

**PENERAPAN TEKNIK *TWO STAY TWO STRAY*
DENGAN MEDIA KONKRET DALAM PENINGKATAN
PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS V SD NEGERI GADUNGREJO**

Isnaini Vindy Savitri¹, Triyono², Tri Saptuti Susiani³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
email: suksesamin1@gmail.com
1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Two Stay Two Stray Technique using Concrete Media in Improving Mathematics Learning for the Fifth Grade Students. The objectives of this research are to describe the steps on the application of Two Stay Two Stray technique using concrete media, to improve Mathematics learning, and to describe problems and solutions. This research is conducted within three cycles. Subjects of the research were 24 students of the fifth grade of SD Negeri Gadungrejo. The results of this research showed that the application of Two Stay Two Stray technique using concrete media can improve Mathematics learning for the fifth grade students.*

Keywords: *two stay two stray, media concrete, Mathematics.*

Abstrak: Penerapan Teknik *Two Stay Two Stray* dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret, meningkatkan pembelajaran Matematika, dan mendeskripsikan kendala serta solusinya. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo yang berjumlah 24 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD.

Kata kunci: *two stay two stray, media konkret, Matematika*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu mendapat perhatian serius dari berbagai pihak, karena pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya, selain itu penguasaan matematika diperlukan untuk penguasaan dan penciptaan teknologi di masa depan. Pembelajaran tersebut

diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar tercapai jika siswa minat belajar, belajar dengan aktif atau dapat dengan pembelajaran yang menyenangkan berpusat pada siswa (*student center*) yang menyenangkan. Dalam hal ini, proses pembelajaran perlu

keaktifan siswa dan minat yang tinggi terhadap pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 17 November 2015 terhadap proses pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Gadugrejo, diperoleh data bahwa siswa kurang tertarik dengan materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran didominasi oleh ceramah guru dan guru belum menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan studi dokumen pada tanggal 17 November 2015 terhadap data nilai Ulangan Harian mata pelajaran matematika materi satuan jarak pada siswa kelas V Gadugrejo menunjukkan bahwa dari 34 siswa terdapat 17 siswa atau 47% memperoleh nilai \geq Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 65, sedangkan 18 siswa atau 53% memperoleh nilai $<$ KKM. Dengan demikian, pembelajaran matematika tersebut masih rendah.

Teknik pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yaitu senang membentuk kelompok-kelompok sebaya, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan berada pada tahap operasional konkret sangat diperlukan. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat menjadi alternatif adalah *Two Stay Two Stray* (TSTS). *Two Stay Two Stray* adalah salah satu teknik yang memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain Huda (2011: 140). Langkah-langkah teknik tersebut menurut Shoimin (2014: 223) sebagai berikut: (1) siswa bekerja kelompok, (2) dua siswa bertamu, (3) dua siswa tinggal membagikan hasil kerja dan informasi, (4) tamu kembali

kembali ke kelompok, (5) kelompok mencocokkan hasil kerja. Selain menerapkan teknik pembelajaran, guru juga perlu menggunakan media yang sesuai untuk pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran adalah media konkret yang dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat lebih nyata (Asyhar, 2011:55). Penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dikombinasikan dengan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya materi sifat-sifat bangun datar dapat menyenangkan dan memberikan pengalaman nyata kepada siswa, sehingga berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V SD Negeri Gadugrejo mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Teknik *Two Stay Two Stray* dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gadugrejo Tahun Ajaran 2015/2016”.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah langkah-langkah penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret dalam peningkatan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri Gadugrejo tahun ajaran 2015/2016, (2) apakah penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri Gadugrejo tahun ajaran 2015/2016, (3) apa kendala dan solusi penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan

media konkret dalam peningkatan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo tahun ajaran 2015/2016.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret dalam peningkatan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo tahun ajaran 2015/2016, (2) meningkatkan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar melalui penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret pada siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo tahun ajaran 2015/2016, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret dalam peningkatan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo tahun ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gadungrejo. Jumlah siswa kelas V adalah 34 siswa, 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan November 2015 sampai bulan Mei 2016 pada semester 2 tahun ajaran 2013/2014.

Alat pengumpulan data dalam penelitian yaitu berupa lembar evaluasi, lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumen. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V sebagai pelaksana penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret. Observer pada penelitian yaitu dua orang teman sejawat dan peneliti. Data hasil penelitian

berupa hasil observasi penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret terhadap guru dan siswa, hasil observasi sikap siswa selama proses pembelajaran, hasil wawancara dan hasil evaluasi siswa.

Sumber data penelitian ini yaitu siswa, guru dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Bentuk analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang meliputi 3 alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Sugiyono, 2009: 246).

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah 85% untuk penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret, proses pembelajaran matematika oleh siswa, dan ketuntasan hasil belajar siswa. Prosedur penelitian mencakup tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) perencanaan; (b) pelaksanaan; (c) observasi dan (d) refleksi (Arikunto, dkk, 2008: 104).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo dengan menerapkan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Data rata-rata berdasarkan hasil observasi terkait dengan penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan

media konkret terhadap gurudan siswa pada siklus I, II dan III yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I s.d. III

Aspek Pengamatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Guru (%)	81,25	86,88	93,75
Siswa (%)	77,08	85,83	94,17

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui terjadi peningkatanpelaksanaan penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret yang dilaksanakan oleh guru dan siswa pada pembelajaran matematika. Pada siklus I persentase yang dicapai guru 81,25%, siklus II meningkat menjadi 86,88% dan siklus III meningkat lagi menjadi 93,75%. Pada siklus II persentase yang dicapai siswa 77,08%, siklus II meningkat menjadi 85,83% dan siklus III meningkat lagi menjadi 94,17%. Persentase tersebut sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Dalam pembelajaran yang menerapkan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret memberikan pengaruh terhadap pembelajaran baik proses maupun hasil belajar siswa. Berikut perbandingan hasil penilaian proses dari siklus I sampai dengan siklus III.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Penilaian Proses Siklus I s.d. III

No.	Siklus	Persentase
1.	I	79,66%
2.	II	86,52%
3.	III	92,65%

Berdasarkan tabel 2, maka diketahui hasil penilaian sikap siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I

mencapai 79,66%, siklus II meningkat menjadi 86,52%, dan siklus III meningkat lagi menjadi 92,65%. Persentase tersebut sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Adapun perbandingan hasil tes dari siklus I sampai dengan siklus III sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Tes Siklus I s.d. III

No.	Siklus	Persentase Ketuntasan	
		T	BT
1.	I	70,59%	29,41%
2.	II	88,24%	11,76%
3.	III	100,00%	-

Berdasarkan tabel 3, maka diketahui penilaian hasil belajar dengan nilai KKM (75) mengalami peningkatan . Pada siklus I rata-rata siswa yang tuntas sebesar 70,59%. Siklus II rata-rata siswa yang tuntas sebesar 88,24%. Dan siklus III rata-rata siswa yang tuntas sebesar 100,00%.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka pembahasan dalam penelitian ini yaitu: (1) langkah-langkah penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret yaitu: (1) guru membagi kelompok, (2) guru memberikan pokok permasalahan kepada kelompok untuk di diskusikan, (3) dua siswa bertamu ke kelompok lain, (4) dua siswa tinggal membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu, (5) tamu kembali ke kelompoknya untuk melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain diskusi kelompoknya kepada tamu, (6) kelompok membahas hasil-hasil kerja mereka dengan media konkret. Langkah teknik *Two Stay Two Stray* tersebut sesuai dengan pendapat

Suprijono (2012: 93-94) dan Huda (2013:141); (2) Peningkatan pembelajaran matematika pada siswa SD Negeri Gadungrejo tahun ajaran 2015/2016 setelah menerapkan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret, dibuktikan dengan proses dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Persentase nilai proses pada siklus I 79,66%, siklus II 86,52% dan siklus III 92,65%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 70,59%, siklus II 88,24% dan siklus III 100%. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian Sulisworo (2012); (3) Kendala yang ditemui pada penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret yaitu: guru kesulitan mengelola kelas, guru kesulitan mengefektifkan waktu di setiap kegiatan pembelajaran, dan siswa membuat suasana kelas menjadi gaduh; (3) Kendala yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu yaitu: guru kesulitan mengelola kelas, guru kesulitan mengefektifkan waktu di setiap kegiatan pembelajaran, dan siswa membuat suasana kelas menjadi gaduh. Adapun solusinya adalah guru lebih memahami cara mengelola kelas dengan baik, guru mengefektifkan waktu di setiap kegiatan pembelajaran, dan guru mengkondisikan siswa agar tidak gaduh.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tindakan, analisis, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) Langkah-langkah penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang

sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo tahun ajaran 2015/2016 adalah: (a) guru membagi kelompok, (b) guru memberikan pokok permasalahan kepada kelompok untuk didiskusikan dengan media konkret, (c) dua siswa bertamu ke kelompok lain, (d) dua siswa tinggal membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu, (e) tamu kembali ke kelompoknya untuk melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain, (f) kelompok membahas hasil-hasil kerja mereka dengan media konkret. Terbukti pada hasil observasi terhadap guru pada siklus I memperoleh persentase 81,25%, siklus II 86,88%, siklus III 93,75% dan terbukti pada hasil observasi terhadap siswa pada siklus I memperoleh persentase 77,08%, siklus II 85,83%, siklus III 94,17%; (2) Penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo tahun ajaran 2015/2016. Terbukti setiap siklus terjadi peningkatan proses dan ketuntasan hasil belajar siswa. Persentase nilai proses pada siklus I 79,66%, siklus II 86,52% dan siklus III 92,65%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 70,59%, siklus II 88,24% dan siklus III 100%; (3) Kendala yang ditemui pada penerapan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret yaitu: guru kesulitan mengelola kelas, guru kesulitan mengefektifkan waktu di setiap kegiatan pembelajaran, dan siswa membuat suasana kelas menjadi gaduh. Adapun solusinya adalah guru lebih memahami cara mengelola kelas dengan baik, guru mengefektifkan

waktu di setiap kegiatan pembelajaran, dan guru mengkondisikan siswa agar tidak gaduh,

Sehubungan dengan simpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan peneliti, antara lain: (1) bagi guru, disarankan untuk menerapkan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret pada pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar kelas V karena dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, (2) bagi siswa, disarankan untuk ikut berpartisipasi lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan mampu bersosialisasi dengan kelompok lain sehingga belajar menjadi menyenangkan dan berhasil, (3) bagi sekolah, hendaknya memfasilitasi sarana dan prasarana pembelajaran matematika sehingga memudahkan guru dalam menerapkan teknik *Two Stay Two Stray* dengan media konkret, (4) bagi peneliti, disarankan banyak belajar untuk menambah wawasan tentang teknik *Two Stay Two Stray*, media konkret, karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulisworo, D & Suryani, F. (2014). *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*. (4,2) 2164-4063.