

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SEJARAH  
MELALUI PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY  
DI KELAS XI SMA NEGERI 1 SURABAYA**

Aria Raharja Hidayat  
Universitas Negeri Surabaya  
[ariaraharja.edu@gmail.com](mailto:ariaraharja.edu@gmail.com)

Corry Liana  
Universitas Negeri Surabaya  
[corryliana@unesa.ac.id](mailto:corryliana@unesa.ac.id)

Nining Sedyasih  
Universitas Negeri Surabaya  
[niningsedyasih22@gmail.com](mailto:niningsedyasih22@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the increase in student learning interest through the Two Stay Two Stray learning model in Class XI SMA Negeri 1 Sidoarjo. This research uses a type of classroom action research with a quantitative approach with descriptive statistical analysis techniques. The data taken consists of data primary and secondary data. The results of the research show that the Two Stay Two Stray model can increase interest in learning history in History Class XI - 5 SMA Negeri 1 Sidoarjo can be said to be running successfully. This is evidenced from the results of the descriptive statistical analysis showing that the average value (mean) is 63.4285 and then the tendency of learning interest is only 5 students to enter into a low response. Not only on that. Student responses get significant changes when the second cycle is implemented. Starting at 65% in the first cycle then becoming 84% in the second cycle.*

**Keywords:** *Learning Interest, History, Two Stay Two Stray Model*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di Kelas XI SMA Negeri 1 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif dengan Teknik analisis statistik deskriptif. Data yang diambil terdiri dari data primer dan data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan model *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan minat belajar sejarah pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI - 5 SMA Negeri 1 Sidoarjo sudah dapat dikatakan berjalan dengan berhasil. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis statistik deskriptif menunjukan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 63.4285 dan kemudian kecenderungan minat belajar hanya 5 siswa masuk ke dalam respon rendah. Respon siswa juga mendapatkan perubahan yang signifikan pada saat siklus kedua dilaksanakan. Berawal 65% pada siklus pertama kemudian menjadi 84% di siklus kedua.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Sejarah, Model *Two Stay Two Stray*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan ilmu yang menerangkan tentang manusia di masa lampau dengan pelbagai aspek tentang kehidupannya seperti politik, hukum, sosial, budaya, militer keagamaan dan seni.<sup>1</sup> Pembelajaran sejarah juga diharapkan bisa membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai berkenaan dengan lingkungan tempat diri dan bangsanya.

Pelajaran sejarah tidak hanya bertujuan untuk memberi pengetahuan faktual saja tetapi juga untuk membentuk karakter siswa.<sup>2</sup> Pengajaran sejarah yang baik dapat dilihat dari cerminan pola perilaku nyata siswa. Begitu juga Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kasmadi<sup>3</sup> adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Tak heran pelajaran sejarah dijadikan komponen utama dalam menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Indonesia sebagai bangsa yang telah menerapkan pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran wajib disetiap kurikulum telah mengakui akan pentingnya dan fungsinya yang sangat krusial dalam pendidikan. Para peneliti telah banyak melakukan penelitian dalam mengevaluasi, mengembangkan, menginovasikan ide terbarunya dalam pelajaran sejarah tapi tak banyak yang dapat dirubah terutama pada anggapan sejarah yang begitu membosankan.

Sejak sekolah tingkat dasar hingga jenjang sekolah menengah atas, pelajaran Sejarah sudah di ajarkan tapi tak banyak dari siswa memiliki minat belajar sejarah yang banyak. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu yang mengakui Sejarah sebagai ilmu yang mengkaji peristiwa masa lampau memiliki stigma yang cenderung negatif. Problematika ini telah menyelimuti pembelajaran sejarah sejak dahulu hingga sekarang Problematika tersebut mencakup kerdilnya teori, gagasan, materi kontroversial, hingga anggapan yang negatif para siswa terhadap pembelajaran sejarah itu sendiri.<sup>4</sup> Pernyataan tadi memang tidak sepenuhnya benar, karena masih banyak dari banyakknya murid yang masih ada minat pelajaran sejarah.

Minat merupakan kata yang sepadan dengan kata *interst* dalam Bahasa Inggris, kata ini memiliki makna kesukaan, perhatian, keinginan. Makna minat tidak bisa disamakan dengan kata motivasi karena makna yang cenderung berbeda. Jadi dalam proses pembelajaran siswa harus mempunyai minat belajar agar penyampain serta proses belajar yang dilakukan dalam kelas dapat berlansung dengan baik. Jika tidak maka guru menjadi faktor utama dalam menumbuhkan kesadaran minat belajar kepada siswa.

---

<sup>1</sup> Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.

<sup>2</sup> Kartodirdjo, S. (2014). *Pengantar Sejarah Indonesia Baru : 1500-1900 : Dari Emporium Sampai Imperium*. Yogyakarta: Ombak

<sup>3</sup> Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>

<sup>4</sup> Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21 : Tantangan dan Peluang dalam. *Chronologia: Journal of History Education*, 2(1), 30–35; Karim, B. A. (2020). Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 dalam Pandemi Covid-19. *Education and Learning Journal*, 1(2), 102–112; Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 9–17.

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.<sup>5</sup> Minat juga berkaitan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>6</sup> Minat juga berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>7</sup>

Berdasarkan observasi pembelajaran selama PPL PPG di SMA Negeri 1 Sidoarjo. Di masa awal observasi di kelas XI 5 saat diampu dengan Bu Nining dan dengan mahasiswa PPG, siswa cenderung memperlihatkan gerak gerik yang tidak antusias dan tidak ada hasrat dalam memahami sejarah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengamatan selama satu pertemuan yang dilakukan banyak bicara meskipun berbisik bisik, sibuk dengan gawainya, dan tidak ada keaktifan siswa. Hanya 4-6 murid dari 36 murid yang mengikuti pembelajaran hingga akhir. Bukti diatas didukung pula dengan adanya hasil data pra siklus yang dilakukan secara observasi dan angket. Di kelas XI-5 cenderung merasa bosan akan model ajar yang konvensional (ceramah, persentasi monoton) Yakni sejumlah 45,94% dalam mata pelajaran sejarah.

Kurangnya variasi dalam merancang model pembelajaran yang interaktif menjadikan siswa mudah bosan merupakan faktor utama dalam menurunnya minat belajar siswa untuk belajar sejarah. Hal tersebut menjadi tanggung jawab seorang guru untuk merubah pola pikir siswa agar siswa menjadi antusias dalam memaknai belajar sejarah. Peneliti berprasangka hal ini disebabkan terjadinya gerusan pola belajar yang dirasa monoton sejak terjadinya Pandemi Covid-19 selama 2 tahun lalu. Pada saat itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan dan Surat Edaran Sekjen Kemendikbud Nomor 36603/A.A5/OT/2020 yang berisi memerintahkan agar semua sekolah melaksanakan sistem mbelajaran dari rumah secara daring mulai tanggal 15 Maret 2020.

Sejak pembelajaran secara daring siswa mengalami kebosanan. Pembelajaran daring justru membuat aktivitas siswa menjadi padat dengan tugas yang berlebihan, hingga pembelajaran hanya dilakukan dengan cara monoton yaitu presentasi kelompok tanpa ada diskusi mendalam.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka salah satu solusi dalam mengatasi kebosanan belajar siswa adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada model tersebut menekankan pada keterlibatan dan keaktifan siswa dalam belajar secara berkelompok. Siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Karena pembelajaran berlangsung tidak terus menerus mendengarkan ceramah guru dan menerima penugasan saat kegiatan belajar mengajar.

Model *Two Stay Two Stray* mempunyai arti dua tinggal dua pergi atau dua tinggal dua tamu.<sup>8</sup> Pembelajaran ini dimulai dengan siswa berkelompok yang terdiri dari empat anggota. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan pekerjaan berupa pertanyaan dan mereka

---

<sup>5</sup> Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>6</sup> Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

<sup>7</sup> Crow, L. D., & Crow, A. (1984). *Educational Psychology*. Surabaya: PT Bina Ilmu.

<sup>8</sup> Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

harus mendiskusikan atas jawabannya. Setelah diskusi dalam kelompok, dua orang dari masing-masing kelompok pergi mengunjungi kelompok lain. Dua yang lain sebagai orang yang wajib menerima tamu dari kelompok lain. Tugas mereka adalah mempresentasikan hasil kelompok kepada para tamu. Dua orang yang menjadi tamu wajib mengunjungi rombongan lain. Setelah menyelesaikan tugas, mereka kembali ke kelompok masing-masing. Setelah kembali ke kelompok semula, siswa bertugas berkunjung dan siswa bertugas menerima tamu mencocokkan dan mendiskusikan hasil kerja masing-masing.

Penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dipadukan dengan metode demonstrasi memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar.<sup>9</sup> Riset lainnya juga memperlihatkan ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap minat belajar siswa.<sup>10</sup> Temuan lainnya juga menyebutkan bahwa model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* melalui *lesson study* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

Berdasarkan yang telah diterangkan diatas peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran sejarah melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di Kelas XI SMA Negeri 1 Sidoarjo.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian tindakan kelas yang berbentuk dalam proses pengkajian bersiklus. Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus pembelajaran. Hal itu difungsikan jika pada siklus pertama minat belajar siswa belum terpenuhi maka akan dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus kedua. Dalam siklus kedua akan memperbaiki ketidaksempurnaan yang terjadi saat siklus pertama. Penelitian tindakan pada setiap siklusnya perlu melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>12</sup>

### 1) Perencanaan

Dalam tahapan pertama ini peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan dalam pembelajaran sekaligus instrumen dan perangkat pembelajaran. Ada pula instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa dan angket respon siswa terhadap model pembelajaran

### 2) Pelaksanaan

Tahapan kedua adalah pelaksanaan atau penerapan isi dari rancangan penelitian. Tahapan ini melakukan tindakan penerapan model *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran di kelas pada pelajaran sejarah kelas XI

---

<sup>9</sup> Sulistyanti, L., et al. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dipadukan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.29303/cep.v2i1.1137>

<sup>10</sup> Mulyantini, N. L. D., Suranata, K., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 245. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22360>

<sup>11</sup> Arthaningsih, N. K. J., & Diputra, K. S. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (Tsts) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(4), 128–136

<sup>12</sup> Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta; Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

3) Pengamatan

Tahapan Ketiga adalah pengamatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengamat. Pengamat yang dimaksud bukanlah peneliti melainkan dari orang lain untuk menentukan data secara objektif dan akurat selama pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini memfokuskan pada keterlaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan model *Two Stay Two Stray* dan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah.

4) Refleksi

Tahapan terakhir adalah refkesi atau mengevaluasi dan merencanakan tindakan selanjutnya. Reflesi dilakukan setelah peneliti selesai melakukan tindakan pembelajaran. Pada tahapan ini, peneliti perlu cermat dalam memahami hasil pengamatan untuk menemukan hal apa saja yang masih perlu diperbaiki disiklus berikutnya

Siklus pertama dilaksanakan berdasarkan data pra-siklus yang dilakukan di kelas XI – 5 dan mengamati pola pengajaran. Siklus pertama dilakukan dengan dua pertemuan. Satu pertemuan untuk pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray*, dan pertemuan kedua untuk pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan mengambil data berupa angket minat belajar siswa. Sedangkan siklus kedua dilakuan ketika siklus pertama telah direfleksi, jika hasil siklus pertama belum terpenuhi maka pada siklus kedua perlu dilaksanakan dengan memberikan perbaikan dalam pelaksanaannya. Populasi penelitian ini dibatasi hanya pada satu kelas saja, yakni siswa kelas XI – 5 yang berjumlah 36 siswa.

Penelitian ini lebih banyak membahas tentang peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran sejarah dengan model *Two Stay Two Stray*. Minat belajar siswa terdiri lima aspek aspek yaitu aspek (1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus; (2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya; (3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati; (4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya; (5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan<sup>13</sup>.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup berskala *likert* dalam rentang 1 hingga 4. Pernyataan bernilai 1 jika responden menjawab sangat tidak setuju, bernilai 2 jika responden menjawab tidak setuju, bernilai 3 jika responden menjawab setuju, dan bernilai 4 jika responden menjawab sangat setuju. Terdapat 10 butir pertanyaan yang tercantum di kuesioner untuk minat belajar siswa, dan 10 butir pernyaaan untuk respon siswa pada model pemebelajaran *Two Stay Two Stray*. Seluruh pertanyaan telah valid ( $p < 0,05$ ) dan reliabel (Cronbach's Alpha=0,954). Seluruh data dianalisis dan disajikan dalam bentuk grafik agar terlihat gambaran minat belajar siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Sidoarjo.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan perhitungan mean (nilai rata rata), median (nilai tengah), dan modus (nilai terbanyak); tabel distribusi frekuensi; dan tabel kecendrungan variabel. Berikut uraiannya:

1) Mean, Median, Modus

Mean atau rata-rata adalah jumlah total/ keseluruhan dibagi jumlah individu. Median adalah suatu nilai yang membatasi 50% dari frekuensi distribusi atas dan 50% dari

---

<sup>13</sup> Slameto, loc.cit.

frekuensi distribusi bawah. Dalam arti Median adalah nilai tengah dari keseluruhan skor. Modus adalah nilai variabel yang mempunyai frekuensi terbanyak dalam distribusi.

2) Tabel Kecenderungan Variabel

Setelah didapat data hasil pengkategorian skor masing-masing variabel kemudian dikelompokkan ke dalam lima kategori yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Pengkategorian dilakukan berdasarkan Mean ideal (Mi) dan Standar Deviasi ideal (SDi). Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Pengkategorian variabel sebagai berikut:

Sangat baik =  $x > Mi + 1,5 SDi$

Baik =  $Mi + 0,5 SDi < x < Mi + 1,5 SDi$

Cukup =  $Mi - 0,5 SDi < x < Mi + 0,5 SDi$

Kurang =  $Mi - 1,5 SDi < x < Mi - 0,5 SDi$

Sangat kurang =  $x < Mi - 1,5 Sdi^{14}$

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Data minat belajar siswa pada pelajaran sejarah dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di SMA Negeri 1 Sidoarjo selama siklus pertama berdasarkan pada tanggapan responden yang diperoleh dari kuesioner dengan 20 butir pernyataan dari responden sebanyak 36 orang siswa di kelas XI 5. Dari analisis data diperoleh skor terendah sebesar 59.000 menyebar sampai dengan skor tertinggi 80.000. Hasil dari perhitungan diperoleh rata-rata (mean) sebesar 63.4285 dan standar deviasi sebesar 6.6389.

Hasil dari analisis statistik deskriptif dari skor yang diperoleh pada pembelajaran siklus kedua menunjukkan bahwa kecendrungan siswa dalam memiliki minat belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sangat tinggi 8 siswa, tinggi 11 siswa, sedang 12 siswa, dan rendah 5. Berikut rinciannya:

Tabel 1.1 Hasil Analisis Deskriptif

Interval	Frekuensi	Kategori
$X > 79$	8	Sangat Tinggi
$71 < X \leq 79$	11	Tinggi
$64 < X \leq 71$	12	Sedang
$56 < X \leq 64$	5	Rendah
$X < 56$	0	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>	36	

**Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

<sup>14</sup> Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menerapkan *Two Stay Two Stray* menunjukkan perbedaan respon siswa dalam menerima model pembelajaran baru. Terlihat pada tabel 3 bahwa pembelajaran pada siklus 1 mengalami nilai yang rendah jika dibandingkan dengan siklus kedua.

Tabel 1.2 Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
<b>Indikator Pembelajaran</b>	5	8
<b>Persiapan Menyusun Modul Pembelajaran</b>	8	9
<b>Pendahuluan Pembelajaran</b>	8	8
<b>Kegiatan Inti Pembelajaran</b>	4	9
<b>Penutup Pembelajaran</b>	7	8
<b>Pengelolaan Kelas</b>	7	8
<b>Suasana Kelas</b>	8	8
<b>Total Skor</b>	39	58
<b>Hasil Persentase</b>	56%	83%
<b>Kategori</b>	Cukup	Baik

Pada kesempatan siklus 1, guru hanya mendapatkan skor 2 pada aspek indikator pembelajaran. Hal tersebut disebabkan guru kurang cermat dalam mengamati siswanya. Guru seharusnya tidak hanya berfokus pada model pembelajaran, namun guru model juga perlu merumuskan indikator pembelajaran yang layak dan tepat sesuai dengan karakteristik siswa, baik dari segi kognitif, afektif, psikomotori. Guru menentukan ekspektasi yang cukup tinggi pada indikator pembelajaran.

Aspek kegiatan inti pembelajaran saat siklus 1 mendapati skor rendah (4). Hal tersebut disebabkan siswa terlihat antusias, namun sedikit kebingungan. Hal itu terjadi karena model *Two Stay Two Stray* adalah model yang baru diterapkan di kelasnya. Intruksi guru juga kurang jelas terlebih saat pemberian tugas untuk setiap kelompok yang mengakibatkan siswa kurang kondusif.

Berdasarkan data tabel keterlaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, pada aspek persiapan menyusun modul pembelajaran, pendahuluan pembelajaran, dan penutup pembelajaran, pengelolaan kelas, dan suasana kelas masuk dalam kategori stabil pada siklus 1 maupun siklus 2. Namun pada aspek indikator pembelajaran dan kegiatan inti pembelajaran mengalami skor perubahan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa Guru model dan pengamat pada siklus 1 telah memberikan refleksi dan berhasil memperbaiki pada keterlaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam penelitian ini.

### **Minat Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Adapun data perincian dari setiap siklusnya dalam mengukur minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah dijelaskan pada pembahasan ini. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan April 2023:

Tabel 1.3 Hasil Belajar Siswa

<b>No</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
-----------	---------------------------	-----------------	------------------

		rata-rata	rata-rata
1.	Kesukaan siswa dalam pelajaran sejarah	52%	84%
2.	Kesenangan siswa ketika belajar siswa	75%	79%
3.	Keseriusan siswa dalam belajar sejarah	78%	82%
4.	Tingkat konsentrasi siswa dalam belajar sejarah	88%	90%
5.	Tingkat pemahaman siswa dalam belajajr sejarah	48%	73%
6.	Kebermanfaatan belajar sejarah bagi siswa	50%	83%
7.	Siswa tertarik tentang kesejarahhan (peristiwa bersejarah, peninggalan- peninggalan sejarah dan film bertema sejarah)	80%	80%
8.	Siswa menuntaskan pekerjaan yang diberikan guru	72%	89%
9.	Siswa tidak merasa bosan dalam kelas	54%	88%
10	Tingkat antusiasme siswa dalam kelas	57%	89%
<b>Persentase Minat Belajar Siswa (%)</b>		65%	84%

Berdasarkan data tabel angket minat belajar siswa tersebut terdapat 10 aspek yang dibahas. Dari 10 aspek tersebut, ada 4 aspek yang mengalami peningkatan yang signifikan. Diluar itu tidak terlalu mencolok perbedaannya. Keempat aspek tersebut adalah aspek kesukaan siswa dalam pelajaran sejarah, aspek tingkat pemahaman siswa dalam belajar sejarah, kebermanfaatan belajar sejarah bagi siswa, dan tingkat antusiasme siswa dalam kelas.

Pada Aspek kesukaan siswa dalam pelajaran sejarah dan aspek tingkat pemahaman siswa dalam belajar sejarah memiliki persentase yang terbilang cukup yakni sebesar 58 % saja. Jika dilihat lebih lanjut, penyebab dari persentase tersebut dikarenakan pada siklus 1, ada perubahan dalam model pembelajaran. Perubahan tersebut tidak membuat persepsi siswa berubah secara keseluruhan, dari yang awalnya merasa bosan langsung berubah menjadi suka pada pelajaran tertentu. Harapan dan kesiapan penerima pesan akan menentukan pesan mana yang akan dipilih untuk diterima, yang kemudian ditata hingga dapat diinterpretasikan oleh siswa<sup>15</sup>. Pengaruh motivasi, kemauan, minat, hingga rutinitas dalam belajar sangat berperan penting dalam mempengaruhi bagaimana harapan serta kesiapan siswa dalam belajar, jika siswa memiliki harapan dan kesiapan yang tinggi tentu siswa akan berusaha untuk mendapatkan persepsi belajar yang positif.

Sedangkan data yang diperoleh saat siklus kedua menunjukkan persentase yang meningkat secara signifikan pada aspek kesukaan siswa dalam pelajaran sejarah dan aspek tingkat pemahaman siswa. Perilaku yang dilakukan oleh guru model cukup berbeda dari siklus 1 dan 2, dikarenakan pada siklus 1 karena tingkat literasi sejarah kelas XI 5 terbilang kurang dan guru hanya berfokus pada diskusi kelompok saja. Namun pada kesempatan siklus 2, guru memberikan stimulus dengan memberikan narasi sejarah yang lebih menarik dan memberikan konten sejarah yang lebih sebagai isu bahasan kelompok belajar, akibatnya persentase siswa meningkat. Hal ini senada dengan penelitian yang menemukan bahwa minat siswa pada kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* lebih tinggi daripada kelas yang diajar menggunakan metode diskusi kelompok.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Slameto, loc.cit.

<sup>16</sup> Mulyantini, N. L. D., Suranata, K., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay*



Perbedaan signifikan selanjutnya dari siklus 1 dan 2, terletak pada aspek kebermanfaatan belajar sejarah bagi siswa dan tingkat antusiasme siswa dalam belajar. Pada dasarnya perubahan model pembelajaran dari konvensional ke *Two Stay Two Stray* sudah memberikan peningkatan minat belajar namun pada kasus siklus 1 peningkatan tidak mencolok. Dari hasil refleksi ketika siklus 1 ditemukan bahwa guru hanya menekankan pada kesejarahan yang bersifat faktual. Guru hanya berfokus pada proses belajar siswa pada materi factual saja. Sebagaimana siswa memberikan respon pada angket berupa ketidak senangan pelajaran sejarah karena menurut mereka sejarah tidak memiliki kebermanfaatan pada kehidupannya sehari-hari. Kemudian oleh guru model dilakukan perbaikan pada siklus 2 menjadi lebih kontekstual pada zaman ini.

Menurut Blanchard, pembelajaran kontekstual menjadi konsepsi pembelajaran yang membantu gurun dalam mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka.<sup>17</sup> Dengan demikian antusiasme siswa dalam kelas cukup terbilang stabil. Jika melihat data pada siklus 1 persentase yang didapat sebesar 57% dan mengalami lonjakan pada siklus 2 sebesar 89%, faktor yang meyebakanya adalah pada siklus 1 guru lebih menekankan pada proses diskusi siswa tanpa dibarengi oleh narasi kesejarahan yang lebih oleh guru. Siswa hanya diberikan kesempatan yang luas untuk berdiskusi dan guru mendapinginginya saja. Sebagian siswa tidak mengetahui maksud dan kebernaan seahjarah (interpretasi). Literasi kesejarahan siswa cenderung monoton dan tidak variatif. Kendala dalam siklus 1 berhasil diatasi dengan memberikan narasi kesejarahaan yang luas oleh guru termasuk dalam pemberian bahan ajar dan sumber kesejarahan yang kompleks. Sedangkan pada aspek kesenangan siswa ketika belajar siswa mendapatkan prosesntase 75% ke 79%, aspek keseriusan siswa dalam belajar sejarah menjadikan siswa aktif saat pembelajaran mendapatkn sebesar 78% ke 82%, aspek tingkat konsentrasi siwa dalam belajar sejarah sebesar 88% ke 90% begitu juga pada aspek ketertarikan siswa pada kesejarahan dan siswa tidak merasa bosan memiliki nilai yang baik dalam kedua siklusnya sebesar (siklus ke 1 dan ke 2). Dari data tesebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh yang signifikan pada motivasi dan minat belajar siswa.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penjelasan dan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Two stay Two Stray* dalam pelajaran sejarah di kelas XI – 5 SMA Negeri 1 Sidoarjo memiliki dampak dalam peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis statistic deskriptif menunjukan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 63.4285 dan kemudian kecendrungan minat belajar hanya 5 dari seluruhan siswa kelas yang meiliki respon rendah. Tidak hanya pada itu saja. Respon siswa mendapatkan perubahan yang signifikan pada saat siklus kedua dilaksanakan. Berawal 65% pada siklus pertama kemudian menjadi 84%.

---

Two Stray Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 245. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22360>

<sup>17</sup> Usman, R. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III A SD Negeri 02 Kundur. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(2), 397–408. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3358/jpkip.v6i2.4531>

## DAFTAR RUJUKAN

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21 : Tantangan dan Peluang dalam. *Chronologia: Journal of History Education*, 2(1), 30–35.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthaningsih, N. K. J., & Diputra, K. S. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(4), 128–136. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v5i2:.394>
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Crow, L. D., & Crow, A. (1984). *Educational Psychology*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Karim, B. A. (2020). Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 dalam Pandemi Covid-19. *Education and Learning Journal*, 1(2), 102–112.
- Kartodirdjo, S. (2014). *Pengantar Sejarah Indonesia Baru : 1500-1900 : Dari Emporium Sampai Imperium*. Yogyakarta: Ombak.
- Mulyantini, N. L. D., Suranata, K., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 245. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22360>
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 9–17.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyanti, L., Siahaan, J., & Junaidi, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dipadukan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.29303/cep.v2i1.1137>
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Usman, R. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III A SD Negeri 02 Kundur. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(2), 397–408. Retrieved

from <http://dx.doi.org/10.3358/jpfkip.v6i2.4531>

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>