

Pengaruh Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Video Terhadap Pemahaman Konsep PPKn dan Sikap Sosial Siswa Kelas IV SD

Gede Yoga Hermawan

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

gedeyoga.hermawan@gmail.com

Abstrak-Rendahnya sikap sosial dan pemahaman konsep PPKn siswa menyoroti kurang optimalnya perenapan pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video terhadap pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa. Penelitian ini berjenis *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Tejakula. Sampel dari penelitian ini terdiri atas kelas IV SDN 1 Tembok sejumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV SDN 1 Sambirenteng sejumlah 30 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu tes pilihan ganda dan lembar kuesioner. Analisis data menggunakan teknik analisis ANAVA-A dan MANOVA. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa: (1) terdapat perbedaan pemahaman konsep PPKn antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional yang dibuktikan dengan nilai f sebesar 13,106 dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,005$ (2) terdapat perbedaan sikap sosial antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional yang dibuktikan dengan nilai f sebesar 11,791 dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,005$; (3) terdapat perbedaan pemahaman konsep dan sikap sosial secara simultan antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional yang dibuktikan dengan nilai f sebesar 8,847 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,005$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video terhadap pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa.

Kata Kunci: Model *Two Stay Two Stray*, media video, pemahaman konsep PPKn, sikap sosial.

I. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui transfer ilmu pengetahuan pendidikan dilakukan dengan cara membekali dengan keahlian dan nilai-nilai moral menuju masa depan yang diharapkan (Bunyamin, 2021). Selaras dengan hal tersebut, upaya untuk menanamkan karakter responsif terhadap segala persoalan bangsa dapat dijumpai melalui pembelajaran PPKn atau sekarang disebut Pendidikan Pancasila. Penanaman dan pewarisan karakter berdasarkan nilai Pancasila kepada setiap warga Indonesia, dilakukan dengan menempatkan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas merupakan kedudukan strategis Pendidikan Pancasila. Nilai moral sangat penting ditanamkan pada kepribadian siswa, dalam hal ini dikhususkan pada sikap sosial.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan banyak generasi muda yang mengalami dampak negatif dari globalisasi dan mudahnya akses informasi melalui *gadget*. Ada beberapa contoh dampak negatif dari arus globalisasi yaitu etika berbicara yang menurun, budaya gotong royong yang mulai hilang serta minimnya topik pembicaraan bagi remaja yang sedang berkumpul. Banyaknya generasi muda yang mengambil keputusan yang tidak tepat dan menyimpang dari ajaran agama dan norma-norma sosial informal merupakan salah satu penyebabnya (Rismayani et al., 2020). Pranjia et al. (2020) juga menyatakan sikap positif perlahan-lahan mulai menghilang seiring perkembangan zaman. PPKn sebagai mata pelajaran yang menyangkut nilai-nilai moral, etika, dan kebangsaan, sering kali dianggap abstrak oleh siswa sehingga memerlukan pendekatan yang kreatif dan interaktif dalam

proses pembelajarannya (Palupi et al., 2024). Fenomena rendahnya sikap sosial juga terjadi pada siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Tejakula.

Berdasarkan hasil observasi, ada beberapa permasalahan terkait sikap sosial yaitu belum bisa memberikan salam sapaan kepada guru atau tamu sekolah lain saat mereka sedang berada di luar kelas, sebagian siswa belum bisa berkomunikasi dengan baik dengan guru maupun temannya baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Penyebabnya adalah kurangnya pembiasaan yang diterapkan di sekolah, sehingga murid menjadi cuek terhadap tamu yang datang. Sejalan dengan itu, (Mustika, dkk. 2024) menyatakan bahwa secara umum, siswa di sekolah dasar dapat menerapkan tata krama, namun sebagian masih kesulitan dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ada juga masalah sosial lain pada siswa yang kerap menimbulkan konflik antar siswa yaitu masalah perilaku yang dapat mempengaruhi dinamika sosial dan pembelajaran di lingkungan pendidikan.

Tidak jarang hal tersebut menyebabkan siswa tidak antusias dalam aktivitas belajar. Sikap eksklusif dalam memilih kelompok hingga perilaku ingin mendominasi diskusi merupakan indikasi kurangnya sikap sosial siswa. Pendidikan multikultural di sekolah dasar sangat penting untuk membangun karakter siswa yang inklusif dan toleran terhadap perbedaan. (Wulandari, 2024) kemajemukan akan menjadi sebuah sumber konflik apabila masyarakat tidak memahami keanekaragaman dan saling membanding-bandingkan yang berujung pada konflik destruktif. Dengan sikap siswa seperti itu, guru sulit melaksanakan pembelajaran dengan baik, sehingga proses pembelajaran menjadi terganggu. Fakta tersebut pada akhirnya dikaitkan dengan pembelajaran PPKn, sebab sikap sosial yang positif merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran PPKn.

Permasalahan lainnya dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas IV SD di gugus I kecamatan Tejakula adalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa. Hasil tes formatif PPKn menunjukkan bahwa banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria

Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70. Data tersebut didasarkan pada hasil observasi perolehan nilai tes formatif PPKn siswa pada semester ganjil kelas IV di gugus I Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa gejala-gejala yang muncul terkait pemahaman konsep yaitu sebagian siswa tidak dapat menjelaskan kembali konsep-konsep yang diajarkan, siswa hanya menghafal apa yang didapat dari sumber belajar saja, tidak dapat menyebutkan contoh-contoh lain yang tidak ada pada buku, pada akhir pelajaran tidak mampu menyimpulkan pelajaran serta siswa tidak bisa menjawab soal-soal yang dikembangkan seperti soal *High Order Thinking Skill (HOTS)*.

Kecerdasan tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang tidak dapat diubah, melainkan kesatuan pengetahuan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terdiri dari lingkungan belajar, strategi dan kesadaran dalam belajar merupakan salah satu pemicu siswa harus menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill (HOTS)* (Ariyana et al., 2018). Berdasarkan gejala-gejala tersebut salah satu penyebab rendahnya hasil tes formatif PPKn siswa dikarenakan pemahaman konsep PPKn masih belum optimal dan perlu ditingkatkan. Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep pembelajar dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran (Bien et al., 2019). Kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru sudah cukup baik, hanya saja porsi penggunaan metode yang digunakan guru belum sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD, sehingga proses pembelajaran terlihat membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Suasana kelas menjadi cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan siswa pun sebagian besar siswa pasif dalam pembelajaran.

Pengetahuan konseptual meliputi skema-skema, model-model mental, atau teori-teori eksplisit dan implisit dalam model-model psikologi kognitif yang berbeda (Ariyana et al., 2018). Model pembelajaran diharapkan ikut berperan membentuk sikap peserta didik yang

berakhlak mulia selain meningkatkan pemahaman konsep. Berdasarkan Teori Jean Piaget, anak SD berada dalam tahap ketiga yaitu masa operasional konkret antara umur 7-11 tahun. “Pada tahap operasional konkret, anak sudah dapat mengembangkan pikiran logisnya, dapat mengikuti penalaran logis. Terkadang dalam memecahkan masalah sering terjadi kesalahan atau *trial and error*” (Ariani et al. 2022). Meskipun anak sudah mengembangkan pikiran logis namun masih terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berpikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkret, dan mampu melakukan konservasi.

Beranjak dari itu, guru sebagai fasilitator di kelas tidak boleh melupakan tahap perkembangan siswa yang belum dapat dipisahkan dari dunia kongkret. Untuk itu, dalam setiap pembelajaran diharapkan pendidik SD mampu menghadirkan media yang mampu memvisualisasikan konsep dengan baik. Karakter siswa yang sudah diketahui perlu dilanjutkan dengan langkah tindak lanjut dari guru salah satunya menerapkan model pembelajaran inovatif. Ahsyar, dkk. (2021) menyatakan, inovasi pada pembelajaran perlu dilakukan jika ingin meningkatkan pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa, salah satunya dengan cara mencoba model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan interaksi antar siswa atau siswa dengan guru yaitu model *Two Stay Two Stray*.

Model *Two Stay Two Stray* memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keaktifannya dalam proses belajar serta bekerja sama dalam tim atau kelompok sendiri maupun kelompok lainnya (Huda, 2014). Suatu kelompok kecil yang membagi informasi dengan cara bertamu dan menerima tamu dari kelompok lain merupakan sedikit gambaran pelaksanaan model *Two Stay Two Stray*. Peningkatan sikap sosial siswa diharapkan dapat berimbas pada pemahaman konsep PPKn dengan penerapan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video. Model pembelajaran inovatif jika didukung dengan media pembelajaran seperti video akan membuat penyampaian materi menjadi lebih efektif.

Mengingat siswa jaman sekarang lebih cenderung menonton video yang ada pada media sosial. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran (Yuanta, 2019: 94).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dipandang perlu melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video terhadap pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa. Model ini sangat cocok diterapkan pada siswa kelas IV di gugus I kecamatan Tejakula. Penelitian sebelumnya banyak membahas efektivitas model *Two Stay Two Stray* maupun media video secara terpisah, namun masih terbatas yang mengintegrasikan keduanya dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Padahal, pembelajaran PPKn menuntut pendekatan yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membentuk sikap sosial siswa secara simultan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji pengaruh model TSTS berbantuan media video untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

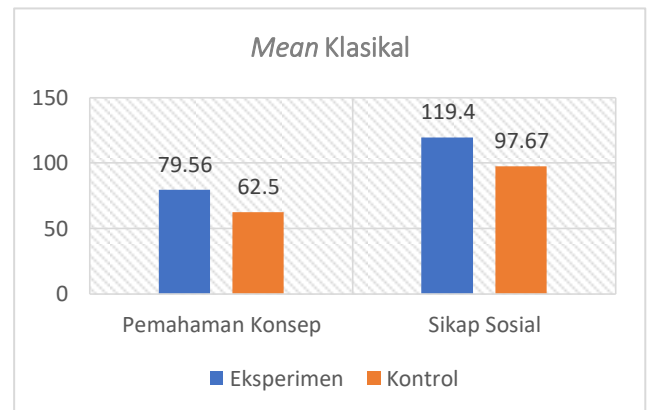
Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan pemahaman konsep PPKn antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di gugus I kecamatan Tejakula; (2) Untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan sikap sosial antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di gugus I kecamatan Tejakula; (3) Untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial secara simultan antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model konvensional pada siswa kelas IV SD di gugus I kecamatan Tejakula.

II. METODE

Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain penelitian atau rancangan penelitian *posttest only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Tejakula yang terdiri dari 7 sekolah. Setelah itu, ditentukan sampel penelitian dengan cara *random sampling*. Sampel dari penelitian ini terdiri atas kelas IV SDN 1 Tembok sejumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV SDN 1 Sambirenteng sejumlah 30 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep PPKn dan lembar angket sikap sosial siswa. Sebelum kedua instrumen digunakan, dilakukan pengujian instrument antara lain validitas isi, validitas butir dan reliabilitas. Ada tambahan pengujian untuk instrument tes pemahaman konsep PPKn yaitu daya beda dan taraf kesukaran. Sebelum dianalisis, data nilai pemahaman konsep PPKn dan skor sikap sosial yang didapat dari hasil *posttest* harus melalui uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas sebaran data, normalitas multivariat, homogenitas varians, korelasi antar variabel terikat. Setelah itu, data harus melalui pengujian hipotesis dengan analisis statistik ANAVA-A dan MANOVA. Teknik analisis ANAVA A digunakan untuk menguji dua pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media video terhadap masing-masing variabel terikat secara terpisah, yaitu pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa. Sementara, MANOVA digunakan untuk menilai pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray secara simultan terhadap pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, hasil penelitian telah menunjukkan perbedaan tingkat pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa sebagai mana disajikan sebagai berikut.



Gambar 01. Perbandingan Nilai *Mean Klasikal*

Pemahaman konsep PPKn pada kelas eksperimen mendapat rata-rata klasikal 79,56 sedangkan pada kelas kontrol mendapat rata-rata klasikal 62,5. Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa data nilai pemahaman konsep PPKn siswa memperoleh hasil analisis statistic dengan nilai sebesar $F = 13,106$ serta taraf signifikansi 0,001. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman konsep PPKn antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Perbedaan pemahaman konsep PPKn siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional terlihat jelas dan dapat dilihat dari data nilai rata-rata klasikal yang diperoleh peneliti melalui tes pilihan ganda yang dilakukan pada akhir pertemuan.

Pada proses pembelajaran, siswa terlihat sangat antusias untuk berbagi informasi terhadap teman lainnya. Siswa belajar mencari informasi sendiri dengan penuh rasa senang. Sejalan dengan itu, Lie (2010) menyatakan bahwa model *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan kesempatan kepada anggota kelompok yang berdiskusi untuk membagi hasil dan informasi kepada

kelompok lain. Saat penerapan model *Two Stay Two Stray* siswa yang mendapat tugas sebagai tamu maupun sebagai tuan rumah mempunyai kewajiban yang sama untuk mencari dan berbagi informasi. Pelaksanaan model pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dan percaya diri ketika aktivitas belajar berlangsung karena harus berhadapan dengan berbagai tamu dari kelompok lain untuk berbagi informasi sehingga siswa wajib menguasai materi yang didapatkan oleh kelompoknya.

Menurut Huda et al. (2020) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan seseorang bertambah seiring dengan pengalaman yang telah dilalui. Hrp et al. (2022) menyebutkan bahwa dalam teori konstruktivisme ditekankan bahwa seseorang yang belajar memiliki tujuan untuk menemukan bakatnya, menambah pengetahuan atau teknologi, dan lain-lain yang dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya. Dari pengalaman-pengalaman yang telah dilewati oleh siswa, maka mereka akan memiliki hidup yang lebih dinamis dan pengetahuan akan bertambah. Bali (2020) menyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pembelajar menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti dan memahami konsep materi. Selain itu, penelitian yang dilakukan Leniati pada tahun 2021 juga menyatakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh tergolong besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

Pelaksanaan model *Two Stay Two Stray* dibantu dengan media video yang dibagi kepada setiap kelompok. Setiap kelompok memiliki video sesuai dengan materi yang didapat. Video tersebut berfungsi sebagai alat bantu siswa untuk memberikan informasi materi secara lebih jelas. Media video animasi merupakan sebuah alat penyaluran informasi atau pesan berupa kumpulan gambar yang bergerak secara dinamis yang bisa dilihat dan didengar. Media

pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik (Rahmawati & Atmojo, 2021). Penggunaan media video dalam pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan implikasi yaitu belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan pada perkembangan kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SD sebagai objek penelitian dengan usia rata-rata 10 tahun. Anak berusia 6-12 tahun berada pada tahap operasional kongkrit (Bunyamin, 2021). Anak yang berada pada tahap operasional kongkrit belum sepenuhnya dapat berpikir abstrak sehingga masih membutuhkan media dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Bali, 2020) juga sejalan dengan penggunaan media video yang menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif sesuai dengan pendidikan di abad sekarang ini.

Skor sikap social siswa menunjukkan nilai $F = 11,791$ dengan nilai signifikansi 0,001. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Perbedaan sikap sosial siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional terlihat jelas dan dapat dilihat dari data nilai rata-rata klasikal yang diperoleh peneliti melalui lembar angket yang dilakukan pada akhir pertemuan. Sikap sosial pada kelas eksperimen mendapat rata-rata klasikal 119,4 sedangkan pada kelas kontrol mendapat rata-rata klasikal 97,67. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan tujuan teori belajar Humanistik yaitu memanusiakan manusia. Hrp, dkk. (2022) menyatakan bahwa teori belajar humanistic menekankan pada pembentukan kepribadian, perubahan sikap, menganalisis fenomena sosial dan hati Nurani yang diterapkan melalui materi-materi pelajaran.

Awanis & Yusnaldi (2024) menyatakan bahwa dengan cara ini, siswa tidak hanya

belajar dari materi yang diberikan, tetapi juga dari interaksi dengan teman-teman mereka. Siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan dan mensosialisasikan materi pelajaran, sehingga waktu yang diberikan bisa digunakan untuk bersosialisasi dengan teman-teman di kelas untuk membahas hal-hal yang terkait dengan materi saja. Jika bahan sosialisasinya sudah habis maka siswa akan langsung pergi ke kelompok lain. Tidak ada kesempatan bagi siswa untuk mensosialisasikan hal yang tidak terkait dengan materi pelajaran karena waktu yang terbatas sedangkan siswa harus menemui banyak kelompok lain.

Dengan diterapkannya model ini, siswa mulai terlatih untuk menjadi tuan rumah yang baik begitu juga sebaliknya bagaimana menjadi tamu yang baik sehingga sikap sosial juga ikut mengalami peningkatan. Selain itu, siswa berdiskusi hampir dengan seluruh anggota kelas karena mereka ditugaskan untuk mencari informasi ke kelompok lain sehingga antara siswa yang kurang akrab atau sedang berada dalam suatu konflik bisa lebih sering melakukan sosialisasi. Sejalan dengan itu, Huda et al. (2020) menyatakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Penelitian dari Awanis & Yusnaldi (2024) memperkuat hasil penelitian yang dilakukan saat ini yang menyimpulkan bahwa secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terbukti efektif dalam meningkatkan sikap sosial siswa.

Pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa ternyata mendapat pengaruh secara simultan pada penerapan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen. Selain belajar untuk memahami materi, siswa juga belajar untuk bersosialisasi dengan teman-temannya di kelas sehingga selain terjadinya peningkatan pemahaman konsep PPKn juga terjadi peningkatan sikap sosial siswa. Perbedaan pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan

siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional terlihat jelas dan dapat dilihat melalui hasil uji MANOVA yang menyatakan bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,005$. Itu menandakan bahwa model *Two Stay Two Stray* memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial secara simultan. Inovasi ini terbukti memberikan dampak insruksional maupun iringan terhadap pencapaian belajar siswa (Juniayanti & Nugraha, 2024).

Penerapan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video pada siswa kelas IV di Gugus I kecamatan Tejakula tidak lepas dari hambatan, salah satunya memerlukan waktu yang lebih panjang. Guru yang belum terlalu menguasai sintaks model ini merupakan salah satu penyebab diperlukan waktu yang lebih panjang dalam pelaksanaan model *Two Stay Two Stray*. Hambatan tersebut sudah bisa diperbaiki pada pertemuan berikutnya dengan memberikan guru lebih banyak waktu untuk mempelajari modul ajar. Hambatan selanjutnya yaitu kemampuan siswa dalam penyampaian dan penerimaan informasi juga mempengaruhi waktu pelaksanaan model ini. Siswa yang memiliki kemampuan lebih lambat dalam menyampaikan atau menerima informasi menyebabkan antrian menumpuk yang dapat memperpanjang waktu pelaksanaan model pembelajaran ini. Hambatan ini perlahan mulai bisa diatasi dengan memberikan perhatian lebih pada siswa yang cenderung lambat dalam penerimaan dan pemberian informasi. Selain itu, ketersediaan laptop milik sekolah juga mempengaruhi pelaksanaan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video pada siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Tejakul. Hambatan tersebut sudah langsung ditangani dengan mengganti laptop yang rusak tersebut dengan laptop dan HP milik peneliti.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman konsep PPKn antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. (2) Terdapat perbedaan yang

signifikan sikap sosial antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. (3) Terdapat perbedaan pemahaman konsep PPKn dan sikap sosial secara simultan antara siswa yang mengikuti model *Two Stay Two Stray* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil tersebut **guru disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif yang diperkaya dengan media audiovisual** sebagai bagian dari praktik pembelajaran aktif dan menyenangkan, khususnya dalam mata pelajaran PPKn yang menekankan nilai dan sikap. Sementara itu, **pengampu kebijakan pendidikan di tingkat sekolah maupun dinas pendidikan** perlu memberikan dukungan berupa pelatihan, penyediaan sarana teknologi, dan pengembangan kurikulum yang mendorong integrasi model pembelajaran interaktif dan berbasis karakter untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Dasep Bayu dkk. (2021). *Model-model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*, 1–87. https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HO_TS_2018-2.pdf
- Awanis, D., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas V MIS Mutiara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3453–3468.
- Bali, Muhammad M. El Iq. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika. *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (1). 29-42
- Bien, Y. I., Daniel, F., & Taneo, P. N. L. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kalkulus Integral Berbasis Maple untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i1.3404>
- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. In *Book*. www.uhamkappress.com
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Hrp, Nurlina Ariani dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bakti Persada
- Huda, S., Yasin, M., Fitri, A., Syazali, M., Supriadi, N., Umam, R., & Jermsttiparsert, K. (2020, February). Numerical ability analysis: The impact of the two stay-two stray learning model on the sequence and series topic in Islamic Boarding School. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1467, No. 1, p. 012002). IOP Publishing.
- Juniayanti, D., & Nugraha, D. M. D. P. (2024). Analisis Reflektif: Instructional & Nurturant Effect Pada Implementasi Pembelajaran STEAM Melalui Lesson Study di SDN 11 Peguyangan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT. Gramedia
- Mustika, A. M., Subiyantoro, S., & Sari, N. K. (2024). Description of Student's Social Attitudes in the Aspect of Manners: Study in Public Elementary Schools. *International Journal of Integrated Science and Technology*. <https://doi.org/10.59890/ijist.v2i8.2318>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Palupi, S. R., Utami, A., & Santi, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah

- Semanu*. 2762–2771.
- Pranjia, U. R., Ulpa, I. M., & Manthika, S. P. (2020). Implementasi Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dalam Sistem Full Day School. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5032>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, I. A. G. (2024). Pendidikan Multikultural Bagi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Hindu Menuju Sikap Moderasi Beragama. *Japam (Jurnal Pendidikan Agama)*, 4(01), 46–51. <https://doi.org/10.25078/japam.v4i01.3258>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>