

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) UNTUK
MENINGKATKAN APRESIASI DAN KREASI PESERTA DIDIK

(Studi Pada Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas XI SMA Negeri 1 Seluma)

¹⁾ *Titi Sumarni*, ²⁾ *Johanes Sapri*, ²⁾ *Alexon*

¹⁾ SMA Negeri 1 Seluma, ²⁾ Universitas Bengkulu

¹⁾ titisumarni81@gmail.com, ²⁾ johanessapri@unib.ac.id, ²⁾ alexon@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan, pertama penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan apresiasi peserta didik, kedua penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kreasi peserta didik, dan ketiga efektivitas penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan kreasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dilanjutkan dengan Kuasi Eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kuesioner dan tes. Subjek Penelitian Tindakan kelas adalah peserta didik kelas XI MIPA 1. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara dipasangkan, peserta didik kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan apresiasi dan kreasi peserta didik, dan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif dapat meningkatkan kreasi seni budaya di SMA Negeri 1 Seluma.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* apresiasi, kreasi

THE APPLICATON OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS)
FOR IMPROVING STUDENTS' APPRECIATION AND CREATION

(A Study On Cultural Art Subject in Class XI SMA Negeri 1 Seluma)

¹⁾ *Titi Sumarni*, ²⁾ *Johanes Sapri*, ²⁾ *Alexon*

¹⁾ SMA Negeri 1 Seluma, ²⁾ Universitas Bengkulu

¹⁾ titisumarni81@gmail.com, ²⁾ johanessapri@unib.ac.id, ²⁾ alexon@unib.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the first application of Two Stay Two Stray learning model can improve the appreciation of learners, the two application of Two Stay Two Stray learning model can improve the students' creativity, and the three effectiveness of the application of Two Stay Two Stray learning model to improve the creation of students. This research uses Classroom Action Research method followed by Quasi Experiment. The data were collected by observation, questionnaire and test. Research Subject Class action is the class XI MIPA students 1. Determination of experimental class and control class by paired, students of class XI MIPA 2 as experimental class and students of class XI MIPA 3 as control class. The results showed that the application of Two Stay Two Stray learning model can improve the appreciation and creation of learners, and the application of Two Stay Two Stray learning model can effectively improve the creation of art and culture in SMA Negeri 1 Seluma.

Keywords: cooperative learning model two stay two stray type appreciation, creation

PENDAHULUAN

Mata pelajaran seni budaya di SMA merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua kelas. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya di SMA saat ini umumnya sering menggunakan metode ceramah, pembelajaran berpusat pada guru dan peserta didik minim aktivitas. Hal ini berdampak pada hasil mata pelajaran seni budaya rendah, masih ada yang belum mencapai ketuntasan belajar pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Materi pelajaran seni budaya di SMA mengacu pada materi apresiasi dan kreasi seni baik pada pembelajaran seni rupa, seni musik, seni tari maupun seni teater.

Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Seluma didapat data ketidak tuntasan peserta didik dikarenakan peserta didik kurang mampu mengapresiasi dan berkreasi seni yang dipelajari, mereka merasa malu dan tidak percaya diri. Selain itu menunjukkan kecenderungan peserta didik yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Dilihat dari nilai mata pelajaran seni budaya pada ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester, di setiap kelas dan tingkatan selau masih ada peserta didik yang tidak tuntas. Apa bila diberi tugas mengapresiasi dan berkreasi seni yang dipelajari masih banyak siswa yang melakukannya dengan tidak maksimal.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan untuk menguji kemampuan peserta didik, peserta didik disajikan tayangan berupa video karya tari kreasi melalui media pembelajaran powerpoint dan peserta didik diberi tugas pertanyaan serta mendeskripsikan tari yang mereka tonton, dijumpai peserta didik tidak bisa menjawab dan mendeskripsikannya. Hal ini mengindikasikan kemampuan peserta didik untuk mengapresiasi karya tari yang mereka tonton kurang, peserta didik perlu bantuan dalam menjawab pertanyaan dan

tugas tersebut. Bila hal ini tetap terjadi berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi apresiasi dan kreasi seni sulit diikuti dengan baik, dikarenakan peserta didik kurang kreatif sehingga nilai hasil belajar rendah, belum semua peserta didik mencapai KKM yang telah ditetapkan. Dalam mengatasi hal tersebut guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif belajar, menimbulkan percaya diri dan suasana yang mendukung peserta didik mencapai kesuksesan belajar. Sehingga tercapainya Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yaitu kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Dikdasmen, dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Meninjau kenyataan umum proses pembelajaran seni sehari-hari di sekolah menengah, terlihat kurangnya penggunaan variasi model pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, padahal konsep-konsep seni tari tidak mudah dipahami oleh peserta didik hanya dengan mendengar atau membaca buku. Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep dapat menurunkan minat serta motivasi belajarnya. Untuk itu keaktifan peserta didik dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, perlu ditingkatkan. Untuk mengatasi hal itu dipilih suatu pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe Dua

Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*/ (TSTS). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan apresiasi dan kreasi peserta didik.

Menurut Lie (2007: 62) kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diantaranya: 1) Kecenderungan belajar peserta didik menjadi lebih bermakna, 2) Lebih berorientasi pada keaktifan, 3) Diharapkan peserta didik akan berani mengungkapkan pendapatnya, 4) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri peserta didik, 5) Kemampuan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan dan 6) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar yang merupakan sumber belajar yang dirancang oleh guru, dilakukan melalui pengembangan prosedur kegiatan belajar mengajar seni budaya, sehingga kegiatan belajar mengajar materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni akan membuat peserta didik aktif, tidak membosankan dan membantu efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu adanya penelitian yang mengungkap pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada materi apresiasi dan kreasi seni tari kreasi dapat meningkatkan hasil belajar apresiasi dan kreasi peserta didik kelas XI SMA pada mata pelajaran seni budaya.

Dari pemaparan di atas, tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan apresiasi peserta didik di SMA Negeri 1 Seluma, 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan kreasi peserta didik di SMA Negeri 1 Seluma, 3) Efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk meningkatkan kreasi peserta didik di SMA Negeri 1 Seluma.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan MC Taggart dengan pertimbangan model penelitian ini model yang mudah dipahami dan sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan penelitian yaitu siklus tindakan. Adapun alur tahapan atau fase pada setiap siklus sebagai berikut: 1) Perencanaan (*Plan*), 2) Pelaksanaan (*Action*), 3) Observasi (*Observe*), 4) Refleksi (*Reflection*).

Untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), dilakukan dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen menggunakan desain penelitian *Randomized Posttest Only Control Group Design* (Rancangan secara acak dengan tes akhir dan kelompok control). Menurut Sugiyono (2012: 76) *Randomized Posttest Only Control Group Design*, pada rancangan ini ada kelompok eksperimen dan ada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen dikenai perlakuan X_1 dan pada kelompok kontrol tidak dikenai perlakuan. Dan pada akhir penelitian kedua kelompok dikenai *posttest*.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Seluma Kecamatan Seluma Kabupaten Seluma terdiri dari: 1) Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah peserta didik kelas XI IPA 1 yang berjumlah 38 peserta didik, 2) Subjek Penelitian Kuasi Eksperimen adalah peserta didik kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas XI IPA 3 menjadi kelas kontrol dimana masing-masing kelas terdiri dari 38

peserta didik.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, kuesioner dan tes. Observasi dilakukan oleh dua orang pengamat. Observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati aktivitas guru, sedangkan lembar observasi peserta didik digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Pada penelitian ini, Kuesioner digunakan untuk mengetahui nilai apresiasi peserta didik sesudah diadakan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes praktek untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam berkarya seni tari kreasi.

Masing-masing data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas

a. Observasi Guru dan Peserta Didik

Teknik analisa data dilaksanakan secara deskriptif kuantitatif, berdasarkan hasil dari pengumpulan data penelitian. Data hasil observasi guru dan peserta didik dianalisis dengan memberikan 5 kategori yaitu, Sangat Baik (SB), Baik (B), Sedang (C), dan Kurang (K), Tidak Baik (TB) yang masing-masing kategori tersebut mempunyai skor pada kategori hasil pengamatan.

Untuk data observasi digunakan nilai hasil observasi digunakan dari data rata-rata dua pengamat, yaitu total skor pengamat pertama (P1) dan pengamat kedua (P2), kemudian dibagi 2.

b. Apresiasi Peserta Didik

Skala yang digunakan dalam penilaian apresiasi seni tari adalah Skala Likert dalam bentuk 4 (empat) alternatif jawaban.

Skor tiap pertanyaan berkisar 1-4 dengan ketentuan pertanyaan yang

bersifat positif skornya mulai dari 4-1. Untuk pertanyaan bersifat negatif skornya mulai dari 1-4.

Langkah berikutnya untuk menggolongkan tingkatan apresiasi menurut kategori sebagai berikut: tinggi, sedang, dan rendah.

Kecenderungan tinggi atau rendahnya nilai apresiasi seni peserta didik dengan menggunakan nilai Mean dan Standar Deviasi:

Kemudian dilanjutkan dengan penentuan kedudukan nilai apresiasi berdasarkan rangking. Kegunaan dari penyusunan rangking pada penilaian apresiasi peserta didik adalah untuk mengetahui kedudukan peserta didik terhadap peserta didik lainnya, sehingga tingkat apresiasi peserta didik diketahui, yang meliputi simpati, empati dan refleksi diri terhadap karya tari kreasi.

Dalam penelitian ini menggunakan pengelompokan atas 3 rangking sebagaimana di sebutkan oleh Arikunto (2006: 253) adalah:

1) Kelompok tinggi

Semua responden yang mempunyai skor sebanyak skor rata-rata plus 1 standar deviasi ke atas ($> \text{Mean} + 1 \text{ SDi}$).

2) Kelompok sedang

Semua responden yang mempunyai skor antara skor rata-rata minus 1 standar deviasi dan skor rata-rata plus 1 standar deviasi ($\text{Mean} - 1 \text{ SDi}$ sampai $\text{Mean} + 1 \text{ SDi}$).

3) Kelompok kurang

Semua responden yang mempunyai skor lebih rendah dari skor rata-rata minus 1 standar deviasi ($< \text{Mean} + 1 \text{ SDi}$).

Selanjutnya diidentifikasi kecenderungan atau tinggi rendahnya apresiasi peserta didik dengan menggunakan nilai Mean dan Standar Deviasi. Mencari nilai $\text{Mean} + 1 \text{ SDi}$ dan $\text{Mean} - 1 \text{ SDi}$.

c. Kreasi Peserta Didik

Untuk menganalisis hasil penelitian penerapan pendekatan Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) sebagai upaya meningkatkan apresiasi dan kreasi peserta didik sebelum dan sesudah tindakan apakah mengalami peningkatan atau tidak, perbandingan antara siklus dihitung dengan menggunakan Daya Serap Klasikal (DSK).

Tingkat ketuntasan kelas dapat diperoleh jika 85% peserta didik dalam kelas tersebut mencapai ketuntasan belajar, yaitu telah memperoleh nilai ≥ 75 .

2. Kuasi Eksperimen

Analisis dan interpretasi data kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah:

a. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Sebelum dilaksanakan uji t-tes, maka untuk hasil tes peserta didik dilakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas data digunakan untuk mengetahui kenormalan distribusi data variabel terikat.

Uji homogenitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok sampel mempunyai varians yang sama atau tidak. Pada penelitian ini Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*.

b. Uji-t Dua Sampel Tidak Berhubungan

Untuk menganalisis hasil kreasi peserta didik pada penelitian kuasi eksperimen digunakan uji-t dua sampel tidak saling berhubungan.

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Implementasi Tindakan

1. Deskripsi Siklus Pertama

a. Perencanaan Tindakan

Pertama-tama yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama ini adalah menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan diajarkan dan dijabarkan menjadi beberapa indikator. Komponen tersebut dicantumkan dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang

disertai dengan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dalam mata pelajaran seni budaya serta instrumen-instrumen untuk penilaian. Kompetensi inti keterampilan adalah "Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan", dan kompetensi dasar "Berkarya seni tari melalui pengembangan gerak berdasarkan konsep, teknik dan prosedur sesuai dengan hitungan".

Selanjutnya tujuan pembelajarannya dinyatakan dalam bentuk indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Pada siklus pertama ini kompetensi dasarnya adalah kompetensi dasar "Berkarya seni tari melalui pengembangan gerak berdasarkan konsep, teknik dan prosedur sesuai dengan hitungan. Indikator prestasi belajar yang hendak dicapai setelah mengikuti pembelajaran ini adalah peserta didik mampu membuat gerak tari kreasi berdasarkan gerak dasar tradisional yaitu gerak Naup Tari Andun Suku Serawai Seluma Bengkulu. Alokasi waktu yang disediakan adalah 3 X 45 menit (3 jam pelajaran)

b. Pelaksanaan Tindakan

Sesuai dengan rencana pembelajaran, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada mata pelajaran seni budaya ini terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yang mempunyai tujuh langkah.

c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada siklus pertama diketahui bahwa pada kegiatan-kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, masih

terdapat tahap-tahap kegiatan yang belum dapat dilakukan oleh guru secara optimal. Seperti mengajak peserta didik bertanya jawab pada kegiatan pendahuluan, dimana guru belum dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam merespon pertanyaan guru. Pada kegiatan inti, walaupun guru sudah dapat menerapkan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), namun guru masih kesulitan untuk mengarahkan peserta didik dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa secara umum aktivitas guru selama proses belajar mengajar berada dalam kriteria baik dengan rata-rata skor total 3,6. Berarti guru sudah dapat menerapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* terhadap peserta didik.

Selanjutnya apresiasi peserta didik belum menampakkan hasil yang lebih baik, dapat dilihat dari skor nilai yang diperoleh bahwa 15,79% berada dalam kategori rendah dengan jumlah 12 peserta didik, 71,05% berada dalam kategori sedang dengan jumlah 27 peserta didik, dan 13,16% berada dalam kategori tinggi dengan jumlah 5 peserta didik. Jadi sebagian besar (71,05%) apresiasi seni tari peserta didik berada dalam kategori sedang. Dilihat dari rata-rata skor nilai yang diperoleh peserta didik berada dalam kategori sedang yaitu 76.

Sementara itu sejalan dengan apresiasi peserta didik juga belum menampakkan hasil yang lebih baik, masih banyak peserta didik yang belum tuntas. Berdasarkan hasil *posttest kreasi* peserta didik pada siklus pertama, dapat dilihat bahwa kreasi peserta didik yang tuntas sebanyak 21 peserta didik sedangkan yang belum tuntas adalah sebanyak 17 peserta didik pada KKM 75. Dengan demikian daya serap kelas peserta didik adalah sebesar 55,26%. Belum tercapai tingkat ketuntasan kelas sebesar 85%, sedangkan, berdasarkan

nilai rata-rata *postes* kreasi diperoleh nilai 73 belum masuk kriteria tuntas.

d. Hasil Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran seni budaya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada siklus pertama, masih dapat beberapa kelemahan antara lain:

Pertama, pada kegiatan pendahuluan guru sudah dapat memancing peserta didik untuk memberikan tanggapan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar materi yang akan dibahas, tetapi hanya peserta didik yang berkemampuan tinggi yang berani menjawab dan menanggapi.

Kedua, pada kegiatan inti kegiatan-kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan secara efektif, karena peserta didik masih bingung terhadap kegiatan-kegiatan yang lebih banyak membentuk kelompok dan berpindah-pindah kelompok, sehingga membuat guru lebih banyak mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan berpindah-pindah kelompok dari kelompok asal menjadi kelompok *Two Stay Two Stray* dan kembali lagi kepada kelompok asal. Selain itu juga melibatkan siswa dalam pembentukan kelompok, karena masih ada siswa yang belum bisa menyesuaikan diri dalam kelompok yang dibentuk. Hal ini tentunya membuat peserta didik menjadi tidak fokus terhadap materi yang dibahas sehingga kegiatan mengembangkan gerak tari kreasi dan mempraktekan gabungan dari pengembangan gerak tari kreasi tidak optimal. Selanjutnya guru juga belum optimal dalam memfasilitasi kegiatan mengembangkan gerak tari kreasi dengan masih terlihatnya peserta didik masih menunggu hasil dari temannya yang kreatif.

Ketiga, pada kegiatan penutup guru juga masih kesulitan dalam mengajak peserta didik berani mengemukakan

pendapatnya dengan menyampaikan kesimpulan kegiatan yang sudah mereka lakukan.

e. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, maka rekomendasi perbaikan rancangan kegiatan pada siklus kedua antara lain adalah:

Pertama, guru dapat menunjuk salah satu atau beberapa peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru, tidak hanya peserta didik yang pandai saja. Memberikan penghargaan baik kepada peserta didik yang dapat menjawab dengan benar maupun yang belum dapat menjawab dengan benar sehingga diharapkan dapat memancing peserta didik lainnya menjadi lebih berani dalam mengeluarkan pendapat dan lebih mandiri dalam pembelajaran tanpa harus diminta oleh guru dalam menanggapi pertanyaan guru.

Kedua, sebelum kegiatan inti dilangsungkan, guru harus lebih rinci dalam menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga tidak menimbulkan membuat peserta didik bingung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memang lebih banyak melakukan pergantian kelompok dan membuat peserta didik tidak fokus terhadap materi yang dibahas. Oleh karena itu, guru juga perlu bekerja keras untuk mengembalikan peserta didik agar lebih fokus dalam masalah yang akan dibahas, dengan mengelola pergantian kelompok secara lebih efektif, melibatkan peserta didik dalam pembagian kelompok dan memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan mengembangkan gerak tari kreasi dan menimbulkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan idenya dalam berkreasi gerak tari kreasi berdasarkan gerak tari tradisional, dan pada pengambilan nilai kreasi agar peserta didik mempraktekkannya dengan maksimal.

Ketiga, pada kegiatan penutup, agar peserta didik lebih aktif dalam menanggapi pertanyaan guru untuk menarik kesimpulan, maka guru dapat melaksanakan kegiatan seperti pada tahap pendahuluan, yaitu menunjuk peserta didik untuk menanggapi pertanyaan guru dan memberikan motivasi kepada peserta didik baik pada peserta didik yang telah menjawab dengan benar maupun kepada peserta didik yang belum menjawab dengan benar.

2. Deskripsi Siklus Kedua

a. Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan siklus kedua hampir sama dengan rencana tindakan siklus pertama, namun berbeda pada indikator pencapaian dan terdapat perbaikan-perbaikan pada langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan yang direkomendasikan pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Secara keseluruhan apa yang menjadi kekurangan pada siklus pertama sudah diperbaiki pada pelaksanaan pada siklus kedua.

c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada siklus kedua ini berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata skor total aktivitas guru adalah sebesar 4,28 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah lebih lebih optimal dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap peserta didik.

Selanjutnya apresiasi peserta didik menunjukkan bahwa 18,42% berada dalam kategori rendah dengan jumlah 7 peserta didik, 65,79% berada dalam kategori sedang dengan jumlah 25 peserta didik, dan 15,79% berada dalam kategori tinggi dengan jumlah 6 peserta didik. Jadi

sebagian besar (65,79%) apresiasi seni tari peserta didik berada dalam kategori sedang. Dengan rata-rata skor 80 di kategori sedang, naik dari pencapaian rata-rata skor siklus pertama.

Meningkatnya apresiasi peserta didik juga diiringi dengan meningkatnya kreasi peserta didik. Hasil *posttest* kreasi peserta didik pada siklus kedua di atas menunjukkan bahwa kreasi seni tari peserta didik yang tuntas sebanyak 32 peserta didik sedangkan yang belum tuntas adalah sebanyak 6 peserta didik. Dengan demikian daya serap kelas peserta didik adalah sebesar 84,21%. Dengan demikian belum tercapai tingkat ketuntasan kelas sebesar 85%. Sedangkan, berdasarkan nilai rata-rata *posttest* diperoleh nilai 78 sudah masuk kriteria tuntas.

d. Hasil Refleksi

Berdasarkan diskusi tentang hasil pengamatan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, maka ditemukan kelemahan yang perlu diperbaiki yaitu:

Pertama, pada kegiatan pendahuluan, kegiatan tanya jawab untuk menggali pemikiran peserta didik mengenai materi yang hendak dipelajari sudah dilakukan dapat dilakukan secara aktif. Namun beberapa peserta didik harus diminta dahulu untuk menjawab pertanyaan guru, baru peserta didik lain berani untuk turut aktif dalam kegiatan tanya jawab.

Kedua, pada kegiatan inti walaupun kegiatan-kegiatan pembentukan kelompok sudah dilaksanakan secara tertib, pelaksanaan berkarya seni tari dalam kelompok masih terlihat masih ada peserta didik yang pasif menunggu peserta didik lain untuk mempraktekkan gerakannya. Namun pada kegiatan mengajar kelompok anggota kelompok lain, sudah terlihat bahwa para peserta didik sudah dapat menyampaikan hasil gerak tari kreasi kelompok *Two Stay Two Stray* (TSTS), walaupun belum dapat menyampaikan

hasil dengan lengkap. Pada penyampaian hasil karya gerak tari kreasi oleh kelompok *Two Stay Two Stray* juga sudah dilakukan secara aktif, namun masih terdapat beberapa peserta didik masih terlihat pasif dalam pengambilan nilai kreasi peserta didik sudah semakin maksimal.

Ketiga, pada kegiatan penutup, kegiatan penarikan kesimpulan sudah dilakukan lebih aktif dibandingkan kegiatan sebelumnya. Namun, guru juga harus meminta beberapa peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran, agar peserta didik lain terpancing untuk aktif dalam mengemukakan pendapatnya.

e. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil refleksi, maka rekomendasi yang dapat diberikan terhadap hasil pelaksanaan siklus kedua adalah mengadakan siklus ketiga untuk memantapkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus kedua, dimana guru dapat lebih mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan secara aktif dan mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan dalam memantau kegiatan berkarya gerak tari kreasi secara berkelompok, baik masih dikelompok asal maupun pada kelompok *Two Stay Two Stray* guru dapat memantau kegiatan peserta didik secara menyeluruh.

3. Deskripsi Siklus Ketiga

a. Perencanaan Tindakan

Pada prinsipnya rencana tindakan yang dilakukan pada siklus ketiga ini hampir sama dengan rencana tindakan pada siklus kedua, tetapi apa yang menjadi rekomendasi perbaikan dari siklus kedua tentunya akan diperbaiki dalam proses pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga.

b. Pelaksanaan Tindakan

Secara keseluruhan apa yang menjadi kekurangan pelaksanaan pada siklus kedua sudah diperbaiki pada pelaksanaan pada siklus ketiga, sehingga tercermin dari hasil yang diperoleh peserta didik pada siklus

ketiga.

c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada siklus ketiga ini aktivitas guru dan aktivitas peserta didik sudah dapat dikembangkan secara optimal. Dimana rata-rata skor observasi adalah 5,00 dan berada dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah terbiasa dalam menerapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran kooperatif kooperatif *Two Stay Two Stray* secara optimal, yaitu dengan menggali pemikiran peserta didik secara lebih mandiri, mengajak dan mendorong peserta didik untuk melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran secara tertib, melaksanakan kegiatan diskusi, mengajar teman lain, dan juga mempresentasikan hasil diskusi dengan aktif sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif.

Begitu juga dengan hasil apresiasi dan kreasi peserta didik juga meningkat dan semua siswa mencapai nilai ketuntasan KKM. Hasil tersebut dapat ditunjukkan dari hasil *postest apresiasi*, 13,16% berada dalam kategori rendah dengan jumlah 5 peserta didik, 65,79% berada dalam kategori sedang dengan jumlah 25 peserta didik, dan 21,05% berada dalam kategori tinggi dengan jumlah 8 peserta didik. Jadi sebagian besar (65,79%) apresiasi seni tari peserta didik berada dalam kategori sedang. Pencapaian rata-rata skor siklus ketiga 90,02 di kategori sedang dan naik dari pencapaian rata-rata skor siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa apresiasi peserta didik sudah meningkat.

Sementara itu hasil *postest* kreasi peserta didik menunjukkan bahwa hasil kreasi seluruh peserta didik sudah tuntas dan rata-rata nilai *postest* peserta didik adalah sebesar 86,76. Hal ini menunjukkan

bahwa hasil belajar peserta didik sudah meningkat.

d. Hasil Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada siklus ketiga, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sudah berjalan secara efektif sehingga dapat meningkatkan apresiasi dan kreasi peserta didik, walau pun masih ada beberapa orang siswa yang belum bisa secara maksimal dalam berkreasi tari kreasi. Hal tersebut dalam pembelajaran berkarya seni erat kaitannya dengan bakat dan kemampuan dasar peserta didik itu sendiri.

Dalam proses pembelajaran pada umumnya baik kegiatan guru maupun kegiatan peserta didik sudah optimal dan ada peningkatan disetiap siklusnya.

e. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, maka rekomendasi pada siklus ketiga ini adalah kegiatan penelitian tindakan kelas sudah dapat dihentikan pada siklus ketiga dan guru melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam kegiatan pembelajaran seni budaya.

Penghentian dalam siklus ini dikarenakan keterbatasan waktu dan materi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran berikutnya dalam materi berkarya seni tari bisa diulang kembali menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan dapat divariasikan dengan model pembelajaran lainnya.

Dilihat dari capaian ketuntasan peserta didik, juga masih ada peserta didik yang hanya mendapatkan ketuntasan minimum dari KKM, itupun masih bisa ditingkatkan pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Belajar tanpa henti,

perubahan bisa diwujudkan melalui pendidikan. Kemampuan peserta didik bisa berkembang kalau didukung dengan guru yang kreatif.

B. Efektivitas Implementasi Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Hasil Eksperimen

Berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan kelas eksperimen yaitu kelas yang melaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan pada kelas kontrol dengan metode konvensional, maka dapat dilihat perbedaan hasil kreasi peserta didik dengan menggunakan uji beda. Sebelum dilaksanakan uji beda, dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen-kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,384 lebih besar α 0,05 ($0,384 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan hasil yang normal, yaitu distribusi pada *posttest* telah menyebar secara normal.

Hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Lavene's Test* pada *posttest* kelas eksperimen-kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,066 lebih besar α 0,05 ($0,066 > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan homogen yaitu, kelompok sampel berasal dari populasi dengan varians yang berbeda. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas sudah terpenuhi, maka dilakukan uji beda dengan menggunakan uji-t dua beda.

Berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan kelas eksperimen yaitu kelas yang melaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan pada kelas kontrol dengan metode konvensional, maka dapat dilihat

perbedaan hasil kreasi peserta didik dengan menggunakan uji beda.

Dari hasil uji-t antara nilai *posttest* kreasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa t_{hitung} pada nilai *posttest* peserta didik adalah sebesar 2.94 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2.026 ($2.94 > 2.026$). Hal ini menunjukkan hasil *posttest* kreasi peserta didik kelas eksperimen naik secara signifikan dibanding dengan nilai *posttest* kelas kontrol.

Hasil uji-t di atas menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu, terdapat perbedaan efektivitas model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan kreasi peserta didik pada mata pelajaran seni budaya bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah: Pertama, untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* yang tepat adalah dengan langkah-langkah: (1) kegiatan pendahuluan, yaitu guru membuka pelajaran dan mengajak peserta didik bertanya jawab mengenai materi yang akan dibahas, (2) kegiatan inti, guru mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok belajar, memberikan tugas dengan materi yang berbeda pada setiap kelompok, membentuk kelompok *Two Stay Two Stray* untuk saling berbagi dari tugas berkarya gerak tari kreasi, kembali ke kelompok asal untuk bergantian mengajar anggota kelompok lainnya berdasarkan hasil diskusi dan hasil karya kelompok *Two Stay Two Stray* (TSTS), mempraktekkan karya gerak

tari kreasi, dimana kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan secara efektif dengan memberikan motivasi kepada peserta didik, (3) Kegiatan penutup, guru dapat mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran dengan memberikan motivasi sehingga dapat meningkatkan apresiasi dan kreasi peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya.

Kedua, penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran seni tari kreasi juga dapat meningkatkan apresiasi dan kreasi peserta didik pada mata pelajaran seni budaya, yang dapat dilihat dari semakin meningkatnya peserta didik yang mencapai ketuntasan nilai apresiasi dan kreasi, yaitu dapat dilihat dari peningkatan nilai *posttest* apresiasi dan kreasi peserta didik pada siklus satu sampai dengan siklus tiga dan semakin meningkatkannya keefektifan belajar peserta didik berdasarkan nilai *posttest* peserta didik.

Ketiga, penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran seni budaya lebih efektif untuk meningkatkan nilai apresiasi dan kreasi peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga terdapat perbedaan nyata antara nilai kreasi peserta didik pada pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, baik penelitian tindakan kelas maupun penelitian kuasi eksperimen, maka dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Seni budaya dapat meningkatkan apresiasi dan kreasi peserta didik dan terdapat perbedaan nilai kreasi peserta didik pada penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada mata

pelajaran Seni budaya dengan pembelajaran konvensional. Adapun implikasi dari hasil penelitian ini adalah:

Pertama, dengan adanya peningkatan apresiasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Seni budaya, maka untuk selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran Seni budaya, guru dapat melaksanakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran. Dimana dengan adanya penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray*, peserta didik dapat belajar untuk berbicara menjelaskan dan mengajarkan mengenai materi pelajaran yang dikuasainya terhadap teman lainnya. Dengan demikian peserta didik menjadi lebih berani untuk aktif dalam kegiatan lainnya seperti kegiatan diskusi, presentasi hasil diskusi, berkarya, mempraktekkan dan penarikan kesimpulan.

Kedua, dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran seni budaya, maka selanjutnya guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran seni budaya sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya, terutama jika guru ingin meningkatkan nilai kreasi peserta didik. Untuk mengetahui adanya peningkatan nilai kreasi dari model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, maka pada setiap pembelajaran guru perlu melakukan kegiatan penilaian di awal dan di akhir pembelajaran sehingga dapat mengetahui efektifitas model pembelajaran yang sedang diterapkan.

Ketiga, adanya perbedaan peningkatan nilai kreasi peserta didik antara penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan

penerapan pembelajaran konvensional, maka selanjutnya guru perlu mengetahui adanya atau tidaknya perbedaan-perbedaan antara berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni budaya, sehingga guru dapat mengetahui model pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka saran yang dapat peneliti kemukakan antara lain:

Pertama, guru dapat melaksanakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan apresiasi peserta didik maka guru perlu mengarahkan kegiatan pembelajaran secara tertib dengan alokasi waktu yang tepat sehingga kegiatan-kegiatan inti dalam pembelajaran kooperatif seperti mengadakan diskusi kelompok *Two Stay Two Stray* (TSTS), mengadakan pengajaran terhadap anggota kelompok lainnya, mempresentasikan hasil diskusi, dan menarik kesimpulan dapat dilaksanakan secara efektif, agar peserta didik dapat lebih fokus dan aktif dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut.

Kedua, guru perlu selalu mengadakan penilaian kreasi peserta didik baik berupa *pretest* maupun *posttest* untuk memperoleh data mengenai nilai kreasi peserta didik guru mengetahui efektivitas kreasi peserta didik dan dapat menentukan model pembelajaran yang paling tepat digunakan dalam meningkatkan kreasi peserta didik.

Ketiga, guru perlu mengadakan penelitian secara berkala terhadap nilai kreasi peserta didik dalam menggunakan berbagai model pembelajaran, agar mengetahui model atau metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan nilai kreasi peserta didik.

Dari uraian di atas diharapkan mampu memberikan manfaat bagi dunia pendidikan terutama untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdikbud. (1994). *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Balai Pustaka
- Lie, A. (2007). *Cooperative Learning Mempraktek an Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo.
- Mangkuadmojo. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Permendikbud No. 22. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.