

PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TWO STAY TWO STRAY BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PAI

ALFAUZAN AMIN

Abstract: *This article aims; To find out does the application of cooperative learning method type Two Stay Two Stray-based Multimedia can improve student learning outcomes in Subjects PAI class X SMK 02 Bengkulu City. To know how the results of class X student SMKN 02 Bengkulu City which uses cooperative learning methods of type two stay two stray-based multimedia. Results obtained by using the methodology class action research (CAR); The implementation of cooperative learning methods of type two stay two stray-based multimedia in improving student learning outcomes in subjects PAI class X SMK Negeri 2 Bengkulu City. This is seen in the analysis of observational data in the first cycle of teacher activity score obtained by the sum value of 30, an average of 3.0, with sufficient classification, and increased in the second cycle score obtained by the total value of 43, on average, 4.3 rare classification good. As well as on the analysis of observational data in the first cycle of student activity score obtained by the sum value of 29, an average of 2.9 with sufficient classification, and increased in the second cycle score obtained by the total value of 42, an average of 4.2 in both categories. The implementation of cooperative learning methods of type two stay two stray-based multimedia can enhance student learning outcomes in subjects PAI class X SMK 2 Bengkulu City. This can be seen from the test data of students in Pre cycle average value achieved by students is 66.92 with a percentage of 28% after the first cycle increased got an average rating of 69.88 and a percentage of 40%, but still below the standard and increased in the second cycle with an average value of 75.6 and a percentage of 76%, thus learning in the second cycle has reached mastery learning.*

Kata Kunci: Pembelajaran Cooperative, Tipe Two Stay Two Stray Berbasis Multimedia, Pelajaran PAI

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.¹

Dalam undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Bab II pasal 4 menjelaskan bahwa “kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) berfungsi untuk meningkatkan martabat

dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional².

Untuk meningkatkan mutu pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Pada pelaksana pembelajaran guru pada dasarnya harus senantiasa meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, media dan strategi pembelajaran agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena mutu hasil pembelajaran dapat terwujud jika prosesnya dapat dilaksanakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta pembelajaran benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia yang unggul.

Menurut Moh. Haitami Salim metode pembelajaran adalah cara melakukan proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan mudah, cepat, menyenangkan, dan bermakna. Pada dasarnya tidak ada metode yang paling baik karena tiap metode memiliki kelemahan masing-masing.³

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila proses transfer ilmu dapat berjalan dengan baik dan peserta didik dapat memperoleh nilai yang memuaskan serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya tidak selamanya siswa yang memperoleh nilai tinggi dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Di sekolah menengah kejuruan ada beberapa mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum, dari berbagai mata pelajaran yang ada, terdapat salah satu mata pelajaran yang mempunyai nilai karakter, akhlak, moral, budi pekerti, dan etika.

Pada prakteknya di dalam proses pembelajaran, dengan melihat materi Pendidikan Agama Islam yang luas, menjadikan guru dalam menyampaikan materi pada siswa cenderung menggunakan metode ceramah karena guru berfikir apabila melibatkan siswa akan membutuhkan waktu yang lama, sehingga guru belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya menerima begitu saja materi yang disampaikan guru sehingga siswa lebih cepat lupa terhadap materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran pendidikan Agama Islam kelas X SMKN 2 kota Bengkulu diperoleh informasi bahwa (1) nilai rata-rata mata pelajaran masih ada nilai yang belum tuntas secara klasikal dengan nilai rata-rata kelas adalah 6,8. Sedangkan kriteria ketuntasan hasil belajar dikategorikan tuntas apabila presentase ketuntasan belajar mencapai 75% dan nilai rata-rata kelasnya adalah 75 (wawancara dengan guru PAI tanggal 12 februari 2015). (2) kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. (3) siswa kurang aktif dan terlihat langsung dalam pembelajaran. (4) pembelajarannya membosankan, sehingga siswa banyak yang mengantuk, ribut, dan keluar masuk kelas, dan kurangnya kemampuan guru untuk membangkitkan minat siswa agar aktif dalam pembelajaran sehingga ada beberapa siswa yang sibuk sendiri, pindah tempat duduk dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Untuk menjawab permasalahan di atas kiranya perlu suatu desain serta inovasi pembelajaran sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran efektif dan efisien. Salah satunya ialah dengan metode *Cooperative Tipe Two Stay Two Stray* berbantuan multimedia.

Cooperative tipe two stay two stray merupakan metode pembelajaran (dua tinggal dua tamu) adalah salah satu metode pembelajaran *cooperative* yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan – kegiatan individu.

Pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* merupakan tipe dua tinggal dua tamu. Menurut Agus Suprijono, pembelajaran dengan tipe itu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.

Setelah diskusi intra kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka

kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas sebagai tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan⁴.

Sedangkan multimedia sebagai alat/media untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik lebih aktif dan menyenangkan.

B. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Apakah penerapan metode pembelajaran *cooperative tipe Two Stay Two Stray* berbasis Multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI siswa kelas X SMKN 02 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa kelas X SMKN Bengkulu yang menggunakan metode pembelajaran *cooperative tipe two stay* berbasis multimedia.

C. KERANGKA TEORI

1. Hasil Belajar Siswa

Berhasil dan gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa yang telah mengalami belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Gagne membagi lima katagori hasil belajar, yakni: (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.⁵

1. Bentuk-bentuk hasil belajar
 - a. Ranah aspek kognitif
 - b. Ranah aspek afektif meliputi:

c. Ranah psikomotor⁶.

Dengan demikian keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dalam merancang program pembelajaran dan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik, pendidik harus memperhatikan karakteristik afektif peserta didik.

2. Tingkat Keberhasilan

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang di hadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah di capai. Adapun tingkat keberhasilan tersebut adalah:

- Maksimal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang di ajarkan itu dapat di kuasai oleh siswa.
- Baik sekali : Apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang di ajarkan dapat di kuasai oleh siswa.
- Baik : Apabila bahan pelajaran yang di ajarkan hanya 60% s.d 75% saja di kuasai oleh siswa.
- Kurang : Apabila bahan yang di ajarkan kurang dari 60% di kuasai oleh siswa.⁷

2. Metode Pembelajaran *cooperative two stay two stray* berbasis multimedia

a. Pengertian pembelajaran

Kemampuan manusia untuk menggunakan akalinya dalam memahami lingkungannya merupakan potensi dasar yang memungkinkan manusia belajar, dengan belajar manusia menjadi mampu melakukan perubahan dalam dirinya, dan memang sebagian besar perubahan dalam diri manusia merupakan akibat dari aktivitas belajar, oleh karena itu sangat wajar apabila belajar merupakan konsep kunci dalam setiap kegiatan pendidikanpun tidak punya makna bahkan mungkin tak akan pernah ada. Bahkan Allah mengawali menurunkan Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia untuk membaca (*iqra*), seperti dalam firman Allah surat Al-alaaq ayat 1-5⁸:

رَأً بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي
عَلَّمَ آقَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,; Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah; Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah; Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam; Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketabuhnya”.

Iqra merupakan salah satu dari perwujudan dari aktivitas belajar. Dalam arti luas, dengan *iqra* pula manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki kehidupannya. Betapa pentingnya belajar dan mengajar sehingga Allah menjanjikan akan meninggikan derajat orang yang berilmu, seperti dalam firman surat AL-Mujadalah ayat 11⁹ :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Pembelajaran adalah terjemahan dari bahasa inggris”*intruction*”. Makna kata pembelajaran lebih luas dari mengajar, bahkan mengajar masuk dalam aktifitas pembelajaran.¹⁰ Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

Usaha dari guru untuk membuat siswa belajar sehingga mencapai tujuan untuk mendapatkan pelajaran yang optimal, agar dapat dievaluasi dalam proses belajar mengajar. Perbaikan sistem pembelajaran yang berkesinambungan melalui refleksi diri terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan peningkatan kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah kelas merupakan peningkatan profesionalisme seorang guru.

b. Metode pembelajaran *cooperative learning*

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim¹². *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar¹³. Sedangkan menurut Agus Suprijono pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru. Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning* merupakan sebuah metode menekankan pada kerja kelompok. Pada metode ini anak dibentuk dalam beberapa kelompok, kemudian diberi materi agar mereka bekerjasama dalam kelompok tersebut.

1. Jenis-jenis metode pembelajaran *cooperative learning*

Adapun metode-metode yang termasuk *cooperative learning* yaitu:¹⁴

- a. Pembelajaran Tim Siswa (PTS)
- b. *Student team achievement division (STAD)*
- c. *Team games tournament (TGT)*
- d. *Jigsaw*
- e. *Team Accelerated Instruction (TAI)*
- f. *Grup investigation (GI)*
- g. *Rotating trio exchange*
- h. *Make a match*
- i. *The power of two*
- j. *Two stay two stray*

Uraian di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru. Tergantung guru tersebut menggunakan metode itu dengan baik apa tidak.

c. Metode Pembelajaran *Cooperative Tipe Two Stay Two Stray* Berbasis *Multimedia*

1. Metode pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Pembelajaran *Cooperatif tipe Two Stay Two Stray (TS-TS)*, merupakan tipe dua tinggal dua tamu. Menurut, pembelajaran dengan tipe itu diawali dengan pembagian

kelompok setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.

Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tpat tugas sebagai tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing.

Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan¹⁵.

Teknik belajar mengajar dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*) dikembangkan oleh Spencer kagan dan bisa digunakan dengan teknik kepala bernomor. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain.

Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok lain dengan cara:

- a. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
- b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok yang lain.
- c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja informasi mereka ke tamu mereka.
- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok nmereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Pembelajaran Cooperative Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran Cooperative yang mudah diterapkan, melibatkan, aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status dan melibatkan pengakuan tim dan tanggungjawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. Inti kegiatan dalam *Two Stay Two Stray* (TS-TS) adalah:

- a. Belajar pada tim: peserta didik belajar melalui kegiatan kerja dalam tim/kelompok dan antar kelompok dengan dipandu oleh lembar kegiatan untuk menuntaskan materi pelajaran.
 - b. Penghargaan: pemberian penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi dan tim/kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam kuis.
2. Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative Tipe Two Stay Two Stray* (TS-TS), sifatnya relatif. Namun sebagai langkah umum, dapat dilihat sebagai berikut:
- a. Guru mempresentasikan dan menyajikan.
 - b. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen.
 - c. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk membahas materi atau tugas yang diberikan guru. Materi atau tugas tiap kelompok boleh sama atau berbeda.
 - d. Dua atau tiga orang dari tiap ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan materi atau tugas dari kelompok lain, dan sisa anggota kelompok tetap di kelompoknya untuk menerima peserta didik yang bertamu ke kelompoknya.
 - e. Peserta didik yang bertamu kembali ke kelompoknya dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada anggota lain. Hasil kunjungan di bahas bersama dan dicatat.
 - f. Hasil diskusi dan kegiatan berkunjung dikumpulkan dan salah satu kelompok diminta membacakan hasilnya.
 - g. Memberikan kuis secara individu untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi akhlak yang telah diberikan
 - h. Membahas soal kuis bersama-sama dengan peserta didik.
 - i. Bersama peserta didik mengevaluasi dan menyimpulkan materi pembelajaran.
 - j. Memberikan tes evaluasi dan pekerjaan rumah.
 - k. Ketika memberikan penilaian akhir pada peserta didik, nilai hendaknya didasarkan pada nilai kuis dan evaluasi akhir. Karena jika penilain didasarkan pada kemampuan ini dipandang sesuatu yang tidak adil bagi anggota tim yang memperoleh nilai tinggi.

3. Kelebihan dan kekurangan metode ini, antara lain:

Model pembelajaran *Two stay two stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) memiliki kelebihan antara lain:

- a. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
 - b. Belajar siswa lebih bermakna.
 - c. Lebih berorientasi pada keaktifan berpikir siswa, dan
 - d. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
 - e. Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah
 - f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya
 - g. Membiasakan siswa untuk bersikap terbuka terhadap teman
 - h. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Kelemahan Metode *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran ini memiliki kekurangan antara lain:

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, terutama yang tidak terbiasa belajar kelompok akan merasa asing dan sulit untuk bekerjasama.
- c. Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)
- d. Seperti kelompok biasa, siswa yang pandai menguasai jalannya diskusi, sehingga siswa yang kurang pandai memiliki kesempatan yang sedikit untuk mengeluarkan pendapatnya.
- e. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Hubungan Metode Cooperative Tipe Two Stay Two Stray berbasis Multimedia dengan Materi PAI

Penggunaan metode pembelajaran *two stay two stray* berbasis multimedia tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penerapan metode pembelajaran *two stay two stray* berbasis multimedia ini dapat digunakan pada semua materi pelajaran PAI. Kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran ini merupakan hal yang penting.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat perlu penyesuaian terhadap karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar dan membangun pengetahuan mereka sendiri tanpa bergantung kepada guru yang pada akhirnya dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar pelajaran PAI siswa misalnya, guru dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan modalitas belajar siswa (visual, auditorial dan kinestetik). Dalam hal ini, teknik *two stay two stray* berbasis multimedial ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dari penjelasan di atas maka dapat penulis simpulkan akan mengambil salah satu aspek materi PAI yang dapat menggunakan dengan metode ini, yaitu perilaku terpuji, menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina.

D. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Kurt Lewin dalam Kunandar penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi¹⁶.

E. HASIL PENELITIAN

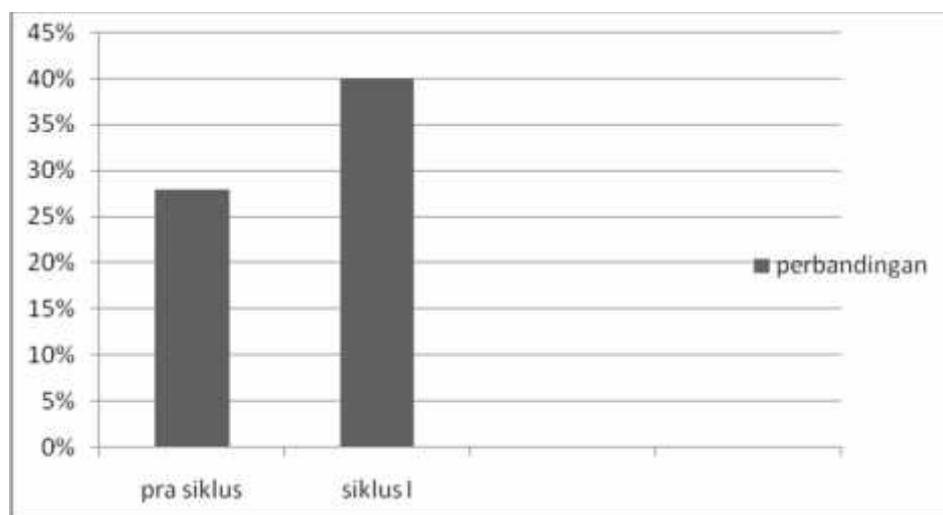
1. Proses Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Tipe Two Stay Two Stray* Berbasis Multimedia di SMKN 2 Kota Bengkulu

Penerapan metode pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat pada analisis data observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh skor dengan jumlah nilai 30, rata-rata 3,0, dengan klasifikasi cukup, dan meningkat pada siklus II diperoleh skor dengan jumlah nilai 43, rata-rata 4,3 dengan klasifikasi baik. Serta pada analisis data observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor dengan jumlah nilai 29, rata-rata 2,9 dengan klasifikasi cukup, dan meningkat pada siklus II diperoleh skor dengan jumlah nilai 42, rata-rata 4,2 dengan kategori baik.

2. Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Cooperative Tipe Two Stay Two Stray* Berbasis Multimedia

Tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus presentase ketuntasan belajar, dari dat yang peneliti hitung maka hasil belajar siswa paada pelajaran PAI pada siklus I didapat 40% siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 69, 88 hail ini menandakan bahwa hasil belajar siswa masih cukup dan di anggap masih perlu untuk diadakan tindakan lanjutan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Grafik I
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Dan Siklus I
Perbandingan

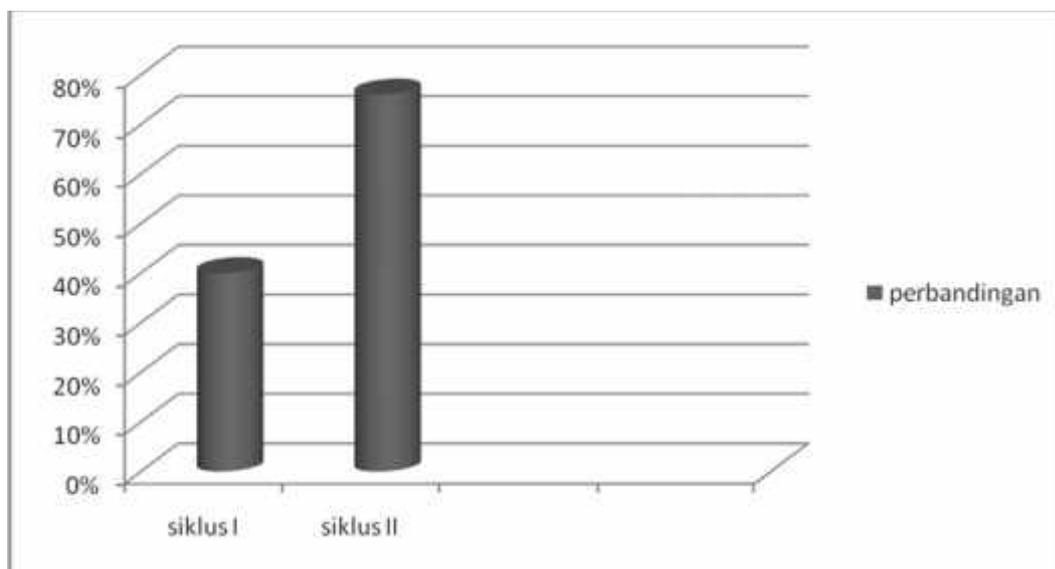


Pada siklus ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada indikator-indikator yang masih kurang pada siklus II. Dari hasil analisis data siklus II peneliti menghitung jumlah skor dari observasi dan tes hasil belajar siswa. Pada siklus II didapat 43 skor dengan nilai rata-rata 4,3 untuk kemampuan guru dalam menggunakan metode *cooperative* tipe *two stay two stray*. Dari skor tersebut maka dapat disimpulkan hasil guru dalam melaksanakan tindakan sudah tergolong baik. Sedangkan untuk aktivitas siswa didapat 42 skor dan nilai rata-rata 4,2 maka untuk aktivitas siswa pada proses pembelajaran sudah tergolong baik.

Tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus presentase ketuntasan belajar dari data yang peneliti hitung maka hasil belajar siswa pada pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu pada siklus II didapat 76% siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 75,6 hal ini menandakan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang disusun sebelum dan setelah

mencapai hasil belajar yang diharapkan atas hasil yang dicapai pada siklus II maka tidak perlu diadakan pada siklus selanjutnya.

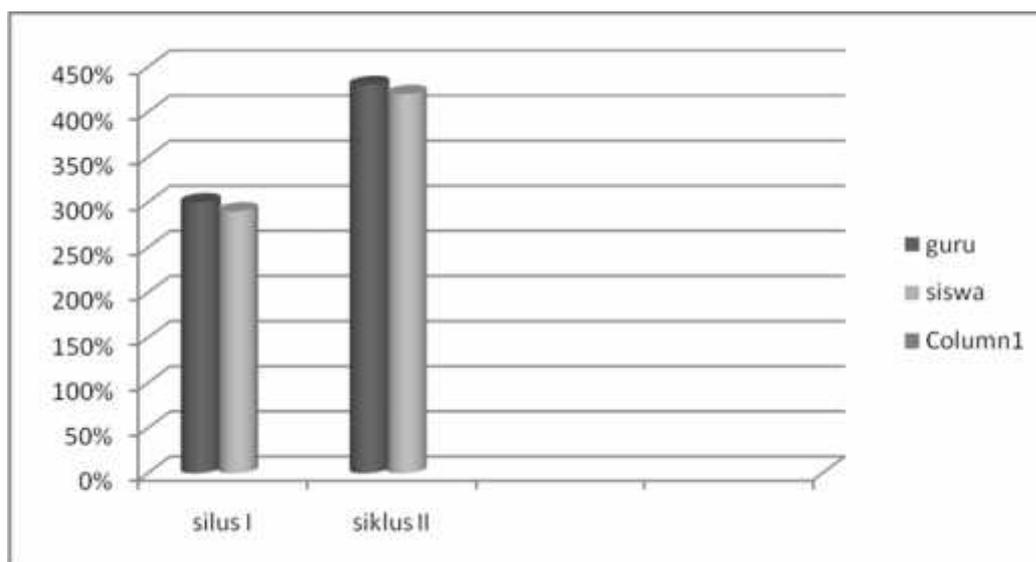
Grafik 2
Perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II



3. Pembahasan Semua Siklus

Hasil yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian berlangsung dapat dilihat pada data grafik dibawah ini:

Grafik 3
Hasil observasi guru dan siswa pada siklus I dan II



Dari tabel dan grafik tersebut dapat dilihat peningkatan hasil rata-rata lembar observasi guru dan siswa, pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata lembar observasi

guru pada siklus I adalah 3,00 katagori cukup dan terjadi peningkatan pada siklus II adalah 4,3 tergolong dalam katagori baik. Sedangkan nilai rata-rata lembar observasi siswa siklus I adalah 2,9 tergolong kedalam katagori cukup dan terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 4,2 tergolong dalam katagori baik.

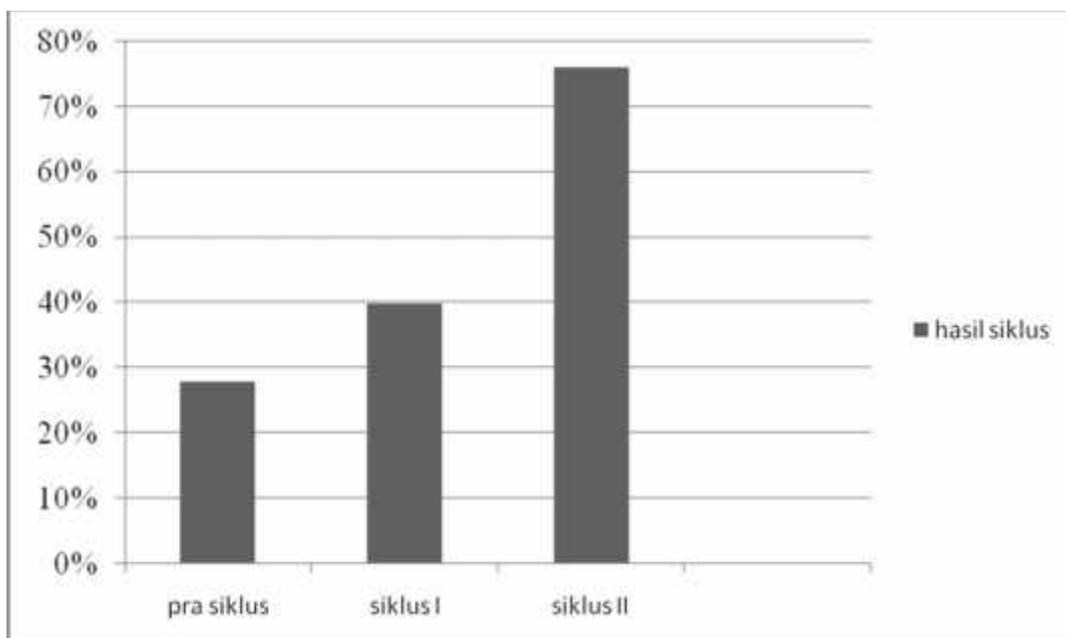
4. Presentase hasil belajar pra siklus, siklus I, siklus II

Hasil yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian berlangsung pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel
presentase hasil belajar pelajaran PAI
Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Siklus	Nilai rata-rata	Presentase ketuntasan belajar
1	Pra	66,92	28%
2	I	69,88	40%
3	II	75,6	76%

Grafik 4
Presentase hasil belajar pelajaran PAI
pra siklus, siklus I, siklus II



Dari tabel dan grafik tersebut juga dapat dilihat pertimbangan jumlah nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar dari pra siklus, siklus I, siklus II. Nilai rata-

rata sebelum siklus 66,92 dengan presentase 28% dan terjadi peningkatan pada siklus I yaitu 69,88 dan presentase 40% namun masih dibawah standar dan kemudian di lanjutkan pada siklus II dengan nilai rata-rata 75,6 dan presentase 76% dan dapat dinyatakan bahwa tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

F. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus maka ditarik kesimpulan, antara lain:

1. Penerapan metode pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat pada analisis data observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh skor dengan jumlah nilai 30, rata-rata 3,0, dengan klasifikasi cukup, dan meningkat pada siklus II diperoleh skor dengan jumlah nilai 43, rata-rata 4,3 dengan klasifikasi baik. Serta pada analisis data observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor dengan jumlah nilai 29, rata-rata 2,9 dengan klasifikasi cukup, dan meningkat pada siklus II diperoleh skor dengan jumlah nilai 42, rata-rata 4,2 dengan kategori baik.
2. Penerapan metode pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari data tes belajar siswa pada Pra siklus nilai rata-rata yang telah dicapai oleh siswa yaitu 66,92 dengan presentase 28% kemudian pada siklus I meningkat mendapat nilai rata-rata 69,88 dan presentase 40% namun masih dibawah standar dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 75,6 dan presentase 76%, dengan demikian pembelajaran pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* berbasis multimedia telah dilakukan oleh guru dengan baik, yang dibuktikan dengan meningkatnya skor aktivitas guru dan siswa setiap siklusnya. Penerapan

metode pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* berbasis multimedia telah meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tentang penerapan metode pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X SMK Negeri 2 kota Bengkulu, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil aktivitas guru dan siswa serta hasil tes pada setiap siklus.

Penulis: Alfauzan Amin, M.Ag dosen tetap Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dan Aguspa Hernita alumni Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, 2014, *Cooperative learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arianto, 2012, *Metode pembelajaran two stay two stray*, <http://samedogawa.blogspot.com/2012/11/metode-pembelajaran-tsts-two-stay-two-stray.html>
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, Bandung: CV Penerbit Dipenogoro, 2005.
- Data sumber tata usaha SMKN 02 Kota Bengkulu 2015
- Hendro, 2012, *Prinsip-Prinsip Materi Pembelajaran PAI*, suhaimi.blogspot.com/p/blog-page_7.html.
- Isjoni, 2009, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta.
- Main Sufanti, 2010, *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Kadipiro Surakarta: Yuma pustaka.
- oh. Haitami Salim, 2008, *Pendidikan Agama Dalam Keluarga*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media..
- Mukhtar dan Iskandar, 2010, *Desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, Jakarta: Gaung Persada Press.

- Muhamad Abdul Qadir Ahmad, 2008, *Metode pengajaran agama Islam*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ngainum Naim, Achmad Patoni, 2007. *Materi penyusunan desain pembelajaran PAI*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nana sudjana, 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novan Ardy Wiyani, 2012, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*.Yogyakarta: Teras.
- Oemar Hamalik, 2005., *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Robert E. Slavina, 2005, *Cooperative Learning*, London: Nusa Media.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Renika Cipta, 2006.
- Sufanti, 2010, *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Kadipiro Surakarta: Yuma pustaka.
- Sadiman Arief, Raharjo, Haryono Anung, Rahardjito, 2010, *Media pendidika*, Depok: Rajawali Pers.
- Tohirin, 2006, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- Undang-undang Guru dan Dosen* (UU RI No. 14 Th. 2005).

¹Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.

²Undang-undang Guru dan Dosen (UU RI No. 14 Th. 2005).

³Moh. Haitami Salim, 2008, *Pendidikan Agama Dalam Keluarga*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hlm. 254.

⁴Agus Suprijono, 2014, *Cooperative learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hlm. 93-94.

⁵Nana sudjana, 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm.22.

⁶Mukhtar dan Iskandar, 2010, *Desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, Jakarta: Gaung Persada Press, hlm. 27-38.

⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Renika Cipta, 2006, hlm.107.

⁸Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, Bandung: CV Penerbit Dipenogoro, 2005, hlm. 476.

⁹Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, Bandung: CV Penerbit Dipenogoro, 2005, hlm. 544.

¹⁰Ngainum Naim, Achmad Patoni, 2007. *Materi penyusunan desain pembelajaran PAI*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hlm. 66-67.

¹¹Oemar Hamalik, 2005., *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 57.

¹²Isjoni, 2009, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, hlm. 15.

¹³Ibid, hlm. 15.

¹⁴Robert E. Slavina, 2005, *Cooperative Learning*, London: Nusa Media, hlm. 10.

¹⁵Agus Suprijono, 2014, *loc, cit.*

¹⁶Kunandar, 2012, *Penelitian Tindakan Kelas*, Depok: PT Raja Grafindo Persada, hlm. 42.