



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENGELOLA JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA
Terakreditasi Sinta 4 (SK Dirjen Riset dan Pengembangan No. 10/C/C3/DT.05.00/2025)
SINTANG-KALIMANTAN BARAT

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126 Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: pgsdpersadakhatusiwa@gmail.com Website: <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jpdp/index>

Nomor : B.111/JPDP/VII/2025
Hal : Hasil Review Artikel

Sintang, 8 Juli 2025

Kepada
Yth. Bapak/Ibu/Sdr/i **Fadillah Azizah, dkk.**

Di
Tempat

Dengan Hormat,

Berdasarkan hasil review artikel untuk diterbitkan pada Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Volume 11, Nomor 2, periode Oktober 2025 oleh reviewer, melalui surat ini kami memberitahukan bahwa artikel yang Bapak/Ibu/Sdr/i yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD" diputuskan:

DITERIMA UNTUK DITERBITKAN

Selanjutnya kami beritahukan bahwa artikel hanya dipublikasi secara online melalui laman/website JPDP. Demikian surat ini dibuat. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Redaksi



Idromul Satrio Awang, S.Si., M.Pd.
NIDN. 1125118502

Nara hubung
☎ 085654080901

AR - RANIRY

Berkolaborasi dengan:





PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTUAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD

Fadillah Azizah¹, Putri Rahmi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Ar- Raniry
Banda Aceh

Diterima: 7 juli 2025. Dipublikasi: Oktober 2025.

Abstract

This research was conducted with the goal of seeing the improvement in learning outcomes of class V students at SDN Ujong Kuta Aceh Besar. This study uses the *Two Stay Two Stray* learning model with realia media. This research uses a classroom action research method consisting of two cycles, each cycle includes the planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects in this study were 25 fifth grade students, consisting of 14 male student and 11 female students. To observe teacher activities, using observation sheets, while test sheets are used to measure student learning outcomes. The results of the study show an increase: teacher activity increased from 70.83% in cycle I to 90.62% in cycle II, while student activity increased from 66.66% in cycle I to 89.58% in cycle II. Student learning outcomes also increased from 65.00% in cycle I to 87.50% in cycle II. This study shows that the use of the *Two Stay Two Stray* learning model assisted by realia media is very appropriate in improving student learning outcomes at SDN Ujong Kuta Aceh Besar.

Keywords: *Two Stay Two Stray*; Realia; Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Ujong Kuta Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media realia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, subjek dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa kelas V, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi, sedangkan lembar tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan: aktivitas guru meningkat dari 70,83% disiklus I menjadi 90,62% disiklus II, sementara aktivitas meningkat dari 66,66% disiklus I menjadi 89,58% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 65,00% disiklus I menjadi 87,50% disiklus II. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media realia sangat tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Ujong Kuta Aceh Besar.

Kata Kunci: *Two Stay Two Stray*; Realia; Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang besar di era modern sekarang ini, Pendidikan dapat membantu manusia untuk belajar dalam meningkatkan bakat serta potensi yang dimiliki. (Khalil, 2009). Serta yang dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sitem Pendidikan Nasional yang menyatakan 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, pendendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Purnomo Aji & Sri Wulandari, 2021)

Pembelajaran merupakan satuan rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. (Asrah et al., 2024). Pada proses pembelajaran siswa di sekolah banyak di temukan permasalahan dari hasil belajar berkaitan dengan sarana prasaran, tenaga pendidik, bakat dan minat peserta didik, model dan metode

pembelajaran (Oviana et al., n.d.2023).

Berdasarkan hasil observasi awal salah satu permasalahan pada kelas V SDN Ujong Kuta Aceh Besar, ditemukan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya berjalan dengan optimal. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya partisipasi peserta didik dalam bertanya apa yang belum dipahami terhadap materi yang dipelajari. Beberapa siswa terlihat kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, asik berbicara dan membuat keributan, sehingga menyebabkan siswa kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Disamping itu, Peneliti telah mengamati bahwa guru sudah menggunakan model dan media pembelajaran yang bagus, namun masih belum bervariasi. sehingga pembelajaran kurang menarik dan menjadi hambatan dalam menyampaikan materi secara maksimal kepada siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa

yang rata-rata belum mencapai (KKTP) Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan terkait hasil belajar pada siswa kelas V SD. Salah satu solusi yang dipilih oleh peneliti adalah menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan solusi ini bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan didalam kelas dengan menggunakan media realia (*nyata*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media realia merupakan media belajar berupa benda nyata atau objek langsung dalm proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep lebih konkret dan nyata (Rahmi et al., n.d 2024.) Model pembelajaran dipandang memiliki peran strategis dalam upaya mendorong keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. (Cuk & Wijaya, 2006). Maka peneliti menerapkan model pembelajaran

Two Stay Two Stray dengan berbantuan media realia yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun sintak model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu (1) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat sebagaimana bisa. (2) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama. (3) Setelah selesai, 2 anggota dari masing-masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu kedua anggota dari kelompok lain. (4) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas sharing informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka. (5) Tamu mohon kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain. (6) Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua. (Huda, 2017)

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat dipadukan dengan media realia. Model ini juga tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas serta keseluruhan, karena dalam penggunaan model *Two Stay Two Stray* agar mengarahkan siswa untuk

lebih aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh guru. (Krisna Dewi & Parmiti, 2022). Penggunaan media realia dalam proses belajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar mengajar (Rosyidin, 2009) media atau alat bantu pembelajaran sangatlah penting dalam proses belajar mengajar.

Media realia adalah objek nyata yang dapat dilihat serta diamati langsung sehingga dapat memberikan informasi secara jelas kepada peserta didik (Setyaningsih et al., 2019). Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Ciri-siri media realia yaitu benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya (Kafi, 2023).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar digunakan sebagai alat tolak ukur yang digunakan menentukan keberhasilan pendidikan formal. Hasil belajar dapat diperoleh

setelah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran (Pratama, 2019). Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Ujong Kuta, dengan menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media realia.

Dengan penerapan model pembelajaran Two Stay two Sary berbantuan media realia sangat membantu dalam mengefektifkan proses pembelajaran (Dewi Pandini & Triana Relita, 2019; Pandini et al., 2023).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewi Sartika, dengan judul Penerapan *Model Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Lumbuk Kemang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik meningkat dalam pembelajaran bahasa indonesia. Terdapat peningkatan nilai rata-rata pretest dari 50,77 menjadi 76,62 (Sartika et al., 2022) Adapun perbedaan dan persamaan pada penelitian ini. Perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan

media kartu dan berfokus kepada pembelajaran bahasa indonesia, sedangkan peneliti menggunakan media realia dan berfokus pada materi IPAS mengenai cahaya dan sifatnya. Persamaannya penelitian terdahulu dan penelitian menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar, serta melakukan penelitian pada sekolah dasar (Afiif, 2015). Berdasarkan penjelasan penelitian terdahulu, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbantuan media realia. Dari pendapat diatas bahwasannya model dan media tersebut sangat tepat dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran, model ini lebih mengarahkan siswa bertukar pikiran dengan teman kelompok yang lain. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian berbasis kelas yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas juga untuk

meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas melalui situasi tindakan dengan siklus tertentu. Tujuan dari penelitian tindakan kelas merupakan peningkatan kualitas proses dan hasil belajar (Sanjaya, 2010). Terdapat empat tahapan dalam satu siklus pada penelitian Tindakan kelas, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari refleksi itu sendiri akan digunakan untuk pertimbangan membuat rencana bagi siklus selanjutnya jika tindakan yang dilakukan belum berhasil, demikian seterusnya sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan. Tahapan-tahapan tersebut membentuk suatu siklus atau proses seperti gambar dibawah ini:

Gambar 3.1 Desain penelitian Tindakan Kelas Kammis dan MC Taggart



Penelitian dilaksanakan yaitu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah dasar yaitu SD Negeri Ujong Kuta, Lampuja, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri Ujong Kuta dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa Perempuan.

Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh guru dan rekan sejawat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan peneliti. Tes ini berfungsi

untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari beberapa soal yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Tujuan dari tes ini untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media realia.

Teknik analisis data merupakan tahap yang sangat penting pada suatu penelitian, karena dalam tahap penelitian ini dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Untuk menganalisis data Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menganalisis dan mendeskripsikan data hasil jawaban dan pengamatan yang dilakukan. Tujuan analisis data ini untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian Tindakan kelas sangat ditentukan oleh banyak faktor, terutama dari peneliti dan kolaborator yang menjadi pusat dari penelitian sehingga peneliti bertanggung jawab atas peningkatan yang akan di capai (Wijaya, 2013)

Penelitian ini dikatakan berhasil apa bila sudah memenuhi kriteria yaitu: Hasil belajar yang di peroleh mencapai kategori baik (75-85), aktivitas guru dinyatakan meningkat apabila hasil observasi mencapai 80% dan aktivitas siswa dinyatakan meningkat apabila hasil observasi mencapai 80%.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menurut Lie yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* atau dalam bahasa Indonesia dua tinggal dua tamu adalah suatu jenis model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok yang lainnya. (Lie, 2007)

Asyad menjelaskan bahwa media realia adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sedangkan menurut Uno, media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. (Lestari, 2014)

Menurut Abdul Haris hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi

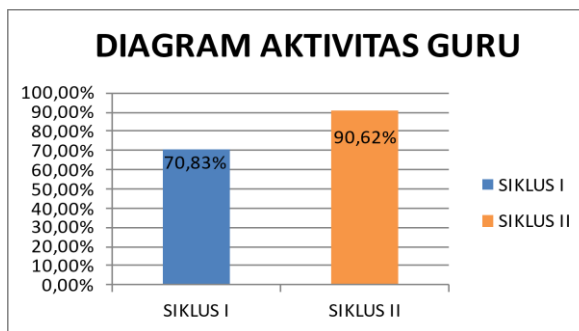
milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar diklarifikasikan kedalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. (Haris, 2013)

Penelitian ini dilakukan di SDN Ujong Kuta, Aceh Besar selama semester genap tahun 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas V sebagai subjek dan terdiri dari dua siklus. Peneliti memberikan soal tes (Evaluasi) terakhir pada setiap siklus kepada siswa untuk melihat hasil belajar siswa sejauh mana siswa paham dengan materi yang telah diajarkan yaitu siklus I tentang IPAS Bab 1 topik A *Cahaya dan Sifatnya*, siklus II tentang topik B *Melihat Karena Cahaya*.

Dalam proses penelitian ini, peneliti menyiapkan berbagai instrument di tahap awal perencanaan untuk kebutuhan proses pembelajaran, termasuk modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, menyediakan media realia yang berkaitan dengan topik diajarkan, serta soal evaluasi.

a. Analisis Aktivitas Guru

Siklus I dan siklus II melakukan penentuan materi yang akan disampaikan, pembuatan modul ajar berdasarkan model pembelajaran *Two stay Two Stray*, persiapan media realia sebagai alat bantu dalam peroses pembelajaran, penyusunan lembar kerja peserta didik, serat membuat soal evaluasi yang akan diberikan pada akhir pembelajaran pada siklus pertama. Selanjutnya guru mnegajarkan materi Bab I melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi, topik A *Cahaya dan Sifatnya*, topik B *Melihat Karena Cahaya*, dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay two Stray* dan media realia. Dalam tahap pengamatan, seorang pengamat diberikan instrument berupa lembar observasi guru yang dilakukan oleh guru kelas V, pengamat akan memperhatikan kegiatan guru dari awal hingga akhir proses pembelajaran selesai, berdasarkan instrument yang telah disusun dengan model pembelajaran *Two stay two Stray*. Data dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel dibawah:



Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru pada siklus I dan II

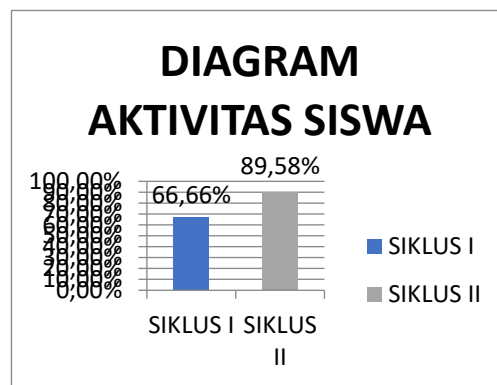
Menurut penelitian, terjadi peningkatan keterlibatan guru dengan siswa, sehingga masuk dalam kategori tuntas. Jika masih ada masalah dengan siklus yang telah diterapkan, instruktur terus meninjau dan melakukan modifikasi, yang merupakan salah satu hal yang menyebabkan peningkatan aktivitas guru. Guru telah melakukan pekerjaan yang baik dalam menggabungkan pembelajaran dalam kegiatan pembukaan, inti, dan penutup sesuai dengan rencana yang dibuat untuk Modul Ajar I dan Modul Ajar II.

Pada siklus II aspek aktivitas guru yang diamati terus membaik berdasarkan sintak-sintak pada model *Two Stay two Stray* dan menggunakan media realia sesuai materi yang diajarkan. Siswa juga semakin aktif dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran ini. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada

siswa dan guru sebagai fasilitator, siswa terlihat lebih aktif bekerja sama dengan kelompoknya. Suasana belajar menjadi menyenangkan, tidak ada siswa yang terlihat bosan dalam proses pembelajaran dengan demikiran model *Two Stay two Stray* berbantuan media realia berhasil dalam meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 19,79% dapat dikatakan sangat baik.

b. Analisis Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran diperlukan empat rekan peneliti yang akan mengobservasi berdasarkan instrumen yang sudah disusun sesuai dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari nilai 66,66% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 89,58% dengan kategori tuntas pada siklus II. Data aktivitas siswa dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Persentase Aktivitas Siswa siklus I dan II

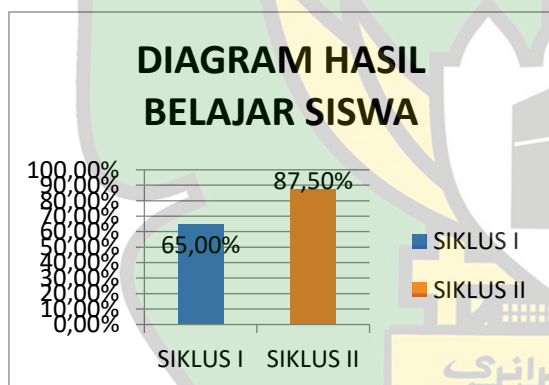
Untuk meningkatkan aktivitas siswa dari siklus sebelumnya dan siklus berikutnya, guru selalu melakukan refleksi. Akan tetapi, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, antara lain pemahaman siswa terhadap instruksi guru saat menilai hak dan kewajibannya, serta perlunya memberi tanda pada kata-kata dan instruksi untuk memastikan tidak ada kesalahan.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori sangat baik. Hal ini termasuk salah satu faktor yang menyebabkan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 22,92% dapat dikatakan tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa di SD Negeri Ujong Kuta Lampuja pada

Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan media *Realia* sangat berhasil dan memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

c. Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS melalui penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Realia* diperoleh dari hasil post-tes yang diberikan pada akhir setiap siklus. Seperti terdapat pada data diagram berikut:



Gambar 4.3 Diagram Persentase Hasil Belajar Siklus I dan II

Tes ini yang diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi cahaya dan sifatnya pada siklus I dan siklus II materi melihat karena cahaya yang telah dipelajari. Hasil analisis belajar siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran

Two stay Two Stray berbantuan media *Realia* menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan siswa di setiap siklusnya. Siswa yang tuntas pada siklus I hanya 13 orang siswa tuntas dengan nilai (65%). Sedangkan siswa yang tuntas pada siklus II adalah sebanyak 21 orang siswa tuntas dengan nilai (87,5%). Berkaitan dengan (KKTP) kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh SDN Ujong Kuta Aceh Besar bahwa seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan nilai 70 dan di katakan tuntas klasikal apabila mencapai nilai 80% siswa tuntas belajar. Maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum tuntas oleh sebab itu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu tuntas dengan nilai 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah tuntas secara keseluruhan. Dengan demikian penerapan model *Two Stay two Stray*. menggunakan media *realia* di SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar berhasil. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II, dari kedua siklus tersebut ada perubahan

nilai yang didapat oleh siswa dan terlihat perubahan suasana kelas dalam proses belajar yang sudah dilakukan. Siswa terlihat lebih antusias dengan proses pembelajaran menggunakan media *realia* (nyata) dan model *Two Stay Two Stray* yang dilakukan oleh peneliti.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *realia* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Ujong Kuta Aceh Besar. Hal ini didasarkan pada peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dibantu dengan media *realia*. Aktivitas guru pada siklus I kurang tuntas dengan nilai 70,83%, dan pada siklus II tuntas dengan nilai 90,62%, pada siklus I dan siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 19,79%. Aktivitas siswa pada siklus I tidak tuntas dengan nilai 66,66%, dan pada siklus II tuntas dengan nilai 89,58, pada siklus I dan siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 22,92%. Dan peningkatan hasil belajar siswa pada

siklus I dengan presentase ketuntasan 65% menjadi 87,50% pada siklus II. Secara umum, yang diharapkan penelitian ini memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kalangan sekolah dasar, selain itu, penelitian ini bisa menjadi pedoman dan motivasi bagi guru yang mengalami kendala atau masalah yang sama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

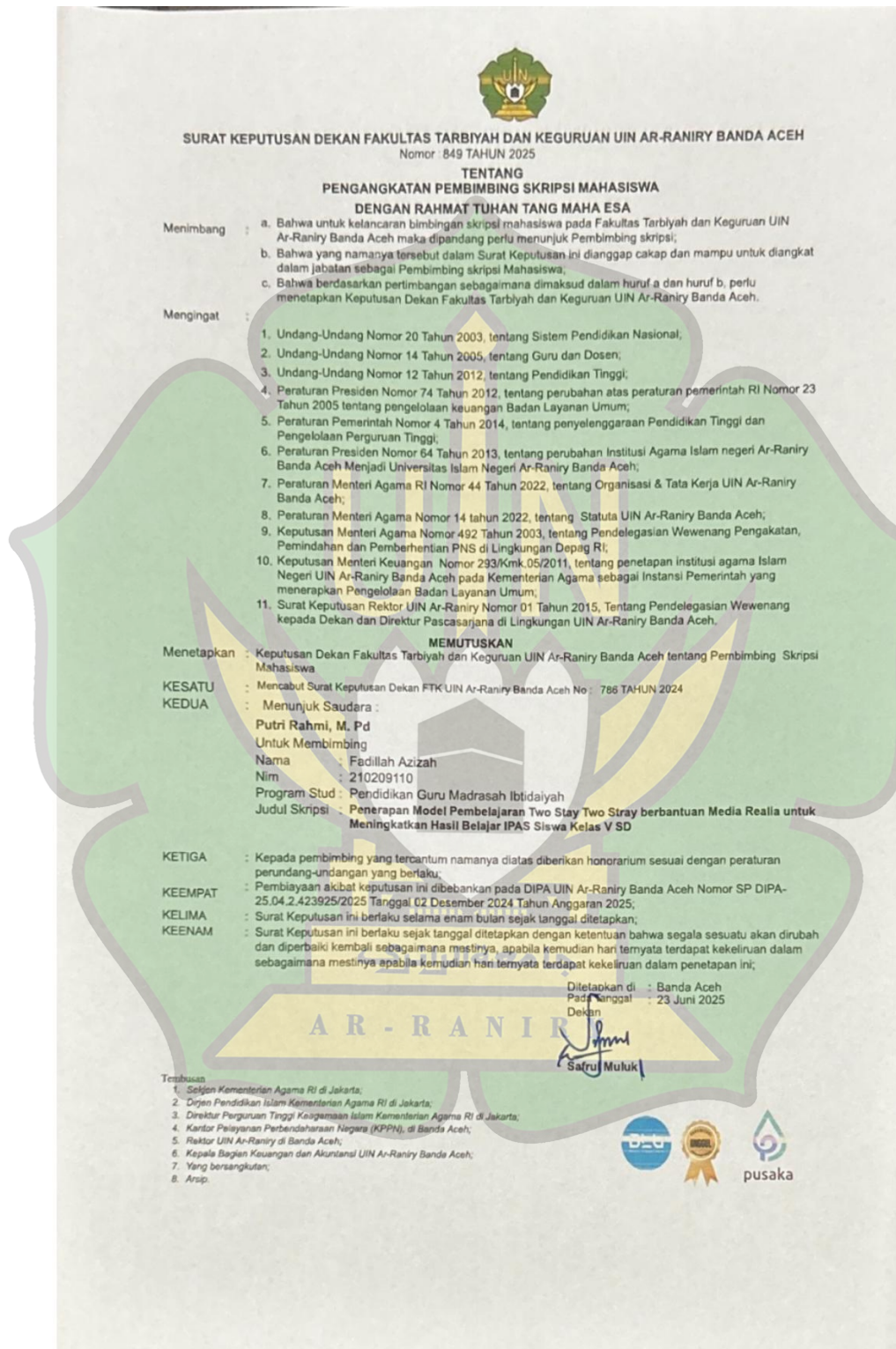
- Afiif, A. (2015). PERBANDINGAN KEMAMPUAN KERJASAMA DAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE DAN MODEL KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1). <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Anas, S. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrah, P., Mawardi, M., & Haikal, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMAN 1 Lhoong. *JIM: Jurnal*

- Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 520–526.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v9i4.32559>
- Depdiknas. (2024). *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*. Jakarta: Aksara.
- Dewi Pandini, E., & Triana Relita, D. (2019). *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY DENGAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMAN 2 SINTANG*. 4(1).
<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/>
- Huda, Miftahul. (2017) *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kafi, M. K. (2023). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK PADA MATERI AKHLAK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 2(1), 94–112.
<https://journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic>
- Khalil, A. (2009). *Pembelajaran Berbasis Fitrah*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Oviana, W., Rahmi, P., Humairah, H., & Jannah, M. (n.d.). *This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International LicenseCC BY SA Mitra PGMI: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Mind Mapping dan Media Flash Card*.
<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i2.845>
- Krisna Dewi, K. P., & Parmiti, D. P. (2022). Dampak Model Two Stay Two Stray terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 33–38.
<https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.43362>
- Lestari, N. (2014). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI SETIA DARMA 03 TAMBUN SELATAN: Vol. II (Issue 2)*.
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v2i2.1240>
- Pandini, W. P., Yasin, I., & Arifin, Z. (2023). MENGUJI AKURASI DATA KEBASAHAN TANAH DARI SATELIT NASA PADA DAERAH BASAH DAN KERING DI PULAU LOMBOK TESTING THE ACCURACY OF SOIL WETNESS DATA FROM NASA SATELLITES IN WET AND DRY AREAS OF LOMBOK ISLAND. In *Agroteksos* (Vol. 30, Issue 2).
<https://power.larc.nasa.gov/data-access-viewer/>
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (n.d.). *PERAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN*

- ALAT PERAGA SEDERHANA.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Purnomo Aji, T., & Sri Wulandari, S. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa>
- Rahmi, P., Oviana, W., Jannah, M., Hayati, Z., & Uswanti, D. (n.d.). *IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES AND CONCEPTUAL UNDERSTANDING OF GRADE V STUDENTS THROUGH THE USE OF A PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY REALIA MEDIA*.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/index>
- Redaksi, D., Terakhir, D., Online, D., Hafidhoh, N., & Rifa, M. R. (2021). KARAKTERISTIK PENILAIAN PEMBELAJARAN PADA KURIKULUM 2013 DI MI. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i1.673>
- Rosyidin, A. W. (2009). *Media Pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sartika, D., Erwandi, R., & Kusnanto, A. B. (2022). *Published by LP3MKIL YLIP (yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Silampari Sains and Education Penerapan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang* (Vol. 1, Issue 2).
<https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/387>
- Sdn, Sp., & Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun, K. (2018). PENGGUNAAN MEDIA REALIA (NYATA) UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KOMPETENSI MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA SISWA KELAS I SDN 02 KARTOHARJO KOTA MADIUN. In *Jurnal Edukasi Gemilang* (Vol. 3, Issue 1).
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/>
- Setyaningsih, C. A., Rozanti, N., Andini, G., Hidayat, T., Pendidikan Guru, J., Dasar, S., Muhammadiyah, U., & Lampung, P. (2019). KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2).
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/>
- Wijaya, C. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Zairmi, U., Fitria, Y., & Amini, R. (2019). *Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 4).
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Lampiran 2



Lampiran 3

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : FADILLAH AZIZAH
Tempat/ Tanggal Lahir : REMA, 21 OKTOBER 2003
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Anak ke : 1 (PERTAMA)
Agama : Islam
Alamat Rumah : kp. rema tue, kec. Kutapanjang, kab. Gayo Lues
Pekerjaan : Pelajar/ Mahasiswa
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Telp/ HP : 082192732004/082174125911
Email : 210209110@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SD NEGERI 5 KUTAPANJANG
SMP : SMP SWASTA SHALAHUDDIIN
SMA : SMA SWASTA SHALAHUDDIIN
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Fak/ Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)/ PGMI

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Almarhum SAIFULLAH
No.HP : -
Nama Ibu : Almarhumah KARTIN
No.HP :
Pekerjaan Ayah : -