

Literature Study of Two Stay Two Stray Models on Mathematics Learning

Selly Wieldya Trias Primantika

TK Kemiri 06

selly.starlight@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

Learning is one of the important activities that everyone must do optimally to be able to master or acquire something new. Learning is an activity carried out by someone in order to change behavior in a better direction in accordance with what they aspire to. The aim of this research is to review the literature on the two stay two stray (TSTS) learning model in mathematics learning. Analysis techniques are carried out qualitatively by citing opinions from research results or experts relevant to the problem being studied. The research results show that two stay two stray (TSTS) is a very good model to use in mathematics learning. This can be seen from the many opinions or theories of experts who support the two stay two stray (TSTS) learning model in mathematics.

Keywords : *Two Stay Two Stray and Mathematics Learning*

Abstrak

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu hal baru. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka merubah tingkah laku kearah yang lebih baik sesuai dengan apa yang dicita-citakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji literatur tentang model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)* pada pembelajaran matematika. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengutip pendapat hasil penelitian atau para ahli yang relevan dengan masalah yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *two stay two stray (TSTS)* merupakan model yang sangat baik digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari banyaknya pendapat atau teori para ahli yang mendukung model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)* dalam matematika.

Kata Kunci: *Model Two Stay Two Stray dan pembelajaran Matematika.*



PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu hal baru. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka merubah tingkah laku kearah yang lebih baik sesuai dengan apa yang dicita-citakan. Selain itu, belajar juga dapat melatih kematangan, menyesuaikan diri, memperoleh pengalaman, pengertian atau latihan. Menurut Oemar Hamalik (2014:37) berpendapat bahwa “situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima baik oleh masyarakat. Tujuan merupakan salah satu aspek dari situasi belajar. Tujuan dan maksud belajar timbul dari kehidupan anak sendiri. Didalam mencapai tujuan itu, peserta didik senantiasa akan menemui kesulitan, rintangan-rintangan dan situasi-situasi yang tidak menyenangkan. Kegiatan-kegiatan dan hasil-hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar. Peserta didik diarahkan dan dibantu oleh orang-orang yang berada dalam lingkungan itu.” Dengan kata lain, belajar merupakan perubahan/perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat dan mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan, termasuk di dalamnya perubahan di dalam pengetahuan, minat dan perhatian yang dibentuk oleh tenaga-tenaga/fungsi psikis dalam pribadi manusia.

Menurut Hutauruk(2018) matematika adalah pengetahuan yang merupakan produk dari sosial dan budaya yang digunakan sebagai alat pikir dalam memecahkan masalah dan di dalamnya memuat sejumlah aksioma-aksioma, definisi-definisi, teorema-teorema, pembuktian-pembuktian, masalah-masalah, dan solusi-solusi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Banyak konsep matematika yang diperlukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Menurut Anggoro (2015) melalui pembelajaran matematika seseorang dilatih berfikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari maupun disiplin ilmu lainnya .

Matematika merupakan suatu sistem yang kompleks yang terdiri dari banyak domain yang slaing berkaitan namun memiliki karakter yang berbeda-beda. Sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi sorotan. Hal ini dikarenakan banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika khususnya dalam memecahkan masalah matematika. Oleh karena itu , tidak ada suatu strategi, metode, maupun pendekatan model pembelajaran yang paing baik untuk pembelajaran matematika. Suatu strategi mungkin hanya bermanfaat untuk pembelajaran suatu konsep tertentu pada level yang tertentu juga. Maka dari itu menurut pendapat Ariyadi Wijaya (dalam Mutmainah, 2016:33) adalah kita harus senantiasa siap dan aktif untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran matematika.

Salah satu model pembelajaran matematika yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar matematika adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat diterapkan pada semua, kelas/tingkatan, kecenderungan belajar peserta didik menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar, memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencaiptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompok dan peserta didik dapat mempelajari pembelajaran yang diberikan melalui model tersebut serta dapat mengambil konteks kehidupan dari pembelajaran (Fatmawati, 2015: 45-47).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Robert E.Slavin (dalam Warsono,2013:175) *Cooperative Learning* adalah pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari bahan ajar. Selain itu Syaifurahman & Ujiati (2013:75) berpendapat bahwa cooperative learning merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut Huda (2015:32) pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Sedangkan menurut Ridwan A.S.(2013) Belajar secara kooperatif dapat menguntungkan peserta didik karena mereka yang berkemampuan rendah bekerja bersama dan dibantu peserta didik yang pintar yang dapat menjadi tutor bagi yang berkemampuan rendah.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pembelajaran kooperatif, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok yang terdiri dari tiga sampai empat orang peserta didik yang saling bekerjasama dengan latar belakang kemampuan akademik, ras, jenis kelamin, atau suku yang berbeda (heterogen) untuk saling membantu mengkonstruksi konsep menyelesaikan masalah, atau inkuiri dan memastikan setiap anggota dalam kelompok mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

B. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Pengertian mengenai pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menurut Huda (2015:207) adalah pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray (TSTS)* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Sedangkan menurut (Indriyani, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* merupakan suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan anggota kelompok lainnya dengan cara mengunjungi atau bertukar tamu antar kelompok.

Ciri khas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* menurut Arzak & Ibrahim (2015) adalah tujuannya yang mendorong peserta didik untuk bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu dalam pemecahan masalah dan saling mendukung meraih prestasi serta mengarahkan peserta didik untuk dapat bersosialisasi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Antari (2017) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat menumbuhkan sikap kerjasama, motivasi, dan keefektifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Elia Silaban (2019) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang tepat dapat meningkatkan aktifitas siswa pada pelajaran matematika.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara dua orang peserta didik tinggal di kelompok dan dua orang peserta didik bertamu ke kelompok lain. Dua orang peserta didik yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya. Peserta didik dapat membangun pemahamannya, peserta didik aktif bekerja sama dalam rangka mengembangkan, membangun pemikiran, pengetahuannya untuk lebih memahami materi pelajaran matematika

saat diskusi intra kelompok maupun saat bertemu ke kelompok lain. Selain itu model pembelajaran ini lebih menekankan pada keberhasilan belajar peserta didik secara berkelompok dan bukan individu, sehingga sikap sosial peserta didik dapat meningkat.

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut (Aris Shohimin, 2014:223) :

1. Persiapan

Guru membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas peserta didik dan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan masing – masing anggota 4 peserta didik. Setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik dan suku.

2. Presentasi Guru

Guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

3. Kegiatan Kelompok

Pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas – tugas yang harus dipelajari oleh setiap peserta didik dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, peserta didik mempelajarinya dalam kelompok kecil (4 peserta didik), yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama-sama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Kemudian, 2 dari 4 peserta didik dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertemu ke kelompok yang lain, sementara 2 peserta didik yang lain tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ke tmu. Setelah memperoleh informasi dari 2 anggota yang tinggal, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

4. Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan peserta didik ke bentuk formal.

5. Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan peserta didik memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model TSTS. Masing-masing peserta didik diberi kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model TSTS, yang selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi.

D. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan seperti model pembelajaran pada umumnya. Berikut kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

1. Kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* menurut Rofiqoh (2020) adalah sebagai berikut :
 - a. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
 - b. Belajar peserta didik lebih bermakna.
 - c. Lebih berorientasi pada keaktifan berfikir peserta didik.
 - d. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
 - e. Memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah.
 - f. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan kreatifitas dan kemampuan berkomunikasi.
 - g. Membiasakan peserta didik untuk terbuka terhadap teman.
 - h. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Kelemahan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* menurut Rofiqoh (2020) adalah sebagai berikut :
 - 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, peserta didik yang pandai menguasai jalannya diskusi untuk mengemukakan pendapatnya.
 - e. Guru cenderung kesulitan dalam mengelola kelas.

SIMPULAN

Menurut kajian literatur diatas, model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray (TSTS)* merupakan model pembelajaran yang dapat mengubah model pembelajaran yang awalnya hanya berpusat kepada guru menjadi ke pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik,. Peserta didik menjadi lebih aktif dan menemukan solusi persoalan melalui berdiskusi secara tim maupun kelompok. Selain itu model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray (TSTS)* menekankan pada penguasaan materi oleh peserta didik baik bagi pasangan yang berperan sebagai tamu dan pasangan yang berperan sebagai tuan rumah. Penguasaan materi tersebut akan digunakan peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompok lain, sehingga peserta didik dapat mempelajari masalah matematika yang ada dan memiliki kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yunnisa, U., Indriani, Y. (2018). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Agresivitas Pada Siswa Kelas XI SMK Islamiyah Adiwerna Kabupaten Tegal*. Jurnal Empati, 7 (4), 132-136.
- Anggoro,B.S.(2015). Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*,6(2):122-129.
- Antari. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Universitas Pendidikan Ganesha*. E- Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 5(2), 1–10.

- Arzak dan Muchtar Ibrahim. (2015). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kendari Pada Pokok Bahasan Operasi Bentuk Aljabar*, 3(1).
- Fatmawati. D. (2015). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Ketrampilan Sosial Peserta didik*. Jurnal Bandar Lampung, 45-47.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutauruk. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba*. *School Education Jurnal*, 8(2), 123.
- Mutmainah. (2016). *Faktor Penyebab Model Pembelajaran Matematika Berbasis Prepo Kreasi Di Madrasah Tsanawiyah*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33-42.
- Rofiqoh. (2020). Model Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Sebelas Maret SHEs: Conference Series 3* (3), 2037- 2042
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Shohimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silaban, Elia. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Aktivitas Pelajaran Matematika, 18 (1).
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya