

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Daniel Wolo, Melania Priska, Marselina Rena

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores

Email: dewolochem@gmail.com

## Abstract

Learning outcomes are the abilities that a learner possesses after they receives a learning experience. A teacher must able to condition the teaching and learning process to walk with fun and interesting for learners. The use of proper learning model expected to increase the motivation and understanding of learners about the material presented by Teacher. One of the learning models that can used to improve the learning process in the cooperative learning model that involves all learners actively to work together in the learning process. *Two Stay Two Stray* is one of the cooperative learning methods that involve students from the beginning to the end of the learning activities. This model provides equal opportunities for all learners to work together and share ideas by discussing the subject matter until all team members understand the subject matter. Application of cooperative learning model *Two Stay Two Stray* type, expected to help learners to more daring opinion that makes learners more active and improve learning outcomes.

## Abstrak

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Seorang Guru harus mampu mengkondisikan proses belajar mengajar agar bisa berjalan dengan menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik akan materi yang telah disampaikan oleh Guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran terdapat dalam model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran. *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan yang sama pada seluruh peserta didik untuk saling bekerja sama dan membagi ide-ide dengan cara berdiskusi mengenai materi pelajaran sampai semua anggota tim memahami materi pelajaran tersebut. Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih berani berpendapat sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.

**Keyword :** *Kebiasaan belajar, minat belajar, prestasi belajar, Two stay two stray*

UU RI No. 20 tahun 2003 sebagai landasan negara Indonesia dalam menyelenggarakan pendidikan dalam rangka mendukung pembangunan nasional. Negara harus mampu mencetak manusia-manusia unggul dengan demikian pemerintah wajib menyediakan atau memfasilitasi setiap warga negaranya untuk terlibat dalam setiap tahapan pendidikan. Unsur-unsur yang ada dalam pendidikan yaitu: peserta didik, pendidik, ada

interaktif edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, dan lingkungan pendidikan. UU RI No. 20 tahun 2003 sebagai landasan negara Indonesia dalam menyelenggarakan pendidikan untu mendukung pembangunan nasional. Negara harus mampu mencetak manusia-manusia unggul, dengan demikian pemerintah wajib menyediakan atau memfasilitasi setiap warga negaranya untuk terlibat dalam setiap tahapan pendidikan.

Unsur-unsur yang ada dalam pendidikan yaitu: peserta didik, pendidik, ada interaktif edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, dan lingkungan pendidikan. 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, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan maka Guru perlu menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berkualitas dengan melakukan inovasi baik itu dalam media, strategi, model dan metode dalam proses pembelajaran. Seorang Guru harus mampu mengkondisikan proses belajar mengajar agar bisa berjalan dengan menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Tujuan pembelajaran yaitu membelajarkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks yang dipengaruhi banyak faktor antara lain Guru, peserta didik, sarana, media, serta lingkungan. Agar pembelajaran berlangsung efektif maka Guru memiliki peran yang cukup penting, Guru tidak hanya sebagai sumber atau penyampai ilmu dalam kelas tetapi harus menjadi motivator dan fasilitator untuk mengembangkan minat peserta didik dalam mencari ilmu secara mandiri. Karena itu, bentuk-bentuk pendidikan partisipatif dengan menerapkan metode belajar aktif (*active learning*) dan belajar bersama (*cooperative learning*) sangat diperlukan (BSNP, 2010).

Proses pembelajaran saat ini yang diterapkan di perguruan tinggi mengacu pada Undang-undang nomor 12 tahun 2012 tentang standar proses. Menurut peraturan ini, kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, inti, dan penutup.

Pendahuluan merupakan kegiatan awal yang bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Kegiatan pembelajaran sudah diarahkan untuk berpusat pada peserta didik namun, pada kenyataannya Guru masih kesulitan untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar sehingga proses pembelajaran belum memenuhi standar proses sesuai dengan yang diharapkan.

### **1. Pengertian Belajar**

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang penting. Dalam arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada cara proses belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai anak didik. Menurut Slameto (2013:13) “belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari intruksi”. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Slameto (2013:2). Sedangkan Mouly *disitasi* Trianto (2008:12) menyatakan bahwa “belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman.

### **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling dinilai oleh para Guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran Sudjana (2016:22).

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Menurut Slameto (2013:54) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor intern yang meliputi faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah contohnya keadaan anggota tubuh dan kesehatan. Sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi atau tingkat kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan seseorang. Dan pada faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor yang paling mempengaruhi keberhasilan peserta didik di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi Guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, waktu sekolah, serta tata tertib atau kedisiplinan yang diterapkan. Lingkungan masyarakat berupa kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat dan lain-lain. Proses belajar dapat dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Apabila kedua faktor ini memberikan atau menghasilkan pengaruh yang positif terhadap peserta didik maka belajar akan berlangsung secara baik pula.

### **4. Model Pembelajaran yang ditawarkan**

#### **a. Kooperatif Tipe *Two Stay two Stray***

Model pembelajaran kooperatif tipe TSTS pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. TSTS berasal dari bahasa Inggris yang berarti dua tinggal dua tamu. Teknik ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan informasi dengan kelompok lain (Isjoni, 2010:90). Model TSTS dapat diartikan dua tinggal dua pergi. Model pembelajaran ini peserta didik dibentuk kelompok. Tiap kelompok anggotanya empat orang. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok dan setelah selesai dua orang tiap kelompok menjadi tamu kelompok lainnya. Dua orang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka (Suprijono, 2009:93-94).

## **b. Langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai berikut:

1. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa.
2. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen seperti pada pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
3. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
4. Peserta didik bekerjasama dalam kelompok beranggotakan empat orang.
5. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
6. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
7. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
8. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
9. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
10. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

## **c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari model *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan tema sekelompoknya
3. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
4. Lebih berorientasi pada keaktifan.
5. Diharapkan peserta didik akan berani mengungkapkan pendapatnya
6. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis
7. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri peserta didik.
8. Kemampuan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan.
9. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

Sedangkan kekurangan dari model *Two Stay Two Stray* adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Peserta didik yang tidak terbiasa belajar kelompok merasa sulit untuk bekerjasama
3. Bagi Guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)
4. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Untuk mengatasi kekurangan pembelajaran kooperatif model *Two Stay Two Stray*, maka sebelum pembelajaran Guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis

Berdasarkan sisi jenis kelamin, dalam membagi ide-ide dengan cara berdiskusi

satu kelompok harus ada peserta didik laki-laki dan perempuannya. Jika berdasarkan kemampuan akademis maka dalam satu kelompok terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.

## Kesimpulan

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan pada hakekatnya pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk mempengaruhi peserta didik agar dalam proses belajarnya peserta didik dapat lebih meningkatkan pemahaman dan motivasi terhadap materi yang diberikan oleh Guru serta mampu mencapai hasil yang maksimal. Dalam hal ini Guru harus dapat berperan secara aktif kepada peserta didik serta tahu bagaimana cara membelajarkan peserta didik dengan berbagai variasi sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Realita menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar peserta didik, rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran tidak kondusif.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik akan materi yang telah disampaikan oleh Guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran terdapat dalam model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran.

TSTS merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan yang sama pada seluruh peserta didik untuk saling bekerja sama dan

mengenai materi pelajaran sampai semua anggota tim memahami materi pelajaran tersebut. Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TSTS, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih berani berpendapat sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.

## Daftar Pustaka

- BSNP. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Jakarta: Badan Standar Pendidikan Nasional, 2010
- Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009:90
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta, 2013.
- Sudjana, N. *Penilaian Hasil Belajar*. PT. Remaja. Jakarta. 2016.
- Suprijono, A. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009:46
- Trianto. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Di Kelas*. Cerdas Pustaka Publisher. Jakarta. 2008.