

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN METODE *TWO STAY TWO STRAY* PADA SISWA SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN.

Agus Makmur

Dosen Pendidikan Matematika UGN Padangsidimpuan
panjaitan_makmur@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab apakah setelah penggunaan metode two stay two stray ada peningkatan kreativitas dan bagaimana hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika pada sub materi luas dan volume kubus dan balok di kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidimpuan. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 36 siswa yang berasal dari kelas IX T.P 2014/2015 yang terdiri dari 27 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian untuk mengumpulkan data dengan cara pemberian tes dan observasi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II yang pada setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi, yang masing-masing memiliki 2 pertemuan tiap siklusnya. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan observasi untuk melihat peningkatan kreativitas dalam belajar matematika. Dari analisis hasil belajar pada sub materi luas dan volume kubus dan balok pada tes awal menunjukkan 8 siswa (22,22%) yang memenuhi KKM. Pada siklus I diperoleh 15 siswa (41,67%) yang memenuhi KKM dengan hasil observasi kreativitas 2,3 dengan kategori kurang. Sedangkan pada siklus II terjadi pelonjakan yakni 31 siswa (86,11%) telah memenuhi KKM dengan hasil observasi kreativitas 3,6 dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: *Kreativitas belajar, Hasil belajar siswa, Metode Two Stay Two Stray*

1. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Melalui pelajaran matematika diharapkan siswa semakin mampu berhitung, menganalisa, berpikir kritis, serta menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya hasil pembelajaran matematika disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu faktornya adalah pelajaran matematika disajikan dalam bentuk yang kurang menarik dan terkesan sulit, akibatnya siswa sering merasa bosan dan tidak merespon pelajaran dengan baik. Terlihat sistem pembelajaran yang monoton di dalam kelas, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menciptakan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa dan juga antara siswa dengan siswa atau dapat dikatakan tidak terjadi komunikasi multiarah dalam pembelajaran yang menyebabkan proses belajar mengajar yang monoton. Siswa juga kurang berinteraksi dengan lingkungannya dalam proses pembelajaran. Upaya peningkatan kreativitas dan hasil belajar matematika idealnya dimulai dari pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembenahan pembelajaran tersebut dibutuhkan suatu metode yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Maka peneliti perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode pembelajaran

kooperatif *Two Stay Two Stray*, yaitu metode dua tinggal dua tamu untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IX₁ SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015. Berdasarkan masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa: (1) Metode yang dilakukan guru kurang bervariasi. (2) Rendahnya kreativitas dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas IX₁ SMP Negeri 10 Padangsidempuan. (3) Hasil belajar matematika siswa yang masih rendah pada siswa kelas IX₁ SMP Negeri 10 Padangsidempuan. Dapat juga dirumuskan sebagai berikut: (1) Apakah dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada sub materi luas dan volume kubus dan balok pada siswa kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015 ? (2) Apakah dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada sub materi luas dan volume kubus dan balok pada siswa kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015? Dengan tujuannya adalah (1) Untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas belajar matematika siswa pada sub materi luas dan volume kubus dan balok dengan metode *Two Stay Two Stray* di kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015. (2) Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan metode *Two Stay Two Stray* pada sub materi luas dan volume kubus dan balok di kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015.

Dengan manfaat dari penelitian ini adalah: (1) Bagi guru, menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam menerapkan metode *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. (2) Bagi siswa, melalui metode *Two Stay Two Stray* diharapkan dapat memacu kreativitas belajar siswa dalam belajar yang berdampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa. (2) Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam peningkatan kualitas pengajaran serta menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika.

2. Landasan Teori

A. Kreativitas

Pengertian kreativitas Semiawan Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.¹ Menurut Munandar (2004: 104) mengatakan bahwa: Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang ada, berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan gunaan dan keragaman jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan².

Menurut Dwijanto (2006: 221) yang diangkat dari teori dan berbagai studi tentang kreativitas, yaitu sebagai berikut:

- a. Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut.
- b. Kreativitas dinyatakan dengan produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan. Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang.
- c. Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal). Pada setiap orang, peranan masing-masing faktor tersebut berbeda-beda.

¹ Reni: 2001:4

² Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- d. Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas.
- e. Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh, dan merupakan pengembangan hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya.
- f. kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru. Karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat.

Dari beberapa uraian definisi di atas, dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

B. Kreativitas Dalam Belajar Matematika

Pengertian kreativitas difokuskan pada bidang matematika yaitu dalam kemampuan memecahkan masalah-masalah matematika. Untuk memecahkan masalah matematika terdapat banyak cara, oleh karena itu dibutuhkan kreativitas, baik untuk membuat pemecahan baru maupun untuk melihat hubungan dengan pemecahan-pemecahan yang telah ada sebelumnya. Kreativitas siswa dapat terlihat saat mereka berusaha menemukan alternatif jawaban untuk menyelesaikan suatu soal. Sehingga keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dapat dilihat dari prestasi belajar dan kreativitas yang dilakukannya. Dengan demikian, kreativitas yang dimiliki siswa sangat berperan penting dalam mempelajari matematika.

C. Pengertian Hasil Belajar

Abdurrahman (2009: 37) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.³ Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”. Soedijarto dalam Masnaini, (2003: 6) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dalam kerangka studi ini meliputi kawasan kognitif, afektif, dan kemampuan/kecepatan belajar seorang pelajar”. Menurut Bloom dalam Sumarni, (2007: 30) bahwa: “Hasil belajar merupakan keluaran dari suatu pemrosesan masukan. Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatannya atau kinerja. Perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam saja yaitu pengetahuan dan keterampilan”.

D. Pengertian Metode *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe dengan langkah-langkah yang berbeda-beda, termasuk dengan tipe dan langkah metode pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Metode *Two Stay Two Stray* adalah salah satu teknik dalam metode diskusi yang berbasis *cooperative learning*. Teknik *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Metode ini memiliki arti dua tinggal dua tamu, yang terdiri dari

³ Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta

beberapa kelompok kecil heterogen. Menurut Lie (2007: 60) mengemukakan bahwa: “Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik”. Metode *Two Stay Two Stray* ini membentuk kelompok-kelompok kecil dan terdapat ciri khas dalam pembentukan kelompoknya yaitu anggota-anggota kelompoknya bersifat heterogen (kemacamragaman). Metode *Two Stay Two Stray* memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi karena dalam metode ini setiap anggota kelompok bertamu ke kelompok lainnya.

Two Stay Two Stray dapat diawali dengan pembagian kelompok, setelah kelompok tersebut terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.⁴

a. Langkah-Langkah Dalam Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Agus Suprijono mengungkapkan langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembagian kelompok
- 2) Memberikan permasalahan-permasalahan yang akan didiskusikan
- 3) Setelah diskusi antar kelompok usai, dua orang dari masing – masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain
- 4) Anggota kelompok yang tidak bertamu berkewajiban menerima tamu dari suatu kelompok, tugasnya adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya
- 5) Dua orang yang bertugas sebagai tamu berkewajiban bertamu kepada kelompok lain
- 6) Kembali kekelompoknya
- 7) Mencocokkan dan membahas hasil kerja

Dapat juga disimpulkan langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray* sesuai dengan langkah pembelajaran kooperatif secara umum seperti yang diungkapkan Agus Suprijono di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menginformasikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru membagi kelompok
- 3) Memberikan permasalahan-permasalahan yang akan didiskusikan
- 4) Setelah diskusi antar kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain
- 5) Anggota yang bertamu:
 - a) Bertamu kepada kelompok lain
 - b) Mendengarkan penyajian dari penerima tamuAnggota yang menerima tamu:
 - a) Menerima tamu dari kelompok lain
 - b) Menyajikan hasil diskusinya kepada anggota yang menjadi tamu
- 6) Kembali ke kelompok asal
- 7) Membuat kesimpulan kelompok
- 8) Persentasi hasil diskusi tiap kelompok

⁴ Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif learning*, Jakarta : Pustaka Belajar

9) Mengadakan evaluasi

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya. Namun dalam pembelajaran teknik *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Pembelajaran kooperatif tentu terdapat beberapa kelemahan dan kekurangannya. Salah satunya yaitu teknik *Two Stay Two Stray*. Adapun kelebihan dan kekurangan teknik *Two Stay Two Stray* menurut Lie (2007: 62) adalah sebagai berikut.

Kelemahan teknik *Two Stay Two Stray*:

- 1) Diperlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan diskusi;
- 2) Seperti kelompok biasa, siswa yang pandai menguasai jalannya diskusi, sehingga siswa yang kurang pandai memiliki kesempatan yang sedikit untuk mengeluarkan pendapatnya;
- 3) Yang tidak terbiasa belajar kelompok merasa asing dan sulit untuk bekerjasama.

Kelebihan teknik *Two Stay Two Stray*:

- 1) Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah;
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreativitas dalam melakukan komunikasi dengan tema sekelompoknya;
- 3) Membiasakan siswa untuk bersikap terbuka terhadap teman;
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa; dan
- 5) Membantu guru dalam pencapaian pembelajaran, karena langkah pembelajaran kooperatif mudah diterapkan di sekolah.

3. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015 pada sub materi luas dan volume kubus dan balok. dengan waktu penelitian adalah dari Bulan april sampai bulan agustus. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IX yang berjumlah 36 orang dengan jumlah 27 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki - laki. Objek penelitian adalah penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa pada sub pokok bahasan luas dan volume kubus dan balok di kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan.

A. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dengan tahap penelitian PTK yaitu:

1. Perencanaan (*planning*).
2. Pelaksanaan (*action*).
3. Pengamatan (*observase*)
4. Refleksi (*reflection*)

Tahap PTK dilaksanakan dalam siklus pembelajaran sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah merencanakan tindakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dengan metode *Two Stay Two Stray* dengan sub materi luas dan volume kubus dan balok.
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan jawaban LKS yang dikerjakan siswa sesuai dengan langkah – langkah metode *Two Stay Two Stray*.
- 3) Menyusun instrumen berupa tes uraian yang digunakan dalam siklus penelitian untuk melihat hasil belajar matematika siswa.
- 4) Membuat instrumen lembar observasi kreativitas yang digunakan dalam siklus penelitian untuk mengamati kreativitas belajar matematika siswa.

b. Pelaksanaan (Action)

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan metode *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IX₁ SMP Negeri 10 dalam pembelajaran yang meliputi langkah – langkah sebagai berikut:
 - a) Memotivasi siswa
 - b) Menginformasikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*
 - c) Mengulas sedikit mengenai sub materi luas dan volume kubus dan balok.
 - d) Guru mengelompokkan siswa dalam kelompok yang beranggotakan 6 siswa yang heterogen.
 - e) Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS).
 - f) Setiap anggota kelompok membaca LKS yang diberikan dan saling berdiskusi tentang materi dan bertanya kepada guru tentang hal-hal yang kurang dipahami.
 - g) Setelah diskusi selesai, dua orang dari masing–masing kelompok bertamu ke kelompok lain. Penerima tamu bertugas menjelaskan hasil diskusi kelompoknya kepada kelompok lain (tamu). Dan si penamu bertugas mendengar dan mencatat hasil diskusi kelompok yang didatangi.hal ini dilakukan sampai seluruh tamu mendatangi semua peserta kelompok.
 - h) Kembali ke kelompok masing – masing dan mendiskusikan hasil kerjanya
 - i) Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas
- 2) Melakukan pengamatan kreativitas belajar matematika selama pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray* berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi kreativitas.
- 3) Memberikan tes siklus I untuk melihat hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IX₁ SMP Negeri 10.

c. Pengamatan (Observase)

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Adapun hal-hal yang diamati peneliti sebagai berikut:

- 1) Mengamati kreativitas belajar matematika siswa kelas IX₁ SMP Negeri 10 pada saat pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray* berlangsung dengan berpedoman pada lembar kreativitas.
- 2) Mengamati hasil belajar siswa kelas IX₁ SMP Negeri 10 setelah diberi tindakan dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray*.

d. Refleksi (Reflection)

Hasil yang diperoleh dari tahap pelaksanaan dan pengamatan dikumpulkan dan dianalisa pada tahap ini, sehingga didapat kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

B. Instrument Penelitian

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur kreativitas siswa pada pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray*. Akan dilihat apakah kreativitas belajar, siswa meningkat atau tidak dengan menggunakan metode pembelajaran ini. Menurut Munandar penilaian kreativitas siswa yang meliputi 4 kriteria berpikir kreatif :

- a. Kelancaran adalah kemampuan menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- d. Elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

Kriteria Penilaian :

Nilai 1 : Sangat Kurang, artinya indikator kreativitas tidak terlihat pada siswa.

Nilai 2 : Kurang, artinya indikator kreativitas kadang-kadang terlihat pada siswa.

Nilai 3 : Baik, artinya indikator kreativitas terlihat pada siswa

Nilai 4 : Sangat Baik, artinya indikator kreativitas selalu terlihat pada siswa.

2. Tes

Tes yang diberikan berbentuk tes uraian.. Tes yang dibuat divalidasi oleh validator yang diminta tanggapannya terhadap perangkat tes tersebut. Validator diminta menemukan setiap butir soal dalam kategori valid atau tidak valid. Setelah butir soal selesai divalidasi, soal yang valid atau yang telah direvisi dijadikan soal yang digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan dengan menggunakan metode *two stau two stray*.

C. Teknik dan Analisa Data

Untuk melihat peningkatan kreativitas dan hasil belaja matematika siswa dalam pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray* maka dilakukan analisa data dari hasil observasi kreativitas dan hasil tes belajar dengan rumus sebagai berikut :

a. Menganalisis kreativitas

Perhitungan nilai observasi kreativitas siswa dianalisis berdasarkan :

- Tingkat kreativitas secara klasikal

$$N = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Banyak item}} \quad (\text{Soegito, 2003: 26})$$

Keterangan:

N : nilai akhir

$$\text{Tingkat kreativitas (R)} = \frac{\text{Nilai akhir}}{\text{banyak siswa}} \quad (\text{Soegito, 2003: 27})$$

Kriteria Penilaian :

Nilai 1 : Sangat Kurang, artinya indikator kreativitas tidak terlihat pada siswa.

Nilai 2 : Kurang, artinya indikator kreativitas kadang-kadang terlihat pada siswa.

Nilai 3 : Baik, artinya indikator kreativitas terlihat pada siswa

Nilai 4 : Sangat Baik, artinya indikator kreativitas selalu terlihat pada siswa.

Keterangan :

0 – 1,5 = sangat kurang

1,6 – 2,5 = kurang

2,6 – 3,5 = baik

3,6 – 4,0 = sangat baik

b. Menganalisis hasil belajar

Setelah tes diberikan kepada siswa selanjutnya diperoleh informasi dari (hasil tes tersebut kemudian peneliti menganalisis hasil penelitian yang telah diseleksi berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa serta upaya tindakan penanggulangan yang akan diberikan. Dari sini akan diperlihatkan hasil belajar matematika siswa setelah dilakukan pengajaran dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray*.

- Kriteria ketuntasan hasil belajar secara perorangan dapat dihitung dengan rumus:

$$DN = \frac{B}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudjana, 2006: 115})$$

Keterangan

DN : persentase penilaian hasil

B : skor yang diperoleh siswa

N : skor maksimal

- Ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudjana, 2006: 115})$$

Keterangan :

D = Persentase kelas yang tuntas belajar

X = Banyaknya siswa yang telah tuntas belajar

N = Banyaknya seluruh siswa

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam belajar jika persentase ketuntasan klasikal (D) telah mencapai paling sedikit 85%.

- Rumus peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dihitung melalui analisis kuantitatif.

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase peningkatan

Posrate : Hasil belajar setelah diberi tindakan

Baserate : Hasil belajar sebelum diberi tindakan

4. Hasil Dan Pembahasan Penelitian

A. Hasil Penelitian

Sebelum peneliti melakukan perencanaan tindakan kelas terlebih dahulu peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diberi tindakan yaitu kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidimpuan T.P 2014/2015. Oleh karena itu peneliti mengadakan tes awal untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam mempelajari sub bahasan luas dan volume kubus dan balok setelah dilakukan wawancara dengan guru bidang studi matematika. Tes awal yang diberikan kepada siswa terdiri dari 5 soal. Tes awal berupa bentuk soal uraian luas dan volume kubus dan balok. Kemudian peneliti mengevaluasi hasil pre tes untuk kemudian melaksanakan perencanaan tindakan. Berdasarkan skor siswa dalam menyelesaikan tes awal yang diberikan pada 36 siswa, ternyata hanya ada 8(22,22%) siswa yang tuntas dengan nilai diatas 75 dan 28 siswa (77,78 %) tidak tuntas dengan skor dibawah KKM sekolah yaitu 75. Ini berarti penguasaan siswa terhadap sub materi luas dan volume kubus dan balok masih rendah. Dari penyelesaian soal yang dibuat siswa pada tes awal, diperoleh kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Berdasarkan data kesulitan siswa pada tes awal, ditemukan beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan, yaitu:

- a. Siswa kesulitan dalam memahami penggunaan rumus luas dan volume kubus dan balok dimensi sebanyak 11 siswa.
- b. Siswa melakukan kesalahan dalam melakukan operasi hitung dalam menyelesaikan soal sebanyak 8 siswa.
- c. Siswa yang mengalami kesulitan kedua-duanya ada 17 siswa

Pernyataan ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada siswa. Ternyata siswa menjawab bahwa mereka sulit untuk memahami konsep dasar menghitung volume, luas dan panjang diagonal, juga penguasaan perhitungan matematika yang masih rendah sehingga jawaban yang diperoleh salah. Bertolak dari kondisi awal tersebut maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa pada sub materi luas dan volume kubus dan balok .

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I hasilnya antara lain masih ada siswa yang kurang berpartisipasi pada saat pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray*. Hal ini disebabkan karena metode ini baru pertama kali diterapkan dalam pembelajaran matematika oleh guru dan diterima siswa, namun hal ini tidak terlalu mengganggu proses kegiatan pembelajaran. Guru kurang mampu mengelola kelas karena guru masih mulai beradaptasi dengan kondisi kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidimpuan, guru juga kurang maksimal dalam membagi perhatian kepada seluruh kelompok diskusi, guru hanya memperhatikan siswa yang bertanya saja. Disamping faktor guru, faktor siswa yang belum terbiasa dan belum paham dengan penerapan metode *Two Stay Two Stray*. Hal ini terlihat pada saat siswa masih kebingungan saat bertemu ke kelompok lain saat pelaksanaan metode serta kurangnya minat siswa dalam bertanya dan mengemukakan gagasan saat persentase kelompok di kelas. Dalam hal ini guru harus berpartisipasi menjelaskan kembali apa yang telah disampaikan kelompok persentase pada teman yang lainnya. Di samping itu ditemukan juga sebagian siswa yang kurang teliti dalam mengerjakan soal luas dan volume kubus dan balok. Guru juga menemukan siswa yang cepat

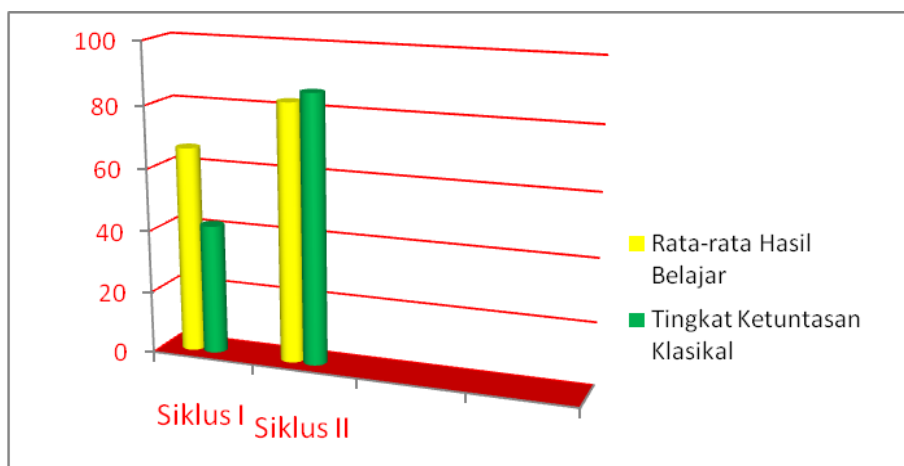
menyerah saat menyelesaikan soal yang sedikit rumit ataupun sedikit berbeda dari contoh, meskipun sebelumnya mereka mengaku paham saat guru menerangkan. Untuk mengatasi masalah ini, guru terus berupaya memotivasi agar mereka terangsang dan semangat untuk bertanya jika belum paham. Dengan motivasi inilah kreativitas siswa meningkat, hal ini ditandai dengan antusias siswa bertanya saat menemui kesulitan, sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Hasil di atas dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Berdasarkan lembar observasi penelitian kreativitas siswa yang dilakukan selama pembelajaran pada siklus I rata-rata kreativitas siswa adalah 2,3 dengan kategori kreativitas kurang, sedangkan pada siklus II rata-rata kreativitas siswa adalah 3,6 dengan kategori kreativitas sangat baik. Dengan demikian terjadi peningkatan kreativitas pada siklus I dan II sebesar 1,3. Dan perkembangan kreativitas siswa dalam tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel
Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa

Rata-rata	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
0 – 1,5	Sangat kurang	7 siswa	19,45%	-	-
1,6 – 2,5	Kurang	17 siswa	47,22%	3 siswa	8,33%
2,6 – 3,5	Baik	9 siswa	25,00%	12 Siswa	33,33%
3,6 – 4,0	Sangat baik	3 siswa	8,33%	21 Siswa	58,34%

2. Dari penjelasan tiap-tiap siklus terlihat adalah peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum diberi tindakan, hasil ketuntasan siswa 22,22% dengan rata-rata hanya 56,81. Kemudian setelah diberi tindakan melalui metode *Two Stay Two Stray* pada siklus I, hasil ketuntasan belajar siswa mencapai 41,67% dengan rata-rata 66,17, dengan persentase peningkatan nilai sekitar 16,47% dari tes sebelumnya. Kemudian diberikan tindakan pada siklus II melalui metode *Two Stay Two Stray* dengan tingkat ketuntasan 86,11 % dengan nilai rata-rata 82,8, mengalami persentase peningkatan sebesar 67,17% dari siklus I. Peningkatan rata-rata dari hasil kemampuan belajar siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar

Rata-rata Hasil Belajar Siswa dan Ketuntasan Klasikal Siswa

Hasil penelitian lain yang mendukung penelitian ini diteliti oleh Eli Andini (0702030068) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Pada Siswa NII Medan T.P 2010/2011” pada materi logika Matematika dengan jumlah murid 31 dengan siswa laki-laki sebanyak 15 siswa dan siswa perempuan 16 siswa di dapat pada tes awal tingkat ketuntasan belajar siswa 25,81%, Siklus I meningkat menjadi 70,96% (jumlah siswa tuntas 22 siswa) dan siklus II menjadi 90,32% (jumlah siswa tuntas 28 siswa). Berdasarkan hasil penelitian di atas terbukti bahwa pembelajaran melalui metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015, khususnya pada sub materi luas dan volume kubus dan balok.

5. Kesimpulan Dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal luas dan volume kubus dan balok pada siswa kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015.
2. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal luas dan volume kubus dan balok pada siswa IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan T.P 2014/2015.

B. Saran

1. Kepada guru matematika khususnya guru matematika SMP Negeri 10 Padangsidempuan, agar selalu memperhatikan kesulitan yang dialami siswa dalam belajar khususnya dalam menyelesaikan soal yang menuntut kreativitas dalam berpikir kreatif. Untuk itu hendaknya guru matematika dapat menggunakan metode *Two Stay Two Stray* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran karena pendekatan ini dapat memberikan keleluasaan berpikir siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat memotivasi siswa dan melatih siswa untuk belajar aktif.
2. Kepada siswa kelas IX SMP Negeri 10 Padangsidempuan, khususnya siswa kelas IX T.P 2014/2015 yang kemampuan berpikir kreatif rendah dan sedang agar lebih banyak berlatih lagi untuk menyelesaikan soal-soal yang menuntut kreativitas dalam berpikir.
3. Kepada peneliti lanjutan yang berminat untuk melakukan penelitian yang sejenis supaya memperhatikan kelemahan-kelemahan yang ada pada penelitian ini yaitu pembuatan tes berpikir kreatif yang digunakan untuk mengukur peningkatan berpikir kreatif siswa masih kurang baik karena tes tersebut kurang memenuhi indikator berpikir kreatif siswa yaitu dalam ketrampilan berpikir luwes, siswa sulit menyelesaikan soal dengan berbagai sudut pandang dan dalam ketrampilan berpikir original, siswa kurang mampu menemukan gagasan yang baru untuk mencari alternatif jawaban secara bervariasi, sehingga diharapkan kedepannya akan lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yramawidya
- Kanginan, Marthen. 2004. *Matematika untuk SMA Kelas I*, Bandung : Grafindo
- Lie, Anita .2008. *Cooperative Learning, Mempraktekkan Kooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta : Grasindo,
- Mulyana, Tatang. 2004. *Matematika I*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjadi, R. 2007. *Seri Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Guru dan Orang Tua Murid "Masalah Kontekstual Sebagai Batu Sendi Matematika Sekolah"*. Surabaya: Pusat Sains Dan Matematika Sekolah UNESA.
- Sudjana, N. 2006. *Metode statistik*. Bandung: Tarsito.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif learning*, Jakarta : Pustaka Belajar
- Hasil Belajar diakses hari Kamis, 5 juli 2012 melalui situs <http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15692.0>.
- Kreativitas belajar diakses hari kamis, 5 juli 2012 melalui situs <http://www.google.com>
- <http://Reni.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dandefenisi.html/>
- <http://wywid.wordpress.com/2009/11/14/model-pembelajaran-two-stay-two-stray-spencer-kagan1992.html/>
- <http://Karyailmiah/ardhiPrabowo.blogspot.com/2011/12/Kreatif-defenisi-menurut-beberapa-ahli.html/>