

Model Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Rofiqoh

Sekolah Dasar Negeri 20 Pangkalpinang
rofiqoh1592@yahoo.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The learning process is usually carried out using a lecture model, namely delivering the material in its entirety to students and interspersed with practice questions, this kind of learning causes students to tend to be passive and learning is less meaningful for students. Students lack direct experience, and teachers do not provide opportunities and confidence in students to be active in learning. This also has an impact on the low level of student learning activities. Based on this problem the researchers made efforts to improve by implementing cooperative learning type two stay two stray (TSTS). The learning model involves students actively in learning activities. The main idea of cooperative learning type two stay two stray (TSTS) is to provide opportunities for groups to share results and information with other groups. The main purpose of this study was to determine the increase in student learning activities in learning mathematics by applying the cooperative learning model type two stay two stray.

Keywords: *Matematika, Model Two Stay Two Stray (TSTS)*

Abstrak

Proses pembelajaran yang biasa dilaksanakan menggunakan model ceramah yaitu penyampaian materi secara utuh kepada siswa dan diselingi dengan latihan-latihan soal, pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan pembelajaran kurang berarti bagi siswa. Siswa kurang memperoleh pengalaman langsung, dan guru kurang memberikan kesempatan serta kepercayaan terhadap diri siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa. Berdasarkan permasalahan ini peneliti melakukan upaya perbaikan dengan menerapkan pembelajaran cooperative tipe two stay two stray (TSTS). Model pembelajaran tersebut melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Pokok pikiran pembelajaran cooperative tipe two stay two stray (TSTS) adalah memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative tipe two stay two stray.

Kata kunci: *Matematika, Model Two Stay Two Stray (TSTS)*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu rencana untuk membentuk generasi penerus bangsa dalam suasana pembelajaran dengan memberikan ilmu pengetahuan, spiritual, keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta pengendalian diri. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20

Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi: "Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab"

Dengan adanya undang – undang tersebut, maka dari waktu ke waktu bidang pendidikan haruslah tetap menjadi prioritas dan menjadi orientasi untuk diusahakan perwujudan sarana dan prasarannya terutama untuk sekolah. Salah satu tugas pokok sekolah adalah menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal. Seorang peserta didik dikatakan telah mencapai perkembangannya secara optimal apabila peserta didik dapat memperoleh pendidikan dan prestasi belajar yang sesuai dengan bakat, kemampuan dan minat yang dimilikinya.

Pendidikan pada dasarnya adalah bagian yang penting dari beberapa sektor formal yang terdapat di Indonesia. Pendidikan yang demikian

mencakup ruang lingkup yang amat luas, antara lain pengembangan mental dan pikiran yang mampu membangun pribadi manusia seutuhnya. Karena pendidikan dapat dimiliki oleh semua rakyat sesuai minat dan kemampuan individu, maka pendidikan adalah tanggung jawab masyarakat dan pemerintah.

Salah satu bidang penting dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah bidang pendidikan matematika. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal dan mempunyai peranan yang penting dalam memajukan daya pikir manusia. Menurut Heruman (2008:2) " Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami peserta didik perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori peserta didik, sehingga akan melekat pada pola pikir dan tindakannya". Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan peserta didik.

Matematika merupakan wadah untuk belajar berpikir. Sebab, dalam belajar matematika membutuhkan kemampuan penalaran dan strategi pemecahan masalah. Kemampuan penalaran merupakan salah satu bentuk kemampuan berpikir yang sering ditemukan dalam berpikir memahami matematika. Dengan demikian, disadari atau tidak peserta didik yang benar- benar mempelajari matematika dengan sendirinya akan meningkatkan daya nalar dan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah.

Selama ini pembelajaran matematika kurang menjadi perhatian bagi peserta didik. Perasaan takut dan persepsi bahwa matematika itu sulit sudah tertanam didalam benak kebanyakan peserta didik. Hal seperti inilah yang harus segera diatasi dan dihilangkan dari dalam diri peserta didik sedini mungkin. Bisa saja kesalahan terjadi bukan semata – mata karena masih rendahnya daya serap peserta didik terhadap materi dan tidak serius dalam belajar, akan tetapi ketidak tepatan guru dalam pola penyajian materi atau model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik tidak dapat menerima materi sepenuhnya. Hal inilah yang mendasari bahwa memilih model pembelajaran yang tepat sangat penting demi tercapainya hasil belajar yang optimal.

Permasalahan yang terjadi karena masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan hasil belajar siswa yang rendah maka perlu dilakukan suatu proses pembelajaran yang dapat menimbulkan minat dan keinginan peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran matematika. Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran Two Stay – Two Stray (Dua Tinggal – Dua Bertamu).

Teknik pembelajaran ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat anak didik. Teknik pembelajaran ini juga memberikan kebebasan kepada satu kelompok untuk bekerja sama dengan kelompok lain. Kombinasi hasil pemikiran dari kelompok lain akan membantu peserta didik menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif teknik Two Stay-Two Stray (Dua Tinggal – Dua Bertamu) dipilih dalam penelitian ini karena melalui model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Trianto (Cici, 2011) melalui model pembelajaran kooperatif siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama peserta didik yang berbeda latar belakangnya. Model pembelajaran Two Stay – Two Stray (Dua Tinggal - Dua tamu) sangat efektif digunakan dalam proses belajar karena interaksi belajar antar peserta didik terus berlangsung selama tugas kelompok belum terselesaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengertian Model Pembelajaran Tipe Two Stay-Two Stray

Menurut Suyatno (2009 : 66) “Pembelajaran kooperatif tipe Two Stay-Two Stray adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain”. Menurut Isjoni model cooperative learning tipe two stay two stray adalah (2007: 79) :

Model cooperative learning tipe two stay two stray adalah teknik yang dikembangkan Spencer Kagan dan bisa digunakan dengan teknik kepala bernomor”. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain. Pembelajaran menggunakan model cooperative learning tipe two stay two stray dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Sugianto (Indriyani:2011) “Model pembelajaran kooperatif teknik Two Stay – Two Stray merupakan suatu teknik yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain”. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi.

Dalam metode Two Stay-Two Stray ini peserta didik bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, melainkan bisa juga belajar dari peserta didik lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan peserta didik yang lain. Proses pembelajaran dengan metode Two Stay – Two Stray ini mampu merangsang dan menggugah potensi peserta didik secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang peserta didik. Oleh karena itu, pada saat peserta didik belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesetaraan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan.

Teknik pembelajaran ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat peserta didik. Teknik pembelajaran ini juga memberikan

kebebasan kepada satu kelompok untuk bekerjasama dengan kelompok lain. Kombinasi hasil pemikiran dari kelompok lain akan membantu peserta didik menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Teknik Dua Tinggal Dua Bertamu sangat efektif digunakan dalam proses belajar karena interaksi belajar antar peserta didik terus berlangsung selama tugas kelompok belum terselesaikan dan teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe Two Stay – Two Stray

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray: (a) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan; (b) Belajar siswa lebih bermakna; (c) Lebih berorientasi pada keaktifan berfikir siswa; (d) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; (e) Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah; (f) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dan kemampuan berkomunikasi; (g) Membiasakan siswa untuk terbuka terhadap teman; (h) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray : (a) Membutuhkan waktu yang lama; (b) Peserta didik cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, terutama yang tidak biasa belajar kelompok akan merasa asing dan sulit untuk bekerja sama; (c) Bagi guru, membutuhkan persiapan (materi, dana, dan tenaga); (d) Seperti kelompok biasa, siswa yang pandai menguasai jalannya diskusi untuk mengemukakan pendapatnya; (e) Guru cenderung kesulitan dalam mengelola kelas.

c. Langkah – langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray

Menurut Suyatno (2009 : 66) langkah-langkah dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray adalah : Kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang siswa dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok , dan laporan kelompok. Menurut Faid (2013) Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Langkah-langkah model pembelajaran two stay two stray

| Tahap | Langkah-langkah Pembelajaran |
|--------------------------------------|--|
| Tahap 1 Pembagian kelompok | Guru membagi siswa dalam kelompok kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 sampai 5 siswa. |
| Tahap 2 Pemberian tugas | Guru memberikan sub pokok bahasan tertentu atau tugas-tugas tertentu kepada setiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing. |
| Tahap 3 Diskusi | Siswa mengerjakan tugas. Pada kegiatan ini siswa- siswa di dalam setiap kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan tugas diberikan oleh guru. |
| Tahap 4 Tinggal atau | Setelah kegiatan kelompok selesai mengerjakan tugas yang diberikan maka setiap kelompok menentukan 2 anggota yang akan stay (tinggal) dan 2 anggota |

Berpencar

Tahap 5 Pada langkah ini semua siswa akan berbagi apa yang telah mereka kerjakan untuk menyelesaikan tugas dari guru (catatan : siswa saling menjelaskan, presentasi, bertanya dan melakukan konfirmasi lalu mencatat apa-apa yang didapatnya dari kelompok lain). Dua anggota kelompok yang tinggal di dalam kelompok lain yang akan berkunjung ke kelompok mereka.

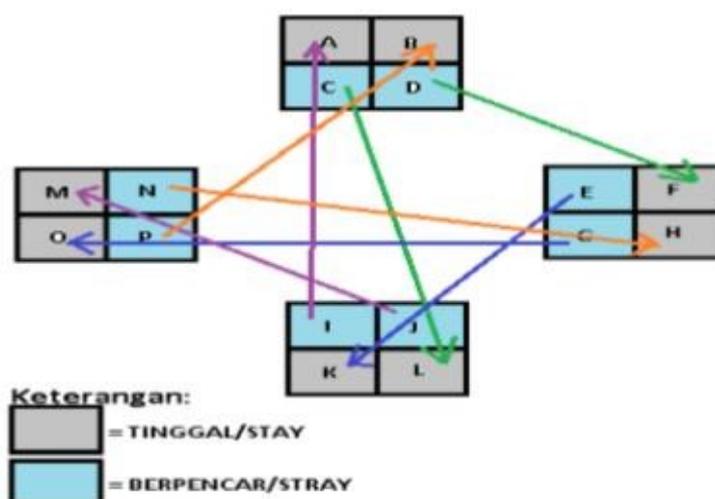
Berbagi

Tahap 6 Semua anggota kelompok kembali ke kelompok semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.

Diskusi Kelompok

Tahap 7 Setiap kelompok kemudian membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua dalam sebuah diskusi kelas dengan fasilitas oleh guru.

Diskusi Kelas



Gambar 1 Struktur Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Muhamad Faiq 2009)

KESIMPULAN

Model pembelajaran cooperative tipe two stay two stray (TSTS) melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Pokok pikiran pembelajaran cooperative tipe two stay two stray (TSTS) adalah memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative tipe two stay two stray.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Yrama Widya.

- Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Sleman: Ar-Ruzz Media.
- Dahar, R.W. (1989). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mardapi, D. (2008). *Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Bantul: Mitra Cendikia Press.
- Muliawan, J.U. (2016). *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Sleman: Ar-Ruzz Media.
- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuh Kembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo Anggota Ikapi.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purwanto, M.N. (2002). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ridwan. (2008). *Penanganan Efektif Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siregar, E. & Nara, H. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.