

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN
PERMAINAN *WORD WALL* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PELAJARAN SOSIOLOGI
KELAS X SMAN 1 SALIMPAUNG, TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

Nabila Khairiyah Damhuri
NIM: 19058110

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

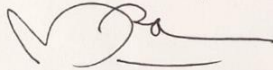
Nama : Nabila Khairiyah Damhuri
NIM/TM : 19058110/2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Permainan *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar**" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2024

Mengetahui,
Kepala Departemen



Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., MA
NIP. 198305182009122004

Saya yang menyatakan



Nabila Khairiyah Damhuri
NIM. 19058110

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Permainan *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar

Nama : Nabila Khairiyah Damhuri
NIM/TM : 19058110/2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2024

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002

Disetujui Oleh,
Pembimbing

Junaidi, S.Pd., M. Si.
NIP. 19680622 199403 1 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Senin, Pada Tanggal 20 Mei 2024**

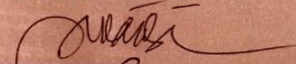
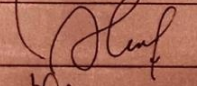
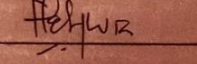
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
DENGAN PERMAINAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X
SMAN 1 SALIMPAUNG, TANAH DATAR**

**Nama : Nabila Khairiyah Damhuri
NIM/TM : 19058110/2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial**

Padang, Mei 2024

TIM PENGUJI	NAMA
1. Ketua	: Junaidi, S.Pd, M.Si
2. Anggota	: Nurlizawati, S.Pd, M.Pd
3. Anggota	: Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd

TANDA TANGAN

1.	
2.	
3.	

ABSTRAK

Nabila Khairiyah Damhuri, 2024, “Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Permainan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar”.
Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas oleh Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme Jean Piaget dimana seseorang harus mampu untuk mengkonstruksikan sendiri pemikirannya. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XE.1 SMAN 1 Salimpaung Tanah Datar pada tahun ajar 2023/2024 dengan jumlah 33 siswa. Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan membandingkan presentase ketuntasan belajar dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan bantuan aplikasi *Wordwall* pada siklus 1 dan 2. Instrument penelitian yang menggunakan kisi kisi soal test hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Sosiologi siswa kelas XE.1 SMAN 1 Salimpaung setelah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil tes dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall*, Pada siklus I pertemuan pertama dengan rata rata hasil belajar dengan persentase 33,3% dan pada pertemuan 2 hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata rata persentase 48,3%. Pada siklus II pertemuan pertama hasil belajar siswa dengan rata rata persentase 75,8%, dan meningkat pada pertemuan kedua dengan rata rata 78,8%. Adapun selisih rata rata peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II sebesar 45,5%. Rata-rata pada siklus I dari 33,3% menjadi 78,8% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* pada Pelajaran sosiologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XE.1 SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Two Stay Two Stray*, *Wordwall*, Hasil Belajar Sosiologi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “ Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Permainan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar”. guna memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Selama pengerjaan skripsi ini penulis selalu mendapat arahan dan bimbingan dari berbagai pihak terutama dosen pembimbing dan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas nikmat yang luar biasa yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dalam keadaan sehat dan tanpa kekurangan apapun.
2. Mama dan Papa yang dengan tulus, ikhlas telah mencintai, mengasihi bagi penulis serta tidak pernah lelah memanjatkan do’a bagi penulis. Terima kasih atas kesabaran dan ketabahan hati kepada penulis selama ini. Kepala Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A.

3. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Junaidi, S.Pd., M.Si. yang begitu baik telah mendukung, mengarahkan dan membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dosen penguji skripsi, Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd, Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Ika Sandra, S.Pd., M.A yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga membantu penulis menyempurnakan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen serta tenaga kependidikan departemen sosiologi fakultas ilmu sosial yang membantu penulis selama perkuliahan dan membantu administrasi penulis selama perkuliahan.
6. Kepala sekolah dan semua guru yang ada di SMAN 1 Salimpaung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian demi terciptanya skripsi ini.
7. Teman-teman angkatan 19, Suci Putri Rona, Yuliza Florecita, Silvina Rahmaddani dan Nurul Kartika Rizani sebagai teman yang selalu membantu dan menemani penulis baik senang maupun susah dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga teman teman dapat segera menyusul.
8. Terima kasih diri saya sendiri, Nabila Khairiyah Damhuri atas segala kerja keras dan semangatnya karena telah berhasil berjalan melewati rasa takutnya sendiri, melawan prasangka prasangka buruk dan meyakinkan dirinya sendiri untuk terus berusaha, pantang menyerah walau sering tumpang tindih.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini belum sampai pada kata sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada seluruh pihak

yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, penulis berharap akan saran dan kritikan yang membangun dari pembaca.

Padang, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Hasil Belajar.....	9
1. Pengertian Hasil Belajar	9
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	10
3. Jenis Hasil Belajar	12
B. Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Permainan Wordwall	14
C. Permainan Wordwall.....	19
D. Pembelajaran Sosiologi Kurikulum Merdeka	24
E. Teori Konstruktivisme	24
F. Kerangka Berfikir.....	26
G. Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III.....	29

METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Setting Penelitian	30
C. Desain Penelitian Tindakan Kelas	31
D. Rencana Tindakan.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis	38
H. Indikator Keberhasilan.....	39
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	44
1. Kondisi Awal atau Pra Siklus.....	44
2. Pelaksanaan siklus I.....	47
3. Pelaksanaan Siklus II.....	58
C. Pembahasan	67
BAB V.....	72
PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Template Game Wordwall.....	22
Gambar 2 Kerangka Berfikir	27
Gambar 3 Siklus PTK Kemmis dan Mc. Taggart.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nilai Penilaian Harian II Kelas XE.1	2
Tabel 2 Tingkatan Pencapaian	39
Tabel 3 Identitas Sekolah.....	43
Tabel 4 Rincian Waktu Pembelajaran.....	44
Tabel 5 Nilai Ulangan Harian II Kelas XE.1 Pra Siklus.....	45
Tabel 6 Nilai Hasil Test Wordwall Siswa Kelas XE.1 Siklus I Pertemuan 1	54
Tabel 7 Persentase Nilai Test Wordwall Siklus I Pertemuan 1	55
Tabel 8 Hasil Test Permainan Wordwall Kelas XE.1 Siklus I Pertemuan 2	56
Tabel 9 Persentase Nilai Test Wordwall Siklus I Pertemuan 2	57
Tabel 10. Tabel 10 Nilai Test Wordwall Siswa Kelas XE.1 Siklus II Pertemuan 1	63
Tabel 11 Persentase Hasil Test Wordwall Siswa Siklus II Pertemuan 1	64
Tabel 12 Nilai Test Wordwall Siswa Kelas XE.1 Siklus II Pertemuan 2.....	65
Tabel 13 Persentase Hasil Test Wordwall Siklus II Pertemuan 2	66
Tabel 14 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Permainan Wordwall Kelas XE.1 SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar. Pada Siklus I dan II	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Sosiologi	79
Lampiran 2 Materi Ajar	88
Lampiran 3 Peta Konsep	101
Lampiran 4 Kisi Kisi Soal.....	102
Lampiran 5 LKPD Soal Wordwall	104
Lampiran 6 Lembar Kerja Peserta Didik	108
Lampiran 7 Daftar Nilai Permainan Wordwall.....	112
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Penelitian	113
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Fakultas.....	116
Lampiran 10 Surat Penanaman Modal Dan Pelayanan.....	117
Lampiran 11 Surat Dinas Pendidikan	118
Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian Sekolah	119
Lampiran 13 Dokumentasi.....	120

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru, siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Adapun pembelajaran merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik melakukan proses belajar. (Rahim et al., 2017).

Hasil belajar adalah salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019). Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar, dengan guru kelas X Ibu Selvi, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar Sosisologi siswa kelas X masih

tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), KKM mata pelajaran Sosiologi adalah 75. Berikut ini data hasil belajar siswa Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Penilaian Harian II Kelas XE.1

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
1	X. E1	33	8	23%	25	77%
2	X. E2	33	15	47%	18	53%
3	X. E3	34	12	35%	22	65%
4	X. E4	34	10	29%	24	71%
5	X. E5	33	14	44%	19	56%
Jumlah		167	59	178%	108	322%
Rata – rata			12,00	35,6%	22,00	64,4%

(Sumber: Guru Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung.)

Dari data diatas sebanyak 64% siswa dikelas X belum tuntas karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Nilai Minimum (KKM). Dari data diatas juga diperoleh bahwa kelas X.E1 merupakan kelas dengan nilai ketuntasan yang terendah dibanding kelas lainnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar, realita yang peneliti temui selama observasi hanya guru yang berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya diam mendengarkan materi yang disampaikan. sebahagian besar siswa sangat jarang terlibat aktif dalam mengajukan pertanyaan dan mengutarakan pendapat, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat saja memperhatikan.

Oleh karena itu, banyak siswa yang terlihat malas, tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal latihan dan hasil belajar sangat tidak memuaskan permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, seperti pada saat diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas, dan memperhatikan penjelasan dari guru.

Dalam proses pembelajaran peneliti menemukan beberapa fakta diantaranya: pertama mengenai model pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana siswa menjadi bosan dalam pembelajaran. Kedua, peserta didik cenderung hanya menghafal materi yang diberikan guru tanpa benar benar memahami konsep yang dipelajari. Kurangnya inisiatif siswa dalam mencari informasi sendiri mengenai materi pelajaran juga menjadi permasalahan, karena peserta didik hanya mengandalkan materi dari guru saja. Akibatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi cenderung rendah, terlihat dari ketidakmampuan sebagian peserta didik dalam memecahkan atau menjelaskan permasalahan dalam mata pelajaran tersebut.

Kondisi pembelajaran seperti ini berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa seorang guru bertindak sebagai moderator dan memutuskan bagaimana proses belajar mengajar berlangsung, sementara siswa menjadi pusat pembelajaran. Keberhasilan tujuan pendidikan bergantung pada hasil belajar siswa yang dicapai melalui kegiatan belajar mengajar (Mauluddina, 2015).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen di mana masing – masing kelompok terdiri atas empat siswa dimana dua siswa bertugas untuk tinggal di dalam kelompok (*Stay*) dan dua siswa lainnya bertugas untuk bertamu kekelompok lain (*Stray*). Mereka berdiskusi dan bekerjasama di dalam kelompoknya untuk menyelesaikan kasus atau menggali materi yang disampaikan oleh guru.

Alasan peneliti menggunakan model TSTS, pada pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak lagi pembelajaran satu arah tetapi terjadinya keseimbangan pembelajaran antara guru dan siswa. Pada proses pembelajaran semua anggota kelompok menjadi aktif dan menekankan mereka untuk memahami materi yang didiskusikan karena akan disampaikan kepada temannya dari kelompok lain (tahap *Stay*) dan dari kelompoknya sendiri (tahap *Stray*). Penggunaan model TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, peserta didik dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi sulit diatur saat proses mengajar (Istirokah, 2013).

Variasi dalam mengajar ada bermacam macam, salah satunya melalui penggunaan media. Salah satu media yang cukup aktraktif adalah media

permainan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat berbasis daring yang menarik bagi siswa (P. M. Sari & Yarza, 2021). Quis interaktif berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media evaluasi seperti quis, menjodohkan, memasang masangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan sebagainya, yang sangat menarik dan intraktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

Studi yang relevan dengan permasalahan ini adalah studi yang dilakukan oleh Kholifatul Anisya (2020) yang berjudul “Penerapan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTS Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022”. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berhasil dilakukan dengan ketuntasan nilai yang baik (Anisya, 2022). Penelitian ini memiliki persamaan, persamaannya sama sama menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, dan perbedaanya terletak pada objek kajiannya, dimana objek kajiannya siswa MTS sedangkan penulis melakukan penelitian pada siswa SMA.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Permainan *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya inisiatif siswa dalam mencari informasi sendiri mengenai materi pembelajaran dan hanya mengandalkan materi dari guru saja.
2. Ketidakmampuan sebagian peserta didik dalam memecahkan atau menjelaskan permasalahan dalam mata pelajaran sosiologi.
3. Penggunaan model pembelajaran masih kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terarah dalam menjawab rumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi serta penggunaan media dan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Dari hal tersebut peneliti akan memperbaikinya melalui penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan *Wordwall* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah secara umum yaitu: Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada pelajaran sosiologi kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui model pembelajarann *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran sosiologi kelas X SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar.

F. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran ini diharapkan memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung, manfaat tersebut antara lain:

a. Manfaat Teoritis.

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan karya ilmiah dibidang pendidikan dan menjadi ulasan bagi peneliti lainnya

b. Bagi Guru.

Sebagai bahan masukan guru dalam memvariasikan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi, dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan *Wordwall*.

c. Peserta Didik.

Untuk dapat menjadikan pedoman pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar sosiologi melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan permainan

Wordwall. Dan memberi kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan partisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi kepala Sekolah.

Sebagai bahan pertimbangan untuk kepala sekolah dalam menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di sekolah.