

# Peran Model *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

**Author:**

Susanna Ginting<sup>1</sup>  
Ade Hermansyah Pohan<sup>2</sup>  
Suryana Rajagukguk<sup>3</sup>  
Anita Yus<sup>4</sup>

**Affiliation:**

Universitas Negeri Medan

**Corresponding email**

[susan.ginting05@gmail.com](mailto:susan.ginting05@gmail.com)<sup>1</sup>  
[sapoh1988@gmail.com](mailto:sapoh1988@gmail.com)<sup>2</sup>  
[selomitha321@gmail.com](mailto:selomitha321@gmail.com)<sup>3</sup>  
[anitayus.dikdas@gmail.com](mailto:anitayus.dikdas@gmail.com)<sup>4</sup>

**Histori Naskah:**

Submit: 12-11-2023  
Accepted: 12-11-2023  
Published: 13-11-2023

**How To cite:**



*This is an Creative Commons License  
This work is licensed under a Creative  
Commons Attribution-NonCommercial  
4.0 International License*

**Abstrak:**

**Latar belakang:** Kajian ini dilandasi atas permasalahan yang terjadi saat pembelajaran matematika di sekolah dasar berlangsung yaitu banyak siswa yang belum aktif sehingga hasil belajar siswa rendah dan belum memenuhi KKTP, hal itu dikarenakan model belajar yang digunakan guru belum membuat siswa antusias dalam belajar matematika. Sehingga diperlukan model belajar yang inovatif dan menekankan kreativitas serta keaktifan siswa di dalam kelas salah satunya adalah model *Two Stay Two Stray*. **Metode penelitian:** Kajian ini bermaksud memaparkan peran model *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD dan dilaksanakan di SD Negeri 060884 Medan dengan siswa kelas IV sebagai subyek kajian. Dimana pelajaran matematika di SD belum mencapai KKTP yang telah ditentukan, dikarenakan hal tersebut guru haruslah membuat strategi yang baik saat mengajar agar KKTP yang telah ditentukan dapat tercapai dan siswa jauh lebih menyukai pembelajaran yang berlangsung. Kajian ini berupa kajian kualitatif yang menggunakan studi kepustakaan dengan data dikumpulkan dari rujukan semacam buku ataupun jurnal yang relevan. **Hasil penelitian:** Hasil dari kajian ini memaparkan model *Two Stay Two Stray* memberikan kemudahan guru dalam memaparkan materi dan membuat siswa lebih aktif saat belajar serta siswa mampu mengaplikasikan dan mengeksplor kognitif mereka sehingga hasil belajar matematika meningkat. **Kesimpulan:** Model *two stay two stray* memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebab model ini mengharuskan siswa aktif berkomunikasi dalam kelompok agar mampu mengaplikasikan dan mengeksplorasi kognitif yang mereka punya yang mempengaruhi hasil belajar matematika.

**Kata kunci:** hasil belajar, matematika, model *two stay two stray*.

## Pendahuluan

Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia sebab dari pendidikan keterampilan dan kemampuannya akan meningkat. Pendidikan dikenal sebagai rencana dalam menciptakan keharmonisan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat bekerja keras demi mengembangkan kecakapan dalam religius, spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan ahlak yang baik. Sehingga pendidikan tidak lepas dari dunia akademis terkhusus guru dan siswa. Guru sebagai pemegang peranan yang krusial dalam membuat pembelajaran efektif dan efisien. Demi mendapatkan pendidikan yang baik dan efektif, guru mesti punya pengetahuan yang baik dan mampu memilih berbagai jenis metode dan model yang tepat dengan memilih gaya, metode dan model belajar yang kemudian diselaraskan pada karakteristik siswa, keterampilan, pengalaman, alat dan perlengkapan. Model belajar adalah kegiatan belajar apa yang harus dilakukan guru dan siswa demi mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien (Ahmad, 2022). Model pembelajaran dikatakan sebagai rencana yang dapat digunakan dalam mengembangkan kurikulum,

merancang bahan ajar dan melaksanakannya di kelas agar memberikan hasil yang baik dan mencapai tujuan belajar. Guru merupakan tempat dalam mencapai tujuan akademik, baik internal atau eksternal dengan memakai metode belajar mengajar, media, dan gaya belajar yang berbeda. Dalam hal ini guru mengembangkan pengetahuan dan teknologi serta keterampilan siswa. Demikian itu, guru haruslah mengetahui faktor yang memungkinkan ketercapainya tujuan pembelajaran, sebab kemampuan guru bisa mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya dalam belajar matematika. Matematika merupakan pelajaran yang mengharuskan penalaran yang sistematis dan umum dalam pembahasannya sehingga kajiannya melalui metode ilmiah dengan disertai rumus serta konsep yang harus dikuasai siswa (Anggarini, 2019). Dalam belajar matematika siswa terdorong untuk melakukan semua hal yang punya peran dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan solusi dalam mengatasi hal tersebut salah satunya guru kreatif dan kompeten dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan yang berguna mempersiapkan siswa untuk berbuat sebaiknya dalam menemukan ide selama proses pembelajaran.

Selaras hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 060884 Medan tampak bahwa guru selalu menggunakan model belajar dengan wujud komunikasi/ceramah dalam menjelaskan serta menyampaikan materi kepada siswa dan membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar matematika. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa begitu rendah, selain itu banyak hal yang terjadi serta mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam belajar, pembelajaran belum efektif yang disebabkan oleh kurangnya motivasi, kemampuan guru dalam memberikan materi matematika belum maksimal. Tampak dari KKTP yang telah ditentukan yaitu 75, dari 27 siswa sekitar 37% atau 10 siswa yang mencapai KKTP dan sisanya sebanyak 63% atau 17 siswa belum mencukupi KKTP yang telah dibuat. Hal ini menimbulkan masalah dalam belajar matematika yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, masih banyak siswa yang bermain ketika guru memaparkan dan memberi pertanyaan dan apabila diberi tugas sekolah tidak banyak siswa yang mengerjakan dikarenakan informasi atau materi yang diberikan oleh guru belum mendalam. Model pembelajaran yang digunakan guru SD Negeri 060884 Medan adalah model konvensional dan hanya mengandalkan buku sehingga siswa pasif dan belum terlalu paham akan isi pelajaran sehingga model belajar tersebut belum efektif bila digunakan dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran sangat penting sebab akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Namun, kebanyakan guru masih menggunakan model belajar yang konvensional sehingga menimbulkan banyak permasalahan serta membuat siswa bosan dan tidak mengerti. Guru harus menjadi agen perubahan, melalui kiprahnya sebagai guru profesional dapat memfasilitasi pembelajaran aktif di sekolah dasar, berperan penting dalam mengembangkan keterampilan siswanya menjadi lebih baik (Ahmad, 2022). Demikian itu, kreativitas guru penting dalam mencapai tujuan belajar. Solusi yang peneliti sarankan dalam hal ini adalah dengan memakai model belajar yang selaras dengan materi serta perkembangan siswa, salah satunya adalah model belajar *Two Stay Two Stray* yang mana model ini merupakan model kooperatif yang mengharuskan siswa agar mampu mengkomunikasikan pembelajaran yang berasal dari dua arah agar mampu bekerja sama, saling membantu, diskusi dan mampu menerapkannya secara langsung.

### **Studi Literatur**

Model belajar kooperatif dikatakan sebagai model yang lebih mengrah kepada pembelajaran kelompok, siswa secara kelompok diberikan permasalahan yang kemudian harus dipecahkan dan diaplikasikan kepada kelompok diskusinya. Model belajar interaktif *Two Stay Two Stray* dikatakan sebagai siswa pusatnya dalam memberi pengetahuan dan pengalamannya kepada kelompok lain yang terlibat dalam proses pembelajaran (Japa, 2020). Model belajar *Two Stay Two Stray* juga dilaksanakan dengan memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berbagi hasil dan informasi dengan orang lain. Sejalan dengan pemaparan tersebut. Sistem belajar tipe *Two Stay Two Stray* sebagai model yang lebih mengutamakan siswa sebagai pemeran utama yang kemudian mereka harus mampu diskusi dalam kelompok, melaksanakan tugas, dan saling menyongsong agar mampu berbuat baik dalam memecahkan masalah, sehingga ketercapaian tujuan belajar dapat diraih (Nilpa, 2023). Demikian itu dikonklusikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan tahapan dalam belajar yang bermaksud melatih siswa agar mampu berkomunikasi dengan baik dalam kelompoknya dan melatih siswa dalam menghargai pendapat orang lain. Sehingga, akan terjadi hal

baik dalam proses belajarnya serta meningkatkan hasil belajar. Membahas mengenai pendidikan sudah pastinya saling bertautan dengan guru dan siswa. Guru yang berperan krusial dalam melaksanakan pembelajaran harus mampu mengembangkan karakter siswa selaras akan bidang yang diajarkan. Sehingga, pengetahuan memberi saja tidak cukup dan guru harus mampu menerapkan metode atau model yang mampu menyokong pembelajaran agar berhasil mencapai kecakapan yang harus dimiliki siswa. Pemilihan gaya, metode, dan materi serta model belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor semacam mutu materi, karakter siswa, fasilitas pendukung, serta pengalaman atau keterampilan (Ahmad, 2022). Matematika sebagai mata pelajaran yang memiliki taraf kesukaran yang tinggi yang biasanya ditautkan dengan kehidupan, sudah pasti memberikan banyak tantangan tersendiri bagi guru dan siswa baik dalam memahami maupu mengaplikasikan konsep matematika keterampilan (Yusuf, 2020). Demikian itu, diperlukan pengembangan karakter yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dengan memakai model-model interaktif dalam belajar, agar siswa mampu mengeksplorasi kognitif mereka serta mampu mengaplikasikannya dalam proses belajar. Dengan demikian, guru haruslah kreatif dalam menciptakan lingkungan yang mendorong siswa mengkonstruksi kognitifnya serta harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar agar hasil belajar mereka semakin baik. Peneliti memilih model *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran matematika sekolah dasar sebab, peneliti hendak mengetahui seberapa krusialnya peran model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada hasil belajar siswa. Selain itu, model *Two Stay Two Stray* juga diyakini mampu mendorong keaktifan siswa dikelas, berpusat kepada siswa, berpikir positif agar mampu memecahkan masalah serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dikelas dalam kelompoknya.

### **Metode Penelitian**

Kajian ini memakai studi kepustakaan yang di dalamnya terdapat pembahasan mengenai kajian relevan yang bertautan akan kajian yang akan dilakukan yang kemudian informasi yang didapat dari kajian revelan dihubungkan dan disusun ketertautannya terhadap kajian yang akan dilakukan. Studi kepustakaan didalamnya harus ada teori sistematis, analisis dokumen, temuan pustaka (Ramdhan, 2021). Selaras dengan itu, untuk mendapatkan data dilakukan pengumpulan melalui jurnal, buku, dan sumber revelan yang bertautan dengan kajian ini yang kemudian dihubungkan ketertautannya dengan kajian ini dan kajian ini dilakukan di SD Negeri 060884 Medan dengan siswa kelas IV sebagai subyek.

### **Hasil**

Kajian ini merupakan kajian yang menggunakan studi kepustakaan dengan data didapat dari jurnal dan buku yang relevan. Adapun beberapa studi terdahulu yang bertautan dengan kajian ini akan dipaparkan sebagai berikut. Pertama, studi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP Gajah Mada Medan TA 2021/2022, dilandasi atas permasalahan belajar yang berpusat kepada guru, membuat suasana belajar monoton dan bosan saat belajar (Sekali, 2022). Kemudian, masih tingkat keaktifan siswa saat belajar masih rendah dan kurangnya kerjasama antar siswa saat belajar serta masih sedikit memakai model belajar saat pembelajaran berlangsung yang membuat hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika rendah. Sehingga dilakukannya model belajar *Two Stay Two Stray* sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yang kemudian dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar setelah memakai model tersebut dan hasilnya naik secara signifikan yaitu sebesar 2.57 dan bermakna model belajar *Two Stay Two Stray* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Selanjutnya, studi yang berjudul Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Penerapan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan *Mind Mapping*, kajian ini didasarkan kebanyakan guru masih memakai model belajar konvensional berupa ceramah dan masih beranggapan bahwa buku guru dan siswa satu-satunya sumber belajar dan hal tersebut membuat pembelajaran pasif, bosan dan banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru memberikan penjelasan terkait materi yang disampaikan (Angriani, 2021). Demi mengatasi permasalahan tersebut dilakukanlah model *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen dan terlihat hasil belajar matematika dikelas eksperimen memberikan ketuntasan yang signifikan yaitu 4,37. Kemudian, studi yang berjudul Pengaruh Model *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika

Siswa Kelas II SD. Kajian ini dilandasi atas permasalahan pembelajaran matematika di sekolah tersebut cenderung membosankan, sebab pembelajaran lebih ditekankan pada materi bukan untuk memahami dan mengaplikasikan konsep (Huda, 2021). Dalam artian siswa hanya menerima materi saja tanpa harus mengetahui konsep dan cara mengaplikasikan konsep tersebut pada permasalahan di kelas. Selain itu, kondisi kelas juga mempengaruhi terjadinya permasalahan tersebut yaitu kelas di dominasi oleh guru dan belum melibatkan siswa dalam proses belajarnya. Permasalahan tersebut sudah pasti membuat proses belajar menjadi monoton dan menghambat perkembangan siswa dan belum memotivasi siswa untuk semangat belajar. Demikian itu, guru haruslah membuat inovasi dalam memotivasi siswa agar semangat belajar salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Dari penggunaan model tersebut tampak model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar. Setelah itu, studi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Aritmatika Sosial. Kajian ini dilandasi atas permasalahan kegiatan belajar matematika masih kebanyakan gurulah yang sebagai pusatnya dan siswa hanya mendengarkan saja tanpa memahami konsep dan belum mampu mengaplikasikan konsep tersebut (Firdaus, 2022). Permasalahan tersebut pastinya membuat kegiatan belajar belum menarik dan keaktifan siswa juga tidak terlihat serta kemampuan diskusi siswa tidak terlihat. Sehingga demi mengatasi permasalahan tersebut dilakukan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar dan hasilnya begitu memberikan kemajuan yang signifikan yaitu sebesar 3.98.

## **Pembahasan**

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki peran baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, tampak dari hasil studi terdahulu yang menunjukkan bahwa model ini memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa. Pelajaran matematika sebagai pelajaran yang paling dekat dengan kehidupan siswa sudah pastinya memiliki tingkat kesukaran yang tidak biasa. Sebab, dalam kehidupan nyata banyak siswa dihadapkan dengan keadaan untuk memecahkan masalah, sehingga siswa diharuskan aktif dalam mencari, menemukan, mengembangkan konsep dan memecahkan masalah tersebut. Demikian itu, dalam pembelajarannya guru harus membuat upaya dalam pembelajaran agar proses belajar di kelas terutama saat belajar matematika konsep yang diberikan dapat diterima dan diaplikasikan dengan mudah oleh siswa serta siswa dapat berkomunikasi dengan baik dalam kelompok. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan agar kemampuan berkomunikasi dalam kelompok dan hasil belajar meningkat adalah model belajar *Two Stay Two Stray*. Model ini merupakan model dimana ada dua orang siswa yang tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain, tinggal disini bermakna siswa tersebut harus mampu memaparkan konsep matematika kepada tamu yang datang dan tamu yang datang bertugas untuk mencatat dan memberikan pemahaman kepada teman kelompoknya yang lain. Penerapan model pembelajaran ini pastinya memberikan dampak yang bagus terutama pada pembelajaran matematika sebab, akan memaksimalkan kognitif siswa mengenai permasalahan yang terjadi. Selain itu, model ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk belajar dan menerima saja, namun harus bisa mentransfer konsep dan mampu mengaplikasikan kepada teman yang lain. Sehingga, suasana belajar yang tercipta jauh lebih aktif dan tidak monoton serta mampu mengasah kemampuan komunikasi siswa menjadi lebih baik. Meskipun demikian, model ini memiliki kelemahan yaitu pada penerapannya membutuhkan waktu yang lama dan hal tersebut membuat pengelolaan di kelas menjadi sulit. Sehingga, diperlukan kerjasama yang baik antara guru dan siswa dalam menyukseskan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini sebab dengan menerapkan model ini akan meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan pola pikir siswa yang mengarah kepada berpikir kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dan juga dapat menjalin sebuah kerjasama dengan temannya melalui tugas berkelompok. Selain itu, hasil kajian ini juga diharapkan mampu membantu guru dalam mengelola kelas yang dikendalikan agar proses belajar jauh lebih efektif dan efisien agar siswa semangat dan hasil belajar mereka menjadi meningkat.

## Kesimpulan

Selaras hasil temuan yang telah dilakukan maka disimpulkan telah banyak hasil kajian terdahulu yang relevan memaparkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* bisa memberikan kemudahan guru dalam memaparkan materi matematika dengan baik, kemudian model belajar *Two Stay Two Stray* juga bisa membantu siswa dengan aktif dikelas saat belajar berlangsung serta mampu menanamkan materi matematika yang diberikan kepada siswa dengan baik dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga model belajar *Two Stay Two Stray* memiliki peran yang krusial dalam memajukan dan menyukseskan serta memberikan keaktifan pada siswa dikelas saat belajar berlangsung.

## Referensi

- Ahmad, AK, Ishak, I., & Afdalia, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Irsyad*, 1 (2), 80-88.
- Anggarini, NP, Sumarno, S., & Subekti, EE (2019). Keefektifan Model Two Stay Two Stray Berbantu Media Roda Pintar Matematika Terhadap Hasil Belajar. *JANACITTA*,
- Angriani, A. D., Rezkiani, R., Afif, A., Suharti, S., & Rasyid, M. R. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Mind Mapping. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 3(1), 15-27.
- Firdaus, H., Hayati, L., Junaidi, J., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Aritmatika Sosial. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(3), 660-668.
- Huda, W. (2021). Pengaruh Model Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 507-522.
- Japa, IGN, & Suarjana, IM (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (3), 343-350.
- Nilpa, W., & Ridwan, AF (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SDN Cijambe. *KRAKATAU (Jurnal Multidisiplin Bahasa Indonesia)*, 1 (1), 15-26.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Sekali, JBK (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP Gajah Mada Medan TA 2021/2022. *September*.
- Yusuf, VH, Sutiarso, S., & Noer, SH (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (TSTS) terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (1), 22-33.