

Penggunaan model pembelajaran two stay two stray (TS TS) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPAS kelas IV sekolah dasar

Siti Alifia Maulina¹, Medita Ayu Wulandari², Uus Kuswendi³

^{1,2,3}Institute Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹Sitalifial113@gmail.com, ² email-penulis2@ymail.com, ³ email-penulis@ymail.com

Abstract

This research was motivated by the low problem-solving skills of students in the subject of cultural diversity in Indonesia. This is due to teachers still using conventional and teacher-centered learning models in teaching. The objectives of this study were: (a) To improve students' problem-solving skills in learning about cultural diversity in Indonesia after implementing the Two Stay Two Stray (TS TS) learning model, (b) To determine students' responses to learning using the Two Stay Two Stray (TS TS) learning model to improve problem-solving skills, and (c) To identify the challenges faced by teachers in implementing the Two Stay Two Stray (TS TS) learning model to improve problem-solving skills. This research was conducted in one elementary school located in West Bandung Regency with 25 students and 1 homeroom teacher. The research method used was a mixed methods design with an explanatory sequential design. The data collection techniques in this study were pre-test and post-test, student responses using questionnaires, and interviews with the homeroom teacher. The results of the pre-test obtained an average final score of 49.16, while the post-test obtained an average final score of 81.46. Based on the research results through statistical calculations using the Normality Test, T-Test, and N-Gain, there was an increase in students' problem-solving abilities in the subject of cultural diversity in Indonesia with an N-Gain value of 62.45, categorized as fairly effective. This indicates that the Two Stay Two Stray (TS TS) learning model can improve problem-solving skills in the subject of cultural diversity in Indonesia.

Keywords: Two Stay Two Stray, problem-solving, cultural diversity in Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan *Teacher Centered Learning* dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah (a) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia setelah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS), (b) Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, (c) Kendala guru dalam menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang dan 1 orang guru kelas. Metode penelitian yang digunakan yaitu *mix methods* dengan desain *Explanatory Sequential*. Adapun Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni dengan *pretest posttest*, respon siswa menggunakan angket, dan wawancara guru kelas. Hasil pretest memperoleh nilai akhir rata-rata yaitu 49,16 sedangkan hasil posttest memperoleh nilai akhir rata-rata yaitu 81,46 Berdasarkan hasil penelitian melalui perhitungan statistika dengan melakukan Uji Normalitas, Uji Sample T-Test dan Uji N-Gain, dari hasil tersebut terdapat peningkatan kemampuan Pemecahan Masalah siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia dengan nilai N-Gain sebesar 62,45 dengan kriteria cukup efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi keberagaman budaya di Indonesia.

Kata Kunci: Two Stay Two Stray, Pemecahan Masalah, Keberagaman budaya di Indonesia.

1. Pendahuluan

Pemecahan masalah adalah ialah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik karena merupakan sebuah hal yang penting, hal beberapa alasan, diantaranya ialah menjadikan peserta didik berfikir lebih kritis dan analisis dalam mengambil sebuah keputusan dalam kehidupan (Yuhana, & Syamsuri, 2020). kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan, karena jika peserta didik kurang faham dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran, peserta didik akan kesulitan menentukan sebuah keputusan dan permasalahan dalam pembelajaran maupun pada kehidupannya.

Pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka ini ialah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang sangat esensial dalam penguatan kompetensi peserta didik untuk memahami lingkungan sekitar (Andreani, 2022). Pembelajaran yang dimuat dalam mata pelajaran IPAS berkenaan mengenai Sains dan Sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah serta kebudayaan.

Mata Pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka ini menjadi hal yang esensial dengan tujuan membenahi sistem pembelajaran dasar di Indonesia dengan menggabungkan Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggabungan ini berlandaskan pada suatu pertimbangan jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara kompleks, juga peserta didik jenjang sekolah dasar masih dalam tahap berfikir sederhana/konkret dan menyeluruh tetapi tidak merinci (Purwanto, 2022)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat, Guru masih menggunakan pembelajaran dengan Teknik berceramah serta menulis, sehingga pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran IPAS, sehingga kemampuan pemecahan masalah IPAS peserta didik rendah. Guru harus mencoba menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa terbantu dalam menyelesaikan suatu tugas dalam mata pelajaran IPAS

Kemampuan pemecahan masalah keberagaman budaya di Indonesia memiliki peranan penting bagi anak usia sekolah dasar. Kemampuan pemecahan masalah keberagaman budaya di Indonesia justru berbanding terbalik dengan kenyataan yang terjadi pada pelajar di Indonesia menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah mengenai keberagaman budaya di Indonesia relative rendah. Peserta didik masih kebingungan dalam pemecahan masalah. Berdasarkan masalah yang dihadapi terdapat solusi untuk menangani masalah yang terjadi. Solusi dalam penelitian ini yaitu guru harus menyadari hakikat dalam menyadari kesulitan yang dialami siswa, agar siswa mampu berfikir dan belajar secara efektif juga efisien. Salah satu pemecahan masalah yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah sebuah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) ini adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif learning. *Two Stay Two Stray* (TS TS) ini sendiri adalah jenis model pembelajaran berkelompok yang mengedepankan kerja sama dan saling membantu agar dapat memecahkan sebuah masalah (Purnama, Japa, & Suarjana, 2020). Juga di sampaikan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) adalah Teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk siswa agar dapat membagikan hasil dan informasi dari satu kelompok kepada kelompok lainnya. Model ini mengarahkan peserta didik agar lebih aktif dalam berdiskusi, tanya jawab, menjejaskan dan menyimak materi yang dijelaskan oleh peserta didik lain (Kadiriandi & Ruyadi, 2017). Maka dapat disimpulkan model *Two Stay Two Stray* ini ialah model pembelajaran berkelompok yang mengedepankan diskusi dalam pembelajaran, juga model ini mengajarkan siswa untuk dapat membagikan informasi diskusi kepada teman sebayanya.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) ini memiliki kelebihan yakni dapat diterapkan di semua jenjang kelas, membuat pembelajaran peserta didik lebih aktif, dan bermakna, meningkatkan motivasi hasil belajar, memberikan kesempatan peserta didik untuk menciptakan konsep dan memecahkan masalah, dan yang terakhir ialah membiasakan peserta didik lebih terbuka terhadap peserta didik lain (Rufiqoh, 2020). Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran ini sangat baik

di terapkan dikelas karena dapat mempengaruhi motivasi dan capaian peserta didik dalam pembelajaran dan dengan model ini maka peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, juga peserta didik dapat turut menyampaikan pendapat dan pandangannya dengan leluasa. Khususnya dengan penerapan model *Two Stay Two Stray* ini peserta didik menjadi lebih mudah berkomunikasi dengan peserta didik lain dan lebih kreatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Putri&Putra, 2021) diperoleh adanya peningkatan pemahaman keterampilan pemecahan masalah peserta didik dengan menggunakan bahan ajar Power Point interaktif model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS), dimana perolehan nilai pretest dan posttest meningkat pesat 40-52% dan melampui KKM 75.

2. Metode

Pada penelitian ini metode kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu tentang bagaimana efektivitas penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) pada pembelajaran siswa SD Kelas IV dilihat dari peningkatan kemampuan pemecahan masalah, ketuntasan belajarnya, dan peningkatan aktivitas belajar siswa. Metode kuantitatif pada penelitian ini menggunakan eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Adapun desain *one group pretest-posttest* adalah sebagai berikut:

O X O

Berdasarkan gambar tersebut O sebelum X adalah *pretest* mengenai kemampuan kerjasama, X pada gambar tersebut adalah perlakuan yaitu proses pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) dan O setelah X yaitu *posttest* mengenai kemampuan pemecahan masalah.

Metode kualitatif pada penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah ke dua dan ketiga yaitu tentang kendala apa yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TS TS). Tujuannya dari metode kualitatif yaitu sebagai tindak lanjut dari hasil kuantitatif untuk membantu menjelaskan hasil kuantitatif.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang berlokasi di wilayah Kabupaten Bandung Bandung. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 18 laki-laki dan 7 peserta didik perempuan.

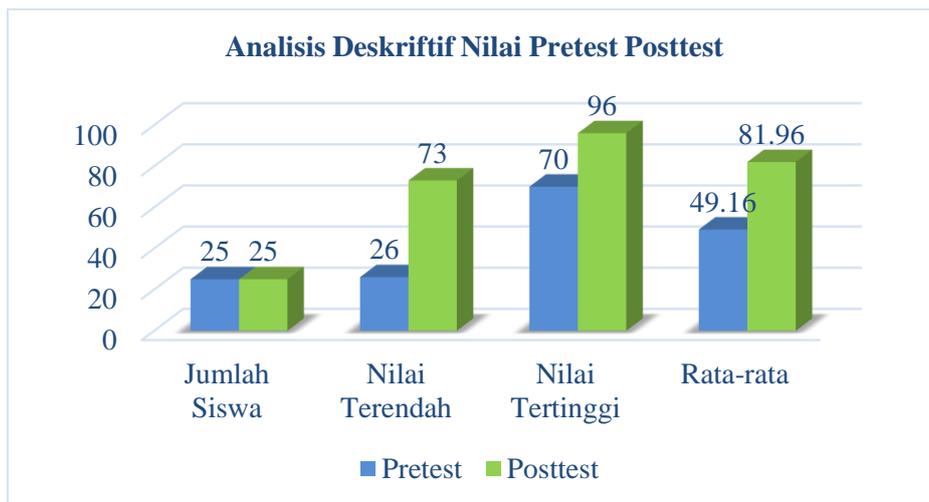
3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini memaparkan hasil analisis data yang dilakukan berdasarkan rancangan penelitian yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum menganalisis nilai tes awal (*pretest*) dan nilai tes akhir (*posttest*) kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 sekolah dasar. Kemampuan pemecahan masalah perlu dimiliki oleh siswa kelas 4 sekolah dasar dalam untuk menunjang kebutuhan individu dalam era globalisasi pada abad 21.

3.1.1. Peningkatan Kemampuan Pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi kemampuan pemecahan masalah terkhususnya pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar adapun untuk mempermudah analisis data maka peneliti membuat diagram hasil kemampuan pemecahan masalah;



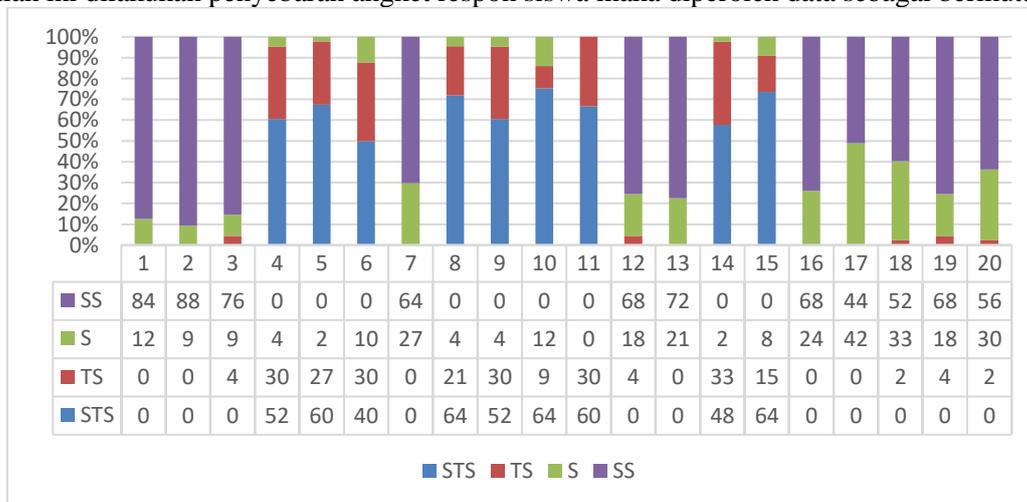
Grafik 1 Diagram Analisis Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Dari diagram analisis data menunjukkan bahwa nilai tes awal (*pretest*) siswa berkisaran anatar 26.00 hingga 73,00 dengan rata-rata 49,16. Sedangkan nilai tes akhir (*posttest*) berkisaran antara 70,00 hingga 96.00 dengan rata-rata 81,96. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa pada kelas yang menerapkan pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* Perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* ($Posttest > Pretest$) secara deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa SD setelah pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray (TS TS)*).

3.1.2. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model *Two Stay Two Stray (TS TS)* untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil angket respon siswa, penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS. Siswa menunjukkan tingkat konsentrasi yang tinggi selama pembelajaran. Model belajar mengajar berbasis *Two Stay Two Stray (TS TS)* mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan interaksi antar siswa dalam kelompok, membantu mereka cukup fokus untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penelitian ini dilakukan penyebaran angket respon siswa maka diperoleh data sebagai berikut:



Grafik 2 Diagram Hasil Angket Respon Siswa

mengenai Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* diketahui 72% siswa menjawab sangat setuju bahwa melalui pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia dengan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* mereka merasa senang dapat berbagi pengetahuan dengan kelompok lain Kemudian diketahui 24% siswa menjawab setuju bahwa mereka tidak suka model pembelajaran TS TS karena saya tidak bisa berdiskusi. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan diskusi di dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)*.

3.1.3 Kendala Guru Terhadap Penggunaan Model *Two Stay Two Stray (TS TS)* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah pada Materi IPAS Siswa kelas 4 Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, banyak permasalahan yang dihadapi guru dalam menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, pencegahannya terlebih dahulu. membutuhkan lebih banyak waktu untuk diterapkan. Kendala yang kedua adalah siswa kurang berurutan dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan siswa kehilangan fokus ketika mengunjungi kelompok lain.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Two Stay Two Stray (TS TS)* sudah baik, efektif, dan siswa lebih aktif ketika pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Namun banyak permasalahan yang dihadapi guru, seperti kurangnya perhatian dan ketidakkonsistenan siswa, serta memerlukan banyak waktu untuk mengimplementasikan model tersebut.

3.2 Diskusi

3.2.1. Peningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Kemampuan pemecahan masalah ialah hal yang penting untuk dimiliki setiap peserta didik karena beberapa alasan, diantaranya ialah menjadikan peserta didik berfikir lebih kritis dan analisis dalam mengambil sebuah keputusan dalam kehidupan (Yuhana, & Syamsuri, 2020). Dijelaskan juga bahwa kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (Erwin Putri & Putra, 2021)*. Maka kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan, karena jika peserta didik kurang faham dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran, peserta didik akan kesulitan menentukan sebuah keputusan dan permasalahan dalam pembelajaran maupun pada kehidupannya.

Berdasarkan hasil penelitian, Kemampuan Pemecahan masalah Peserta didik kelas IV di MI Tazkya mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran . Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Putra, 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan peserta didik. penelitian ini juga dijelaskan bahwasannya model pembelajaran peserta didik sekolah dasar (Suraji & Sari, 2017).

3.1.2. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model *Two Stay Two Stray (TS TS)* untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang penting untuk dimiliki oleh setiap peserta didik karena akan berdampak bagi siswa untuk dapat menjadikan siswa lebih kritis dan analitis dalam mengambil keputusan di dalam kehidupan (Yuhana, & Syamsuri, 2020). Maka dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang disampaikan (Erwin Putri & Putra, 2021) bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)*.

Hasil respon peserta didik pada penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS TS)* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yaitu berada pada kategori sangat baik. Respon ini

terdiri dari delapan Pernyataan dan telah mendapat tanggapan positif dari peserta didik, sementara terdapat 2 pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami beberapa kendala.

Untuk pernyataan tanggapan peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) mendapat respon yang positif, peserta didik merasa senang dan mudah belajar menggunakan model tersebut serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Sejalan dengan (Rofiqoh, 2020) bahwa dengan model pembelajaran (TS TS) ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dikelas dan meningkatkan kemampuan komunikasi, juga memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam menciptakan konsep dan menemukan cara memecahkan masalah. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga meningkatkan komunikasi peserta didik di kelas (Widyastuti & Rahayu, 2021)

3.1.3 Kendala Guru Terhadap Penggunaan Model *Two Stay Two Stray* (TS TS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah pada Materi IPAS Siswa kelas 4 Sekolah Dasar

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang didasarkan pada keaktifan siswa. Namun dalam penerapannya ternyata terdapat berbagai kendala yang dihadapi oleh guru, mulai dari membutuhkan waktu penerapan yang lebih lama, sampai dengan mudahnya peserta didik tidak fokus dengan keterlibatannya di dalam kelompok (Ramadhan, Aziz, & Syakur, 2024). Pada penelitian ini ditemukan bahwa guru mengalami kendala dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik adalah saat berlangsungnya pembelajaran. Sejalan dengan (Lisdiana, 2019) bahwa terdapat kendala dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) saat guru menerapkan di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru di MI Tazkya, terdapat beberapa kendala pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) yang pertama ialah membutuhkannya waktu yang lebih lama dalam menerapkan model tersebut dan kesiapan yang lebih matang dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS). Sejalan dengan penelitian (Zulkarnain & Rachman, 2016) yang menjelaskan bahwa guru membutuhkan banyak persiapan juga guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas. Hal tersebut juga disampaikan (Sunbanu, Mawardi, & Wardani, 2019) bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) ini dijelaskan bahwa guru harus memiliki waktu yang lebih lama dan juga guru membutuhkan banyak persiapan baik dalam materi, dana maupun tenaga.

Kendala yang kedua adalah perlunya ketertiban yang tinggi pada peserta didik agar Peserta didik dapat fokus selama pelaksanaan bertamu dan melaksanakan kegiatan sesuai waktu yang telah ditentukan. Sejalan dengan penelitian (Fathurrohman, 2015) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kunjungan tamu kepada kelompok lain, membutuhkan perhatian khusus dan pengelolaan kelas, dimana peserta didik membutuhkan fokus yang cukup selama melaksanakan kegiatan kelompok agar tidak kelura dari kelompok dan tidak ngobrol dengan temannya yang lain. Juga kendala yang dirasakan guru saat menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) ini ialah dalam pengkondisian peserta didik yang terhitung sulit saat perpindahan kelompok dalam berdiskusi dan kelas menjadi sangat ribut (Melikhatun & Aman, 2017)

Beberapa kendala dihadapi oleh guru tidak terlalu berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru melakukan evaluasi pada pembelajaran di pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua diperbaiki oleh guru, sehingga proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) dapat berjalan dengan cukup efektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a. model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan keberagaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar. Hal ini dilihat Penggunaan berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan nilai rata-rata pretest yaitu 49,16 dan pada saat posstest yaitu

- menjadi 81,64, dan diperkuat dengan hasil uji normalitas data yang menyatakan bahwa data yang digunakan terdistribusi normal, selain itu hasil analisis menggunakan uji N-Gain rata-rata 62%.
- b. Respon peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan data hasil perolehan angket dilihat juga dari hasil yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata pemahaman kemampuan pemecahan masalah peserta didik mencapai skor 0,81. dan rata rata dari jumlah keseluruhan sebesar 88,65%, nilai ini termasuk kedalam kategori sangat baik. Respon positif terhadap strategi pengajaran yang membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
 - c. Kendala guru dalam penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Kendala tersebut yaitu kendala dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) yang membutuhkan waktu lama, juga guru perlu kesiapan yang baik sebelum menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS) di kelas.