

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MIN 4 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**RISMAYANTI
NIM. 210209111**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR RANIRY
BANDA ACEH
2025 M / 1447 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MIN 4 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

RISMAYANTI
NIM . 210209111

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Rabiry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah


Putri Rahmi, M. Pd

NIP. 199003062023212042


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag

NIP. 197906172003122002

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 4 ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 24 Juni 2025
27 Dzulhijjah 1447H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Putri Rahmah M.Pd.

NIP. 199003062023212042

Penguji I,

Irwan F. S.Pd.I., M.A.

NIP. 19730923007011017

Penguji II,

Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.

NIP. 197305062007102001

Penguji III,

Yuni Satia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197606172003122002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mahid, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 195601021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rismayanti
NIM : 210209111
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*
Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas IV MIN 4 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 02 Mei 2025

Yang Menyatakan



Rismayanti

NIM. 210209111

ABSTRAK

Nama : Rismayanti
NIM : 210209111
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Aceh Besar
Tanggal Sidang : 24 Juni 2025
Tebal Skripsi : 196
Pembimbing : Putri Rahmi, M.Pd
Kata kunci : Hasil Belajar, Model *Two Stay Two Stray*, Video Pembelajaran

Pada proses pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas IV MIN 4 Aceh Besar masih sering dilakukan secara konvensional yang lebih menekankan pada peran guru. Siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, siswa kurang berpartisipasi, tidak bersemangat saat pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum mencapai (KKTP). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, siswa dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Two Stay Two Stray*. Video pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi berupa audio visual dengan tujuan membantu atau menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang menjadikan anak lebih aktif dalam mencari atau menggali informasi dan pembelajaran. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Dengan subjek penelitian siswa kelas IV MIN 4 Aceh Besar berjumlah 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi guru dan observasi siswa, dan soal tes dengan menggunakan analisis rumus persentase dan rata-rata. Hasil penelitian terhadap observasi guru pada siklus I memperoleh presentase 63,63% kategori cukup, siklus II 94,54% kategori baik sekali baik, pada aktivitas siswa siklus I presentase yang diperoleh 60% kategori cukup, siklus II 85,45% kategori baik sekali. Untuk hasil belajar siswa pada siklus I nilai persentase ketuntasan klasikal memperoleh 60%, siklus II 84%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas guru, siswa, serta hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Aceh Besar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya, sehingga penulisan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 4 Aceh Besar” dapat terselesaikan. Shalawat beriring salam juga tak lupa penulis sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa perubahan kepada umat manusia dari zaman kebodohan hingga ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat didalamnya, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag selaku Rektor UIN Ar-Raniry yang telah memberikan sarana dan prasarana yang baik kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA., M.ED., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu penulis dalam pengurusan administrasi selama pengurusan skripsi.
3. Ketua Prodi PGMI Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. beserta para stafnya termasuk juga dosen-dosen yang telah memberikan berbagai bantuan, dan bimbingan kepada penulis selama menjadi mahasiswa PGMI.
4. Ibu Putri Rahmi M. Pd selaku penasehat akademik sekaligus pembimbing yang telah membantu, memberikan nasehat dan arahan, meluangkan waktu dan membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak Ilmu.

6. Ibu Badriah, S.Ag sebagai Kepala MIN 4 Aceh Besar, dan ibu Amrina, S. Pd, yang merupakan guru kelas IV, serta staf dan seluruh guru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Madrasah tersebut.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tulisan skripsi ini, jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaikinya di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 22 April 2025

Penulis,



Rismayanti

NIM.210209111



PERSEMBAHAN

1. Cinta pertama saya, Ayahanda Suhaimi. Terimakasih sudah selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Terimakasih sudah memberikan pendidikan yang terbaik hingga penulis mendapatkan gelar sarjana dan juga selalu memberikan dukungan serta motivasi yang baik bagi penulis. meskipun banyak rintangan yang kami lalui, namun tekad dan harapan inilah yang menjadi motivasi.
2. Pintu surgaku, Ibunda tersayang Ruwaida yang tiada hentinya mendidik, memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan memberikan motivasi yang baik serta selalu mendoakan penulis untuk bisa menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Kepada sahabat-sahabat tercinta sekaligus teman seperjuangan Putri Tasya, Nur Afna, Nur Afni, Dzakya Maulina, dan Nadia Fadilla yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Persembahan terakhir kepada diri saya sendiri sebagai bentuk penghargaan atas segala usaha, kesabaran, dan keteguhan dalam menjalani proses akademik. Terimakasih telah bertahan dalam keterbatasan, terus belajar di tengah kesulitan, dan tidak pernah berhenti berharap meskipun jalan terasa berat. Semoga ini menjadi awal yang baik bagi masa depan, serta menjadi pijakan untuk terus berkembang, dan menjadi berguna bagi siapapun di manapun berada.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II : LANDASAN TEORITIS.....	11
A. Model Pembelajaran Kooperatif	11
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	11
2. Langkah-Langkah Model <i>Cooperative Learning</i>	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning</i>	14
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray	15
1. Pengertian Model <i>Two Stay Two Stray</i>	15
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Two Stay Two Stray</i>	17

C. Video Pembelajaran	18
1. Pengertian Video Pembelajaran	18
2. Jenis-jenis Video	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran.....	20
D. Hasil Belajar	21
1. Pengertian Hasil Belajar.....	21
2. Macam-Macam Hasil Belajar	22
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
4. Indikator Hasil Belajar	25
E. Definisi Pembelajaran IPAS	26
1. Hakikat IPAS.....	26
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	27
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS.....	28
4. Materi Pembelajaran IPAS	31
BAB III : METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	40
C. Teknik Pengumpulan data	40
1. Observasi	40
2. Tes.....	41
D. Instrumen Pengumpulan data	43
1. Lembar Observasi.....	43
2. Lembar Tes.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	45
1. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar .	45
2. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	47
3. Analisis Hasil Tes Belajar Siswa	47
F. Indikator Keberhasilan Penelitian	49

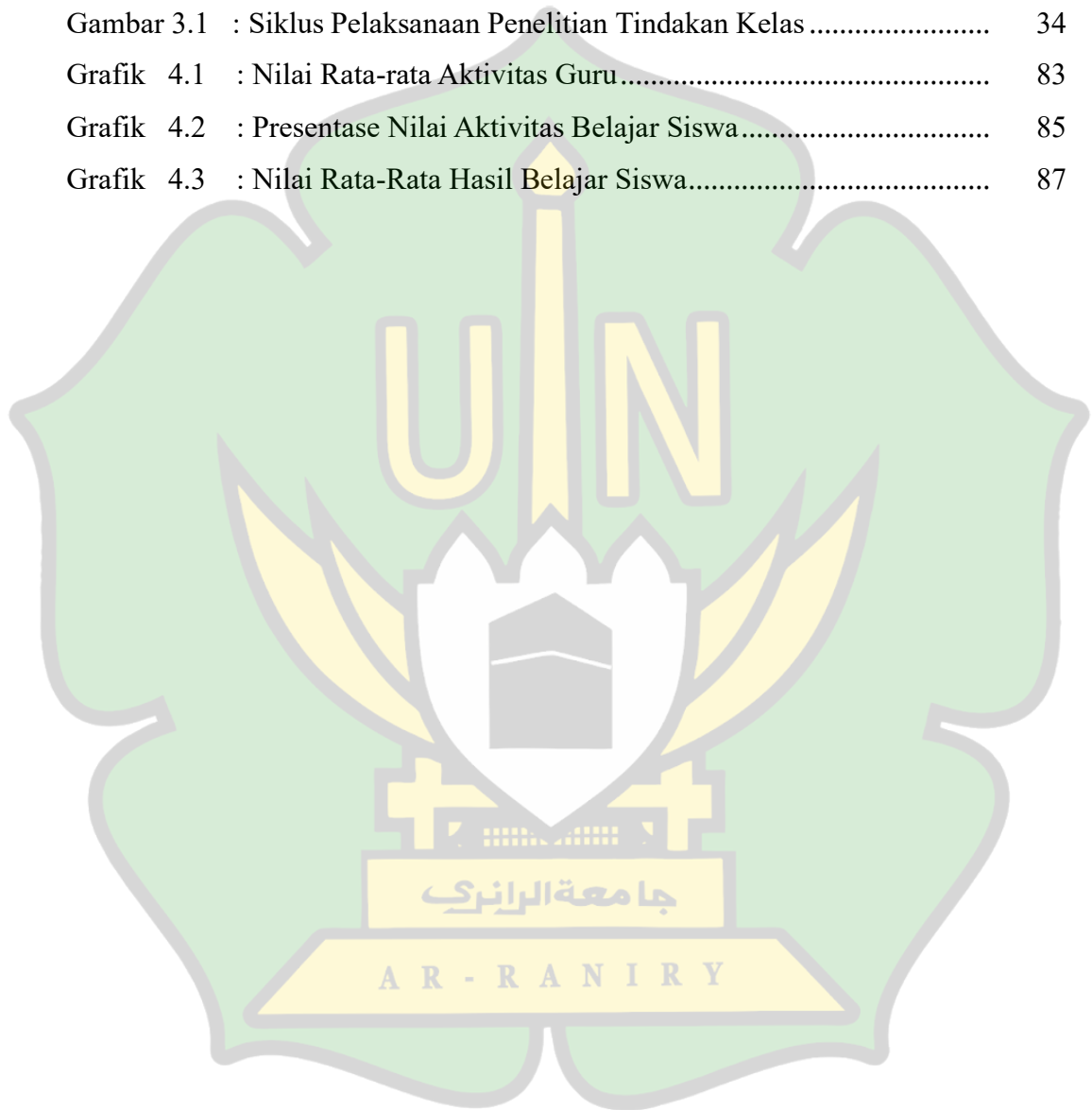
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	50
1. Deskripsi Hasil Lokasi Penelitian	50
2. Keadaan Guru.....	51
3. Keadaan Siswa	51
4. Keadaan Sarana Dan Prasarana.....	52
B. Deskripsi Hasil Penelitian	53
1. Proses Pembelajaran Siklus I	54
2. Proses Pembelajaran Siklus II.....	69
3. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V : PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	182

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Sintak Model Pembelajaran Two Stay Two Stray	16
Tabel 3.1 : Indikator Soal Tes.....	42
Tabel 3.2 : Kriteria Penilaian Aktivitas Guru	46
Tabel 3.3 : Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	47
Tabel 3.4 : Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa	48
Tabel 4.1 : Jumlah Guru MIN 4 Aceh Besar	51
Tabel 4.2 : Jumlah Siswa Pada MIN 4 Aceh Besar.....	51
Tabel 4.3 : Sarana Dan Prasarana MIN 4 Aceh Besar.....	52
Tabel 4.4 : Kegiatan Penelitian	53
Tabel 4.5 : Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	58
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswapada Siklus I.....	61
Tabel 4.7 : Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	66
Tabel 4.8 : Refleksi Siklus I.....	68
Tabel 4.9 : Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pada Siklus II	73
Tabel 4.10 : Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Pada Siklus II	77
Tabel 4.11 : Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar.....	81
Tabel 4.12 : Refleksi Siklus II.....	82

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

Gambar 2.1	: Video Pembelajaran Siklus I	19
Gambar 2.2	: Video Pembelajaran Siklus II	19
Gambar 3.1	: Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	34
Grafik 4.1	: Nilai Rata-rata Aktivitas Guru	83
Grafik 4.2	: Presentase Nilai Aktivitas Belajar Siswa	85
Grafik 4.3	: Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	87



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi.....	94
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Dekan	95
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari Sekolah.....	96
Lampiran 4	: Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	97
Lampiran 5	: Surat Pengantar Validasi	98
Lampiran 6	: Modul Ajar Siklus I	99
Lampiran 7	: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I.....	131
Lampiran 8	: Lembar Soal Tes Siklus I.....	135
Lampiran 9	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	137
Lampiran 10	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	140
Lampiran 11	: Modul Ajar Siklus II.....	143
Lampiran 12	: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II	164
Lampiran 13	: Lembar Soal Tes Siklus II	171
Lampiran 14	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	174
Lampiran 15	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	177
Lampiran 16	: Dokumentasi Selama Proses Penelitian.....	179



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang direncanakan untuk membuat lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat secara aktif dan bersemangat dalam mengembangkan pengetahuan tentang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan masyarakat.¹ IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.²

Menurut Kadiriandi dan Ruyadi, hasil belajar adalah standar yang digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami mata Pelajaran selama proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai dalam bentuk huruf atau angka.³ Rendahnya hasil belajar dikarenakan ada Faktor internal, yang mencakup faktor jasmani dan psikologi, dan faktor eksternal, yang mencakup faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Seringkali dianggap bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tercantum dalam raport atau ijazah. Sebaliknya, keberhasilan bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa didefinisikan sebagai prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui tugas dan ujian, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar.

¹ Desi Pristiwanti, Dkk. "Pengertian Pendidikan", *Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, no. 6, (2022), h. 7912.

² Ali Mahsun, dkk. *Ips Kependidikan Dasar* (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2023), h. 127.

³ Husnathul Khulfah Rezki, Yesi Anita, "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar," *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* Vol. 11, (2023), h. 27.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di MIN 4 Aceh Besar pada tanggal 17 September 2024 di kelas IV, penulis menemukan bahwasanya 18 dari 25 orang siswa yang terlihat tidak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, pada saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan juga menggunakan media pembelajaran yaitu media gambar. Tetapi siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, tidak bersemangat pada saat pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada sekolah MIN 4 Aceh Besar yaitu 70. Sementara yang tidak berhasil mencapai nilai KKTP di kelas IV MIN 4 Aceh Besar berjumlah 16 orang dari 25 siswa. Artinya, nilai peserta didik pada mata pelajaran IPAS rendah dan belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70 yang ditetapkan di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk menjadikan siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar pada materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu (menenal kerajaan-kerajaan nusantara) adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran adalah salah satu pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*, model ini mengutamakan adanya kelompok.⁴

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* diharapkan agar siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, bersemangat, aktif dalam belajar pada materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu (menenal kerajaan-kerajaan nusantara). Model TSTS ini juga dapat mengupayakan peningkatan keterampilan berdiskusi siswa yaitu dengan mengundang siswa untuk berbicara dan bertamu ke kelompok lain, pada pembelajaran ini siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan oleh temannya ketika sedang bertamu ke kelompok tersebut. Model *two*

⁴ Makhdalena, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Di Kelas V SD Negeri 61 Kajai Pisik Kecamatan Lubuk Basung Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, Vol. X, No. 1, (2023), h. 61–62.

stay two stray harus memberikan peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan nyata yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dan mendorong mereka untuk menemukan konsep baru dalam kegiatan pembelajaran.⁵

Pembelajaran tentu memerlukan media yang dapat menarik perhatian peserta didik, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran juga sangat penting untuk mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Media yang dapat digunakan antara lain adalah video pembelajaran, yaitu suatu teknologi pembelajaran terkini di era masyarakat. Video pembelajaran dalam bentuk animasi memiliki banyak manfaat untuk kegiatan belajar, seperti meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan siswa kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah yang terkait dengan materi yang diajarkan.⁶

Video pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima secara audio-visual. Media video sebagai salah satu media audio visual yang memiliki keunggulan pada unsur gerak. Sama halnya dengan media pembelajaran yang lain, pesan yang disampaikan pada video pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembang serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga materi terkait konsep dan teori dapat dikemas secara lebih menarik melalui sebuah video.⁷

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam beberapa mata pelajaran. Hasil penelitian Gita Septinauli Sidabutar, I Kt. Dharsana dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray melalui lesson study terhadap hasil belajar IPA" Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model *two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar dan juga siswa aktif dikelas dari awal sampai akhir, dan juga dapat memberikan pemahaman kepada siswa

⁵ Alma Dwi Novitasari, Dkk, "Peranan Model Two Stay Two Stray Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, (2023), h. 38–39.

⁶ Ani Nurani Andrasari, Dkk, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD," *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 4, (2022), h. 77.

⁷ Desty Putri Hanifah, dkk. *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. Dini Wahyu Mulyasari (Sukoharjo: Paradina Pustaka, 2023), h. 148-149.

tentang materi, dan siswa lebih menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.⁸ Adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan peneliti, adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan model *two stay two stray*. Sedangkan perbedaannya, penelitian tersebut pada pelajaran IPA sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS, penelitian sebelumnya menggunakan kurikulum K13 sedangkan peneliti menggunakan kurikulum merdeka sehingga pada penelitian ini pembelajaran IPS berganti ke pelajaran IPAS (gabungan IPA dan IPS). Disamping itu peneliti terdahulu hanya melihat pengaruh model *two stay two stray* melalui *lesson study* terhadap hasil belajar IPA sedangkan peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *two stay two stray* pada pelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Suraji, Arnida Sari yang berjudul "Penerapan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD". Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 136 Pekanbaru menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan model kooperatif *two stay two stray* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V.B SD Negeri 136 Pekanbaru.⁹ Adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan peneliti, adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan model *two stay two stray* dan peneliti terdahulu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, yaitu kemampuan pemecahan masalah selama proses pembelajaran berlangsung secara individu dan perindikator. Sedangkan perbedaannya peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS. model *two stay two stray* sudah banyak digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasilnya baik, tetapi model *two stay two stray* yang peneliti gunakan ini memadukan dengan media video pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan video pembelajaran yang diperlihatkan.

⁸Gita Septinauli Sidabutar, Dharsana, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Melalui Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPA," *Journal of Education Technology*, Vol. 6, No. 2, (2018), h. 128.

⁹ Suraji, Arnida Sari, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD," *Suska Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019), h. 67.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran IPAS melalui penelitian tindakan kelas dengan judul ***“Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Aceh Besar”***.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru terhadap penerapan model kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran pada kelas IV di MIN 4 Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran pada kelas IV di MIN 4 Aceh Besar?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada penerapan model kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran pada kelas IV di MIN 4 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan yang hendak dicapai melalui pelaksanaan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran pada kelas IV di MIN 4 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran pada kelas IV di MIN 4 Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran pada kelas IV di MIN 4 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis: hasil sebuah penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya penerapan model kooperatif tipe *two stay two stray* Secara Praktis berbantuan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Serta dapat menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi siswa: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan belajar di kelas.
 - b. Bagi guru: Dapat memberikan pengalaman dan informasi kepada guru tentang model kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas.
 - c. Bagi Penulis: Hasil peneliti ini, dapat memberi pengalaman kepada peneliti tentang penerapan model *two stay two stray* berbantuan video pembelajaran di kelas.

E. Definisi Operasional

Untuk mencegah pemahaman yang salah tentang judul di atas, maka harus menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, Adapun istilah tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Istilah "kooperatif" yang berarti bekerja sama dengan orang lain.¹⁰ Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay two Stray* yaitu membentuk

¹⁰ Tri Purnomo Aji, Siti Sri Wulandari, "Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Office Administration: Education and Practice*, Vol. 1, No. 3, (2021), h. 343.

kelompok berjumlah 4-6 orang. “Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat bekerja sama, bertanggung jawab, membantu satu sama lain memecahkan masalah, dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi”.

Model kooperatif tipe *two stay two stray* yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah langkah model kooperatif tipe *two stay two stray* yang dipaparkan oleh Huda, yaitu: Siswa bekerja sama dalam kelompok yang masing-masing berjumlah empat orang, guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama, setelah selesai, dua orang anggota dari masing-masing kelompok diminta untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain, dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas men-sharing informasi dan hasil kerjanya kepada tamu, tamu, mohon undur diri untuk kembali kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain, Setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerja kemudian mempresentasikannya.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi berupa audio visual dengan tujuan membantu atau menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang menjadikan anak lebih aktif dalam mencari atau menggali informasi dan pembelajaran.¹¹ Video pembelajaran yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu sebuah video pembelajaran yang berisikan materi yang tercantum pada bab 5 yaitu cerita tentang daerahku pada topik A. Seperti apa tempat tinggalku dahulu?, yang ditampilkan pertama dalam video adalah beberapa pertanyaan tentang bagaimana tempat tinggal mereka dahulu sama atau tidak dengan yang sekarang serta jalanan yang dulu apakah sama dengan jalanan yang sekarang, pertanyaan itu sangat penting untuk menggali kemampuan awal siswa sebelum memulai pembelajaran, topik yang akan mereka pelajari pada tema tersebut, serta dapat bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari dibahas selanjutnya adalah kerajaan-kerajaan yang pernah

¹¹ Yenni Herwati, Rakimahwati, *Buku Panduan Video Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Di Taman Kanak-Kanak Media Teknologi* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022), h. 8.

berkembang di nusantara, dipengaruhi oleh tiga corak budaya, yakni hindu, buddha, dan islam.

3. Hasil Belajar

Menurut Nawawi, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran tertentu di sekolah yang diukur dengan skor yang diperoleh dari tes mengenai mata pelajaran tertentu. Menurut Susanto, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar dalam hal aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan lembar tes dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di kelas IV, dengan menerapkan model kooperatif tipe *two stay two stray* ke dalam kegiatan pembelajarannya. Hasil belajar dalam penelitian ini hanya berfokus pada ranah kognitif, ranah kognitif ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.¹²

4. Materi Pembelajaran

Materi yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini adalah Bab 5 dengan judul “Cerita tentang Daerahku”, khususnya pada Topik C yang membahas mengenai karakteristik wilayah tempat tinggal siswa di masa lampau. Melalui rangkaian proses pembelajaran pada bahasan tersebut, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan wawasan yang komprehensif terkait topik yang dipelajari.

¹² Wulan Fauzia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera, 2023), h. 32-33.