menemukan informasi dari berbagai sumber.
- b. mengembangkan kemampuan ide/gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain
- c. melatih siswa respek terhadap orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan
- d. membantu memberdayakan setiap siswa untuk bertanggung jawab dalam belajar
- e. meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan hubungan sosial
- f. mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah tanpa rasa takut membuat kesalahan karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompok
- g. meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil)
- h. interaksi selama bekerja sama dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan berfikir.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dapat membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya, berinteraksi dengan siswa/kelompok lain serta dapat mengurangi rasa ketergantungan siswa terhadap guru. Dan pada akhirnya dapat mengembangkan kemampuannya sendiri. Selain dapat memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berbagi juga memudahkan guru dalam memecah kelompok menjadi berpasangan dan juga guru akan lebih mudah memonitor siswa, karena jumlah anggota dalam tiap kelompok tidak terlalu banyak.

#### **7. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Teknik Two Stay Two Stray**

Adapun langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* adalah sebagai berikut (Lie, 2002) :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok seperti biasa.
- b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu ke kelompok yang lain.

- c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Dalam pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* ini kelompok diberikan kesempatan untuk membagikan dan menerima informasi yang ada dengan kelompok yang lain sehingga informasi yang mereka terima akan jauh lebih banyak daripada bekerja dalam kelompok saja.

Ada 8 langkah penting dalam pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray*. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Siswa memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru (gambar bisa berasal dari hasil tugas siswa sebelumnya atau dari guru jika siswa tidak ada yang membawa)
2. Masing-masing kelompok diberi satu gambar tokoh sejarah (Jumlah Siswa 16, masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang)
3. Siswa bersama-sama dengan kelompoknya mengidentifikasi tokoh yang ada pada gambar
4. Dua orang siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing masing bertamu ke kelompok yang lainnya (siswa no.3 dan 4).
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka (siswa no. 1 dan 2 ).
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Masing-masing kelompok membahas dan membandingkan hasil kerja kelompok lain
8. Perwakilan dari tiap kelompok mengemukakan hasil kerja kelompoknya

## Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah dapat berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya menurut (Hanifah, 2009) adalah "segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi".

Gagne dalam (Arifudin, 2021) mengartikan media sebagai 'jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus mereka untuk belajar'. Senada dengan itu Briggs mengartikan media sebagai "alat untuk memberikan stimulus bagi siswa agar terjadi proses belajar". Selanjutnya Henich (Hanifah, 2009) mengemukakan dalam aktivitas pembelajaran media dapat didefinisikan sebagai 'sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa'.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode / teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif anatar guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan intuksional dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efesien sesuai dengantujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### 2. Tujuan Penggunaan Media

Dari beberapa pengertian tentang media pengajaran yang telah dipelajari, terdapat tujuan dari penggunaan suatu media. Sumantri dalam (Nasem, 2019) menjelaskan tujuan penggunaan media yaitu "untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara lebih mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara tepat dan akurat".

Media pembelajaran sangat dibutuhkan sekali oleh guru untuk memecahkan suatu permasalahan ketika mengajar. Misalnya saja ketika guru sulit menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, maka untuk mempermudah penyampaiannya adalah dengan media.

Menurut Sumantri dalam (Asma, 2006) secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut.

- a. Memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dengan teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

Senada dengan hal itu Sadiman dalam (Tanjung, 2019) menyatakan tentang tujuan penggunaan media adalah.

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi.
- b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa serta efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Sumantri dalam (Sutardi, 2007) secara umum fungsi media adalah sebagai berikut.

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- e. Mempertinggi mutu belajar mengajar.

Selanjutnya Sadiman (2002:16) mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa.
- d. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- e. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik tersebut dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan itu.

## **E. Kesimpulan**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Pada tahap perencanaan peneliti memperkenalkan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* kepada guru kelas lima. Peneliti menjelaskan cara mengisi format lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray*. Mempersiapkan RPP sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yang pada intinya dalam pembuatan RPP harus ada kesesuaian antara SK, KD dan indikator supaya RPP yang dibuat bisa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai pada proses pembelajaran. Peneliti mempersiapkan instrumen pengumpul data, diantaranya adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan lembar tes hasil belajar.
- b. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar, dimulai dari kegiatan awal kinerja guru melakukan apersepsi dengan tujuan merangsang schemata awal. Pada kegiatan inti diawali dengan guru menjelaskan materi, kemudian siswa memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru. Masing-masing kelompok diberi satu gambar tokoh sejarah. Siswa memperhatikan gambar tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam. Siswa bersama-sama dengan kelompoknya mengidentifikasi tokoh yang ada pada gambar. Dua orang siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing masing bertamu ke kelompok yang lainnya. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Masing-masing kelompok membahas dan membandingkan hasil kerja kelompok lain. Perwakilan dari tiap kelompok mengemukakan hasil kerja kelompoknya. Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Hal itu berdasarkan peningkatan aktifitas siswa pada siklus I dan Siklus II. Pada aspek memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru siklus I sebesar 51% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Mengidentifikasi gambar, membagi tugas (menentukan siapa yang tinggal dan bertamu), melaksanakan tugas yang telah dibagikan (membagikan hasil kerja kelompok (bagi yang tinggal) dan mencatat hasil kelompok yang lain, membahas dan mengidentifikasi hasil kerja kelompok lain, dan mengemukakan hasil kerja kelompoknya di depan kelas pada siklus I sebesar 44% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 81%.
- c. Peningkatan hasil pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar terlihat dari data awal siswa yang tuntas sebanyak enam siswa dengan persentase 37,5%, pada siklus I menjadi siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 75%, pada siklus II menjadi siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 87,5%. Tapi, masih ada dua siswa yang belum tuntas dengan persentase 12,5%. Namun tidak perlu melakukan perbaikan karena target telah tercapai yaitu 80%. Itu berarti penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dan dapat digunakan oleh guru pada pembelajaran IPS yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Adapun sarannya adalah sebagai berikut.

1. Untuk Siswa

- a. Diharapkan pemahaman siswa tentang tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dapat meningkat, sehingga siswa dapat lebih menghargai jasa dari tokoh-tokoh sejarah pada masa lampau.
  - b. Diharapkan dengan pembelajaran koperatif ini siswa dapat meningkatkan kerjasama dengan teman-temannya, sehingga menjadi terbiasa untuk bersosialisasi dengan orang lain dan akhirnya dapat membiasakan diri bergaul di masyarakat.
2. Untuk Sekolah
    - a. Diharapkan semua pihak sekolah baik kepala sekolah maupun guru harus bekerjasama merancang dan menciptakan pembelajaran yang membuat siswa semangat dan aktif yaitu dengan menerapkan metode-metode pembelajaran dan menyajikannya dengan menarik. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray*.
    - b. Diharapkan Kepala sekolah dan guru bersama-sama saling bertukar pikiran dan pendapat terhadap masalah yang dihadapi dikelas masing-masing dan mencari solusi bersama untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.
    - c. Diharapkan Kepala sekolah dan guru senantiasa saling mengingatkan ketika melakukan kesalahan saat bertugas atau pun lalai terhadap tugas.
  3. Untuk Guru
    - a. Diharapkan guru dapat merancang dan membuat pembelajaran yang melibatkan siswa, menarik perhatian siswa dan pembelajaran yang bermakna bagi siswa yaitu dengan menerapkan metode-metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, salah satunya dengan menerapkan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPS pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.
    - b. Diharapkan guru selalu melakukan refleksi setelah pembelajaran agar kekurangan yang ada baik dari guru maupun siswa dapat segera diketahui dan diperbaiki sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.
    - c. Diharapkan guru mampu mengelola kelas dengan baik, memberikan penguatan baik secara verbal, tindakan dan hadiah agar siswa menjadi lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya, dengan penguatan yang dilakukan guru terhadap siswa maka siswa akan merasa dihargai partisipasinya dalam pembelajaran sehingga akan memengaruhi hasil belajarnya.
    - d. Menyiapkan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang disiapkan disesuaikan dengan materi yang disampaikan dan metode yang diterapkan.
  4. Untuk Peneliti Lanjutan
    - a. Diharapkan bagi peneliti lanjutan yang akan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* dengan menggunakan media gambar dalam penelitiannya agar senantiasa memperhatikan tahap-tahap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray*.
    - b. Diharapkan bagi peneliti lanjutan benar-benar mempersiapkan segala sesuatunya untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif teknik *two stay two stray* misalnya dengan menyetting tempat tempat duduk siswa sedemikian rupa agar siswa merasa nyaman ketika belajar.
    - c. Diharapkan bagi peneliti mampu membuat skenario pembelajaran yang sederhana, mudah dipahami siswa sehingga memudahkan siswa untuk melaksanakan tugasnya.

#### Referensi

- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 161–169.
- Arikunto, S. (2005). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung : PT. Bumi Aksara
- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- Badan Nasional Standar Pendidikan. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD Kelas V*. Jakarta : Depdiknas.
- Bahri, A. S. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Chabibah, N. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Tentang Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 199–208.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanifah, N. 2008. *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Hendar, H. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Tarbiyah Islamiyah Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Dengan Metode Sing The National Anthem Melalui Vokalisi. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 63-72.
- Ibrahim. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Kusmiati, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswapada Pembelajaran Ipa Dalam memahami Konsep Hubungan Antara Struktur Organ Tubuh Manusia Dengan Fungsi Dan pemeliharaannya. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 49–62.
- Kuswandi, S. (2019). Implementasi Metode Guided Inquiry-Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 14–24.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Nasem, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Realistic Matheticmatic Education (RME) Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya : Pustaka Pelajar.
- Sutardi, dkk. (2007). *Pembaharuan Pembelajaran Di SD*. Bandung: UPI Press.
- Syach, A. (2019). Upaya Penerapan Metode Probing Prompting Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Mahluk Hidup. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 38–48.
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91.

- Tanjung, R. (2020). Model Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Sub Pokok Bahasan Jenis-Jenis Tanah. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 169–180.
- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.