

**PENERAPAN KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**  
***TWO STAY TWO STRAY* DENGAN *MAKE A MATCH***  
**UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI**  
**SISWA KELAS XI-IIS 6 SMA NEGERI 8 SURAKARTA**  
**TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Margaretha Puspita Arumsari, Mintasih Indriayu, Salman Alfarisy Totalia\*

\*Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

[etha.arum@gmail.com](mailto:etha.arum@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make A Match*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan pada pra tindakan, siklus I dan siklus II bahwa hasil belajar siswa meningkat setiap aspeknya. Hasil belajar siswa aspek kognitif pada pra tindakan dengan persentase ketuntasan siswa 42,86%, siklus I 67,86%, dan siklus II 85,71%. Hasil belajar siswa aspek afektif pada pra tindakan sebesar 42,85%, siklus I 78,58%, dan siklus II 92,85%. Hasil belajar siswa aspek psikomotor pada pra tindakan sebesar 0,00%, siklus I 57,14%, dan siklus II 85,71%.

**Kata kunci :** Model Pembelajaran Kooperatif, *Two Stay Two Stray*, *Make a Match*, Hasil Belajar.

**ABSTRACT**

The objective of this research are to improve the economic learning outcomes in the XI-IIS 6 grade of SMA Negeri 8 Surakarta through the application of combination of the cooperative learning model between *Two Stay Two Stray* with *Make A Match*. This research used the Classroom Action

Research (CAR). The study was conducted in two cycles, with each cycle consisted of planning, implementation, observation and reflection. The subjects were 28 students in the XI-IIS 6 grade of SMA Negeri 8 Surakarta in academic year 2015/2016. Data collection techniques are observation, test, documentation and interview. The result of research can conclusion that application of combination of the cooperative learning model between two stay two stray with make a match can improve the economic learning outcomes in the XI-IIS 6 grade of SMA Negeri 8 Surakarta in academic year 2015/2016. It proved from prior-action, cycle I and cycle II that the students learning outcomes is viewed from increases every aspect. The proportion aspect cognitive of students learning outcomes passing are 42.86% in prior action, 67.86% in cycle I, and 85.71% in cycle II. Affective aspect of student learning outcomes were 42.85% in prior action, 78.58% in cycle I and 92.85% in cycle II. The psychomotor aspect of student learning outcomes were 0.00% in prior action, 57.14% in cycle I, and 85.71% in cycle II.

**Keywords:** Cooperative Learning Model, Two Stay Two Stray, Make a Match, Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penting untuk kemajuan negara. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

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

Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan penting bagi setiap individu

untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun mengalami perkembangan dan kemajuan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan secara terus menerus. Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia ditunjukkan dengan adanya perubahan pola kegiatan belajar mengajar, pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan

hasil belajar siswa di sekolah. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu para siswa mendapatkan ide, informasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan salah satunya adalah di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

SMA Negeri 8 Surakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Surakarta yang berada di bawah pengawasan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta. SMA Negeri 8 Surakarta adalah salah satu sekolah sasaran yang diwajibkan untuk menerapkan kurikulum 2013. Dalam perkembangannya kurikulum 2013 lebih menekankan pada bagaimana membentuk karakter siswa dalam mengembangkan pembelajaran. Guru diposisikan sebagai fasilitator yang memonitoring perkembangan anak didiknya. Di sini guru sebagai fasilitator tidak berhenti hanya menyediakan tempat belajar namun juga menyediakan berbagai variasi pembelajaran yang cocok agar siswa

dapat mengembangkan pembelajaran secara maksimal. Melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Surakarta diperoleh rata-rata hasil belajar mata pelajaran ekonomi seperti berikut:

Tabel 1.1 Data Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI-IIS SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.

No	Kelas	Rata-Rata Nilai	Tingkat Ketuntasan
1	XI-IIS 1	64	47%
2	XI-IIS 2	71	63%
3	XI-IIS 3	64	56%
4	XI-IIS 4	73	62%
5	XI-IIS 5	67	56%
6	XI-IIS 6	62	43%

(Sumber : Data Primer yang diolah, 2015)

Data tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI-IIS 6 terendah dari 6 kelas XI-IIS di SMA Negeri 8 Surakarta dengan rata-rata kelas 62. Berdasarkan nilai ulangan harian ekonomi kelas XI-IIS 6, dari 28 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 16 siswa siswa yang sudah mencapai KKM belajar sebanyak 12 siswa.

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang penting

untuk dipahami siswa khususnya kelas IIS (Ilmu-Ilmu Sosial) karena di dalamnya mempelajari asas-asas produksi, distribusi, keuangan, manajemen, koperasi, dan masih banyak yang lain. Mata pelajaran ekonomi sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang tanpa sengaja sudah dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran ekonomi, kegiatan pembelajaran ekonomi di kelas XI-IIS 6 adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Peneliti juga mengamati bahwa siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi, sebagian besar siswa tidak fokus atau tidak memerhatikan guru tetapi mengobrol dengan temannya dan meletakkan kepala di meja sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif. Ketika siswa diberi kesempatan bertanya oleh guru, siswa cenderung pasif memilih diam, tidak bertanya dan mengemukakan pendapat. Kurang adanya interaksi dan timbal balik antara siswa dan guru.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa belum tercapainya proses pembelajaran yang efektif sehingga perlu menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) dan tepat sesuai dengan kondisi siswa. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dan menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga selama proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapatnya dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pilihan yang dapat digunakan oleh seorang guru. Trianto (2011: 56) mengemukakan,

“pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya” Hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif sehingga mereka akan saling berkerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang ada. Hal ini akan memberikan dampak positif bagi siswa karena mereka saling berbagi, yang belum paham dapat diberitahu dan dapat bertukar pendapat dan berdampak hasil belajar mereka. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa akan bekerja bersama dalam kelompoknya, kemudian berdiskusi tentang suatu informasi, dan mengungkapkannya kepada kelompok lain. Ada beberapa macam model pembelajaran kooperatif. Diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* yaitu salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang memberikan

kesempatan kepada kelompok untuk berdiskusi membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Model pembelajaran ini terdiri dari beberapa kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa. Dalam model pembelajaran ini ada kegiatan bertamu dan menerima tamu untuk membagikan hasil informasi setelah mereka berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Melalui model pembelajaran ini diharapkan mampu merangsang partisipasi siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing sehingga suasana kelas menjadi kondusif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* merupakan pembelajaran dengan membagi kartu soal atau jawaban pada setiap siswa dan mencari pasangan kartu tersebut dengan waktu yang ditentukan. Pembelajaran ini merupakan salah satu teknik instruksional yang dapat membantu siswa dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji

pemahaman siswa setelah guru menjelaskan materi pembelajaran. Menurut penelitian Muntoha yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 14 Semarang dalam *Economic Education Analysis Journal* salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif *make a match* siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak membosankan dan siswa akan lebih interaktif. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan *make a match* dilakukan dengan pertimbangan karena selama ini banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Kombinasi model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan *make a match* ini menarik bagi siswa

karena melalui kombinasi model pembelajaran ini siswa dituntut lebih aktif memecahkan masalah dengan berbagi informasi, dan menyampaikan kembali informasi tersebut kepada kelompok masing-masing dengan bahasa mereka sendiri serta diakhiri dengan guru memberi kartu permasalahan yang berisi soal atau jawaban pada setiap siswa. Siswa tersebut mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartunya untuk membantu siswa dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman siswa setelah guru menjelaskan materi pembelajaran setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray*. Dalam kombinasi model pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih mendalami materi dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI-IIS 6

SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016??".

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas XI-IIS 6 pada mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* .

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Joyce & Weil (Rusman, 2012: 133) "model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar mengajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Isjoni, 2012: 15). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya siswa bekerja sama

secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memaksimalkan belajar dalam kelompok kecil.

### **Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* juga disebut model pembelajaran kooperatif dua tinggal dua tamu. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 (Isjoni, 2012: 113). Menurut Lie (2008: 60), "Model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik".

Model pembelajaran *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya dengan cara saling bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi sehingga antar siswa saling bekerjasama satu sama lain untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan.

Menurut Purmiati (2012: 5) “Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.”

### **Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match***

Model pembelajaran kooperatif *make a match* disebut juga dengan model pembelajaran mencari pasangan karena dalam model ini siswa harus mencocokkan atau mencari pasangan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang tepat. Model ini dipopulerkan oleh Lorna Curran (1994). Menurut Kusningsih (2014: 39): “*Make a Match* merupakan sebuah model pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain dimana siswa secara aktif bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman yang lain untuk mencari jawaban atas kartu yang dipegangnya serta berlatih berpikir secara cepat, tepat, teliti dalam mencari pasangan yang tepat

sesuai dengan kartu yang dipegangnya.”

Muntoha (2013: 41) menyebutkan tujuan model pembelajaran kooperatif *make a match* adalah untuk membina keterampilan siswa menemukan informasi, kerjasama dengan orang lain, dan memecahkan masalah yang dihadapi melalui kartu permasalahan.

### **Kombinasi Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match***

Model pembelajaran *two stay two stray* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat kegiatan bertamu untuk bertukar informasi antar kelompok sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif dan pengalaman belajar siswa lebih luas, sedangkan model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu soal dan kartu jawaban yang sama sambil belajar suatu konsep sehingga terjadi suasana belajar yang menyenangkan. Untuk itu peneliti tertarik untuk menerapkan kombinasi model



pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah kombinasi model pembelajaran *two stay two stray* dengan *make a match* sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang siswa.
3. Guru memberikan soal untuk dibahas dalam kelompok.
4. Selanjutnya, 2 orang siswa dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil kerja dari kelompok lain dan siswa kelompok tetap tinggal di kelompoknya untuk menerima siswa dari kelompok lain yang bertamu ke kelompoknya sesuai dengan waktu yang ditentukan.
5. Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungan dan informasi kepada teman yang tinggal di kelompoknya. Hasil kunjungan dibahas bersama dan dicatat.
6. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan dan kemudian secara acak dua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan tanggapan.
7. Guru memberikan tanggapan terhadap presentasi siswa berupa pelurusan dari penjelasan siswa yang kurang tepat dan tambahan materi yang siswa belum jelaskan.
8. Setelah itu, guru memberikan satu buah kartu soal atau jawaban kepada setiap siswa.
9. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
10. Selanjutnya, guru bersama-sama siswa mencocokkan pasangan kartu yang tepat.
11. Satu pasangan siswa yang menemukan pasangan kartu tercepat sebelum waktu akan diberi penghargaan.
12. Kesimpulan.

### **Hasil Belajar**

Menurut Suprijono (2014: 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-

pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan” Abdurahman (dalam Shofiya, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Bloom (Suprijono, 2014: 6) berpendapat bahwa “hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu, aspek kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.”

Penilaian hasil belajar dilakukan setelah siswa menerima apa yang mereka pelajari. Menurut Jihad (2012: 54) penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk memperoleh informasi secara objektif, berkelanjutan dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang dicapai siswa, yang hasilnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan perlakuan selanjutnya. Hal ini berarti penilaian tidak hanya mencapai satu target saja, melainkan menyeluruh dan mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sudjana (2013: 22) mengatakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

Dalam penelitian ini hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian hasil belajar kognitif dilakukan dilakukan dengan tes di akhir setiap siklusnya, sedangkan hasil belajar siswa aspek afektif dan aspek psikomotor dilakukan dengan menggunakan lembar obsevasi pada saat proses pembelajaran dengan beberapa indikator. Indikator hasil belajar afektif yaitu spiritual, ketekunan, percaya diri, kejujuran, tanggungjawab, dan santun. Indikator hasil belajar aspek psikomotor yaitu kerjasama dalam diskusi kelompok, kemampuan dalam mengeluarkan pendapat, kemampuan dalam menyampaikan hasil diskusi, membuat rangkuman dalam buku.

### **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Melalui penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8

Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Surakarta yang beralamat di di Jalan Sumbing VI/49 Mojosongo Jebres, Surakarta. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian tindakan adalah siswa kelas XI-IIS 6 tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 28 terdiri 17 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

Objek penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar siswa yang didapat dari proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dari jumlah nilai rata-rata, presentase dan informasi hasil pengamatan melalui lembar observasi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8 Surakarta. Teknik

pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, tes dan kajian dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8 Surakarta. Penelitian dilakukan secara sistematis dimulai dari tahap pra tindakan. Pada tahap pra tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara baik dari siswa maupun guru mata pelajaran ekonomi yang bersangkutan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Selain melakukan wawancara dan observasi, peneliti juga mengumpulkan data dokumentasi hasil belajar siswa kelas XI-IIS 6 khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Hasil observasi tersebut adalah (a) Guru dalam mengelola kelas kurang maksimal, guru kurang tegas dalam mengajar sehingga suasana kelas terkadang diluar kendali karena siswa ramai sendiri. Pada saat proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode

ceramah (b) Berdasarkan hasil ulangan harian ekonomi pra tindakan, hasil belajar siswa aspek kognitif belum menunjukkan hasil yang maksimal. Dari 28 siswa kelas XI-IIS 6 sebanyak 12 siswa dengan persentase 42,86% dinyatakan tuntas dan sebanyak 16 siswa dengan persentase 57,14% dinyatakan tidak tuntas (c) Berdasarkan lembar observasi penilaian afektif berdasarkan kurikulum 2013 pra tindakan, hasil belajar siswa aspek afektif belum menunjukkan hasil yang maksimal ditunjukkan dengan siswa yang tuntas memperoleh nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebanyak 12 siswa dengan persentase 42,85% (d) Berdasarkan lembar observasi penilaian psikomotor pra tindakan tidak ada siswa yang tuntas atau memperoleh nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan Baik (B) dengan persentase 0,00%.

Berdasarkan data hasil observasi pada siklus I, dapat diketahui bahwa penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8 Surakarta tetapi belum maksimal. Hasil belajar siswa aspek kognitif mengalami peningkatan dimana siswa yang tuntas sebanyak 19 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 9, dengan persentase tingkat ketuntasan 67,86%. Hasil belajar siswa aspek afektif mengalami peningkatan dari 42,85% pada pra tindakan menjadi 78,58%. Siswa yang tuntas memperoleh nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebanyak 22 siswa. Hasil belajar siswa aspek psikomotor mengalami peningkatan dari 0,00% pada pra tindakan menjadi 57,14. Siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebanyak 21 siswa.

Berdasarkan data hasil observasi pada siklus II, hasil belajar siswa aspek kognitif mengalami peningkatan dimana ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 67,86% meningkat menjadi 85,71% pada siklus II. Siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa. Hasil

belajar siswa aspek afektif mengalami peningkatan dari 78,58% pada siklus I menjadi menjadi 92,85% pada siklus II. Siswa yang tuntas memperoleh nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebanyak 26 siswa. Hasil belajar siswa aspek psikomotor mengalami peningkatan dari 57,14% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebanyak 24 siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa kelas XI-IIS 6 SMA Negeri 8 Surakarta diketahui bahwa melalui penerapan kombinasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, siswa juga menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat, bertanya dan bertukar informasi dalam diskusi kelompok. Sedangkan hasil wawancara dengan guru diperoleh keterangan bahwa dengan model pembelajaran yang dilakukan selain meningkatkan hasil

belajar siswa aspek kognitif juga meningkatkan hasil belajar siswa aspek afektif dan psikomotor karena siswa lebih bersemangat belajar, melatih siswa untuk lebih mandiri.

Temuan penting penelitian:

1. Hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan dari siklus I, dan siklus II.
2. Hasil belajar aspek afektif mengalami peningkatan yang dilihat dari indikator afektif siswa yaitu spiritual, ketekunan, percaya diri, kejujuran, tanggung jawab, dan santun.
3. Hasil belajar aspek psikomotor mengalami peningkatan yang dilihat dari indikator psikomotor yaitu kerjasama dalam diskusi kelompok, kemampuan dalam mengeluarkan pendapat, kemampuan dalam menyampaikan hasil diskusi, membuat rangkuman dalam buku.

## **KESIMPULAN**

1. Penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil

belajar aspek kognitif siswa. Yang ditunjukkan dari tahap pra tindakan yang masih rendah meningkat mencapai 67,85% pada siklus I dan 85,71 pada siklus II.

2. Penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar aspek afektif siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar aspek afektif siswa dari tahap pra tindakan yang masih rendah meningkat mencapai 78,58% pada siklus I dan 92,85% pada siklus II.
3. Penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar aspek psikomotor siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar aspek psikomotor siswa dari tahap pra tindakan yang masih rendah meningkat mencapai 57,14% pada siklus I dan 85,71% pada siklus II.

## SARAN

1. Bagi Sekolah
  - a. Sekolah sebaiknya meningkatkan sarana berupa jaringan wifi dan LCD setiap kelas serta prasarana berupa perpustakaan yang memadai untuk mempermudah siswa memperoleh informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Sekolah sebaiknya memfasilitasi guru mata pelajaran untuk mengikuti pelatihan atau seminar berhubungan dengan model pembelajaran yang inovatif.
2. Bagi Guru
  - a. Guru sebaiknya melakukan inovasi dalam penggunaan model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan memahami materi yang telah diajarkan.
  - b. Guru sebaiknya lebih tegas terhadap siswa, sehingga dapat mengajarkan kedisiplinan dan tanggung jawab kepada siswa.

- c. Guru sebaiknya melatih siswa dalam mengemukakan pendapat, diskusi dan presentasi dengan memberikan tugas.
3. Bagi Siswa
- a. Siswa sebaiknya lebih berani dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya kepada teman dan guru ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran.
  - b. Siswa sebaiknya berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran sehingga dapat menambah pengetahuan siswa pada materi pelajaran yang dipelajari.
  - c. Siswa sebaiknya melatih diri untuk berkomunikasi di depan umum atau dengan teman yang lain, misalnya menerangkan materi dengan bahasa dan idenya sendiri.
  - d. Siswa sebaiknya lebih menghargai guru dalam proses pembelajaran, dan bertanggung jawab pada tugas yang diberikan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Trianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad, Asep & Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Kusningsih. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Tema Keluarga Melalui Model Cooperative Learning tipe Make A Match pada Siswa Kelas I SDN Grobog Kulon 03 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal semester 2 tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 16(2), 40-45.
- Lie, A. (2008). *Cooperatif Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Muntoha, Happy Dwi Yunia. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match

- Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 14 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 39-45.
- Permendiknas No.20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Purmiati. (2012). Penerapan Metode Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar IPA Siswa di SMP Negeri 7 Purworejo. *Jurnal Radiasi*, 1(1), 5.
- Rusman. (2012). *Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Shofiya, Arum Rahma. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013..* Skripsi Tidak Dipublikasikan. FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar