

**STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DAN *PROBLEM
BASED LEARNING* (PBL) DENGAN MEMPERHATIKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA KELAS XI SMA
NEGERI PULAU LEGUNDI
TAHUN AJARAN 2024/2025**

(Skripsi)

Oleh

**Yeni Syakilah
2113031032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* DENGAN MEMPERHATIKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA KELAS XI SMA NEGERI PULAU LEGUNDI TAHUN AJARAN 2024/2025

Oleh

YENI SYAKILAH

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar dan perbedaan aktivitas belajar siswa, serta kurangnya penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning*, efektivitas antara penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan *Problem Based Learning* pada pencapaian hasil belajar ekonomi siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dan rendah, serta mengkaji terkait interaksi antara model pembelajaran dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif dan desain faktorial 2x3, serta teknik sampling yaitu *purposive sampling* berjumlah 70 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara, observasi, eksperimen, tes, kuesioner/angket dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan Anava Dua Jalan dan t-Test Dua Sampel Independent.

Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning*, hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang aktivitas belajarnya tinggi, hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang aktivitas belajarnya rendah, serta tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi.

Kata Kunci: Hasil Belajar Ekonomi, *Two Stay Two Stray*, Aktivitas Belajar, *Problem Based Learning*.

ABSTRACT

COMPARATIVE STUDY OF ECONOMIC LEARNING OUTCOMES USING THE TWO STAY TWO STRAY LEARNING MODEL AND PROBLEM BASED LEARNING (PBL) WITH A FOCUS ON STUDENT LEARNING ACTIVITIES IN CLASS XI OF SMA NEGERI PULAU LEGUNDI SCHOOL YEAR 2024/2025

By

YENI SYAKILAH

This research is motivated by the low learning outcomes and differences in student learning activities, as well as the lack of application of learning models in economics subjects. The purpose of this study is to investigate the differences in students' economics learning outcomes using the Two Stay Two Stray and Problem Based Learning models, the effectiveness of using the Two Stay Two Stray learning model compared to Problem Based Learning in achieving economics learning outcomes for students with high and low learning activities, and to examine the interaction between learning models and learning activities on economics learning outcomes. The method used is a quasi-experiment method with a comparative approach and a 2x3 factorial design, with purposive sampling technique involving 70 students. Data collection was conducted using interviews, observations, experiments, tests, questionnaires/surveys, and documentation. Hypothesis testing used Two-Way ANOVA and Independent Two-Sample t-Test. The results of the analysis show that there are differences in the economics learning outcomes of students whose learning is conducted using the Two Stay Two Stray learning model and Problem Based Learning. The economics learning outcomes of students using the Two Stay Two Stray learning model are higher compared to those using the Problem Based Learning model for students with high learning activity. Conversely, the economics learning outcomes of students using the Two Stay Two Stray learning model are lower compared to those using the Problem Based Learning model for students with low learning activity, and there is no interaction between the learning model and learning activity on the economics learning outcomes.

Keywords: Economic Learning Outcomes, Two Stay Two Stray, Learning Activities, Problem Based Learning.

**STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DAN *PROBLEM
BASED LEARNING* (PBL) DENGAN MEMPERHATIKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA KELAS XI SMA
NEGERI PULAU LEGUNDI
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Oleh

YENI SYAKILAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO
STAY TWO STRAY* DAN *PROBLEM BASED
LEARNING* (PBL) DENGAN MEMPERHATIKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XI SMA
NEGERI PULAU LEGUNDI TAHUN AJARAN
2024/2025**

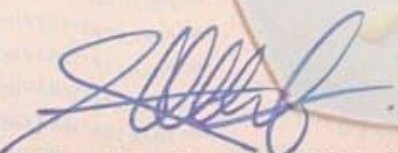
Nama Mahasiswa : *Yeni Syakilah*
NPM : 2113031032
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

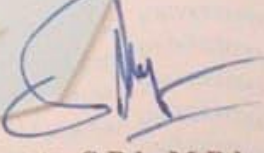


1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

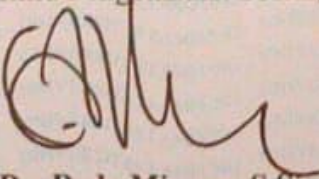

Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

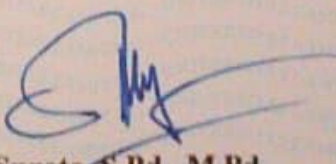

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003


Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

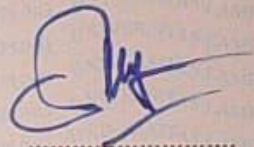
Ketua

: Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.



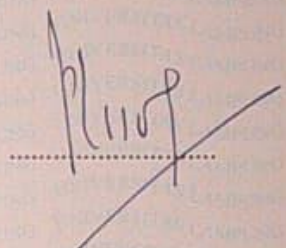
Sekretaris

: Suroto, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Agustus 2025



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeni Syakilah
NPM : 2113031032
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 8 Agustus 2025



Yeni Syakilah
2113031023

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Yeni Syakilah biasa dipanggil Yeni. Penulis lahir di Pulau Legundi tanggal 08 Agustus 2002, anak terakhir dari 7 bersaudara dari pasangan bapak Husroni dan ibu Sarinah. Penulis berasal dari Pulau Legundi, Kec. Punduh Pedada, Kab. Pesawaran.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Pulau Legundi, lulus pada tahun 2015.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Satu Atap Satu Punduh Pedada, lulus pada tahun 2018.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Punduh Pedada, lulus pada tahun 2021.
4. Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Jakarta, Yogyakarta, Bali, Malang, dan Surabaya. Pada tahun 2024, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pamulihan, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. Serta melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMK Nurul Huda. Pada tanggal 14 Maret 2025 penulis melaksanakan seminar proposal, kemudian pada tanggal 5 Agustus 2025 penulis melaksanakan seminar hasil dan ujian komprehensif pada tanggal 8 Agustus 2025.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridhonya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Dengan bangga dan rasa syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada:

Kedua orangtua saya Bapak Husroni dan Ibu Sarinah

Terima kasih telah membesarkan saya dengan sabar dan penuh cinta kasih, yang selalu ada dalam setiap langkah saya. Terima kasih untuk setiap doa, usaha, dan pengorbanan yang telah dicurahkan untuk mendukung keberhasilan dan proses anakmu ini mencapai kesuksesan. Terima kasih untuk semua hal yang mungkin tidak dapat saya balas.

Keluarga Besar

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku dapat menjadi kebanggaan kalian.

Bapak/Ibu Guru dan Dosen Pengajarku

Terimakasih bapak/ibu atas segala kesabaran, arahan dan bimbingan serta ilmu yang telah diberikan selama ini, terimakasih pahlawan tanpa tanda jasa.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sampai mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(Q.S. Ar-Ra’d: 11)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses, nikmati saja lelah-lelah ini. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

"Hanya karena tidak secepat yang lain, bukan berarti gagal sebagai manusia. Semuanya memiliki cerita waktu dan garis takdir sendiri. Hidup bukan perihal siapa yang tercepat tapi siapa yang bertahan sampai akhir.”

(Yeni Syakilah)

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini yang berjudul **“Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi Tahun Ajaran 2024/2025”** merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademi dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, saran dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua bimbingan yang sudah diberikan kepada penulis, semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan kesehatan, hidayah, kemudahan, dan keberkahan kepada Bapak dan keluarga.
9. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, motivasi, saran dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua bimbingan yang sudah diberikan kepada penulis, semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan kesehatan, hidayah, kemudahan, dan keberkahan kepada Bapak dan keluarga.
10. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembahas dan penguji utama yang telah bersedia memberikan bimbingan, motivasi, saran dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Ibu atas semua bimbingan yang sudah diberikan kepada penulis, semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan kesehatan, hidayah, kemudahan, dan keberkahan kepada Ibu dan keluarga.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas semua ilmu dan pengalaman yang sudah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan, semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan kesehatan, hidayah, kemudahan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu serta keluarga.
12. Terima kasih untuk yang teristimewa dan tersayang orang tuaku, Bapak Husroni dan Ibu Sarinah. Karya kecil ini ku persembahkan kepada Bapak dan Ibu yang sudah memberikan semangat, dukungan, cinta, dan kasih sayang. Terima kasih untuk semua pengorbananmu untukku selama ini, yang selalu mengusahakan anak bungsunya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapak ku, terimakasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan

menjadi sebuah nafkah demi anakmu sampai pada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terimakasih telah menjadi seorang laki-laki yang bertanggungjawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibuku, terimakasih atas segala motivasi, pesan, doa dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidupku. Terima kasih telah menjadi kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang aku tempuh. Sehat selalu dan semoga diberi umur yang panjang untuk Bapak dan Ibu agar selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidupku, I Love You more more more.

13. Terima kasih untuk kakak-kakak ku Hamiyah, Kholilah, Khofiyanti, Futomah, Mas amah, Suhenti Wahyuni yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil. Terima kasih atas segala motivasi dan doa yang telah diberikan padaku sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana, semoga kalian selalu diberi kesehatan, rezeki yang selalu mengalir, dan diberi umur yang panjang agar dapat melihatku sukses kelak atas bantuan kalian semua.
14. Terima kasih untuk ponakan-ponakan ku, khususnya Mini Desmawati yang telah menemani dan membantuku saat bimbingan skripsi sampai di tahap ini. Semoga dirimu selalu dipermudah segala urusannya, miss you kak.
15. Terima kasih untuk iparku Titin Cahyati yang telah menemaniku saat bimbingan skripsi. Semoga selalu dilancarkan urusannya, miss you more.
16. Terima kasih untuk keluarga besar baik dari keluarga Bapak maupun keluarga Ibu yang sudah memberikan doa dan dukungan kepada penulis baik dalam bentuk materiel maupun nonmateriel.
17. Terima kasih untuk sepupuku Salsabila Nindai Amelia yang telah menemani, membantu, dan mendukung saat skripsian. Terima kasih selalu ada saat diriku membutuhkan tempat cerita atas lelahnya semasa skripsian. Semoga dirimu selalu dipermudah urusannya, miss you more.

18. Terima kasih untuk teman-teman dekat ku Ratih Komala Sari dan Silvana Lailia yang telah menemaniku saat skripsian dan menjadi tempat cerita saat diriku merasa lelah, sehat selalu kalian miss you more.
19. Terima kasih pada teman kenalan ku Ana atas doa, motivasi dan dukungannya semasa penulis skripsian, miss you more.
20. Terima kasih untuk teman-teman Kost Wisma Agung Puput, Indah, Yuli, Ocha, Syifa, dan Elsi yang selalu memberikan keceriaan pada penulis, saat berkumpul. Terima kasih untuk keceriaan selama ini. Semoga kalian dipermudah juga urusannya.
21. Terima kasih untuk Ibu Ima yang telah membantu, mendukung, dan memotivasi penulis semasa skripsian, sehat selalu ibu cantik.
22. Terima kasih kepada Bapak Drs. Irawan, M.Pd. selaku kepala SMA N 1 Pulau Legundi, Ibu Vera Febriyanti Basri, S. Pd., Gr. selaku guru pamong semasa penulis melakukan penelitian dan Bapak/Ibu dewan guru serta staff tata usaha yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA N Pulau Legundi.
23. Terima kasih kepada siswa-siswi kelas XI Jurusan IPS yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Semoga kalian bisa menjadi orang sukses.
24. Terima kasih teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2021 khususnya kelas B yang sudah berjuang bersama dari awal sampai sekarang dan memberikan banyak waktu yang bermakna.
25. Kakak Tingkat dan adik tingkat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih telah menyempurnakan skripsi ini. Semoga Allah SWT. senantiasa mempermudah urusan kalian.
26. Teman-teman KKN Pamulihan, terima kasih atas suka dukanya selama 40 hari. Terutama Zoya, Jihan dan Sabena yang satu kamar belakang terima kasih telah menjadi teman jajan semasa KKN dan teman boti saat kemana-mana. Terima kasih juga untuk Ibu, bapak, Teh Kokom, yang sudah mengngangap kami semua sebagai keluarga, dan selalu membantu kami disaat kesulitan. Tak lupa juga untuk seluruh aparaturnya desa Pamulihan dan seluruh dewan guru SMK Nurul Huda yang sudah mau menerima kami dan membimbing kami. Semoga kalian semua selalu dalam lindungan Allah SWT.

27. Terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT. senantiasa membalas kebaikan kalian semua.
28. Kepada seseorang yang pernah bersama penulis dan tidak bisa penulis sebut namanya. Terima kasih untuk patah hati yang telah diberikan saat proses penyusunan skripsi ini. Ternyata perginya anda dari kehidupan penulis berikan cukup motivasi untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang mengerti apa itu pengalaman, pendewasaan sabar dan menerima arti kehilangan sebagai bentuk proses penempatan menghadapi dinamika hidup. Terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan dari pendewasaan ini. Pada akhirnya setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.
29. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Yeni Syakilah, terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk di teruskan. Terima kasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Bandar Lampung, 8 Agustus 2025
Penulis,

Yeni Syakilah

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	15
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.1.1 Belajar dan Hasil Belajar	15
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	23
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	30
2.1.4 Perbandingan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dan <i>Problem Based Learning</i>	35
2.1.5 Aktivitas Belajar	36
2.2 Hasil Penelitian yang relevan.....	40
2.3 Kerangka Pikir	47
2.4 Hipotesis.....	50
III. METODE PENELITIAN	51
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	51
3.2 Populasi dan Sampel	56
1. Populasi	56
2. Sampel dan Teknik Sampling	56

3.3	Variabel Penelitian	57
3.4	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	58
1.	Definisi Konseptual Variabel.....	58
2.	Definisi Operasional Variabel	59
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.6	Uji Persyaratan Instrumen.....	66
1.	Uji Validitas	66
2.	Uji Reliabilitas.....	69
3.	Tingkat Kesukaran Soal.....	71
4.	Daya Beda Soal	72
3.7	Uji Persyaratan Analisis Data.....	74
1.	Uji Normalitas	74
2.	Uji Homogenitas.....	75
3.8	Teknik Analisis Data.....	76
1.	Analisis Varians Dua Jalan	76
2.	Uji t-Test Dua Sampel Independen.....	78
3.9	Pengujian Hipotesis.....	79
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	82
4.1.1	Profil SMA Negeri Pulau Legundi.....	82
4.1.2	Visi dan Misi SMA Negeri Pulau Legundi	82
4.1.3	Tujuan SMA Negeri Pulau Legundi.....	83
4.1.4	Struktur Kurikulum Sekolah	83
4.1.5	Sarana dan Prasarana SMA Negeri Pulau Legundi	84
4.1.6	Struktur Organisasi dan Tata Kelola Kerja Sekolah	85
4.1.7	Kokurikuler dan Ekstrakurikuler.....	85
4.2	Gambaran Umum Responden	86
4.3	Deskripsi Data Penelitian	86
4.3.1	Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	87
4.3.2	Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	93
4.4	Uji Persyaratan Analisis Data.....	100
1.	Uji Normalitas	100
2.	Uji Homogenitas.....	101
4.5	Pengujian Hipotesis Penelitian.....	102
1.	Pengujian Hipotesis 1	104
2.	Pengujian Hipotesis 2	105
3.	Pengujian Hipotesis 3.....	106
4.	Pengujian Hipotesis 4.....	107
4.6	Pembahasan.....	108
4.7	Keterbatasan Penelitian	120
V.	SIMPULAN DAN SARAN	122
5.1	Simpulan	122
5.2	Saran.....	123
	DAFTAR PUSTAKA.....	125
	LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Ekonomi Ujian Tengah Semester Siswa Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi	5
2. Hasil Kuesioner Pra Penelitian Mengenai Aktivitas Belajar Siswa	8
3. Perbandingan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dan <i>Problem Based Learning</i>	35
4. Hasil Penelitian yang Relevan	40
5. Bentuk Desain Penelitian	52
6. Prosedur Quasi Eksperimen Penelitian	53
7. Data Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi Tahun Ajaran 2024/2025.....	56
8. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar (Y)	59
9. Definisi Operasional Variabel Model Pembelajaran TSTS (X1).....	60
10. Definisi Operasional Variabel Model Pembelajaran PBL (X2).....	61
11. Definisi Operasional Aktivitas Belajar (Z)	62
12. Uji Validitas Instrumen Aktivitas Belajar Siswa	68
13. Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar	68
14. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r	70
15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Aktivitas Belajar Siswa	71
16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar	71
17. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal.....	72
18. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir Soal	73
19. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anova Dua Jalan	77
20. Daftar Sarana dan rasarana SMA Negeri Pulau Legundi	84
21. Daftar Guru di SMA Negeri Pulau Legundi	85
22. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen	88
23. Kategori Data Hasil Eelajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	89
24. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa untuk Aktivitas Belajar Tinggi Kelas Eksperimen	90
25. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa untuk Aktivitas Belajar Sedang Kelas Eksperimen	91
26. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa untuk Aktivitas Belajar Rendah Kelas Eksperimen	93
27. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol	94

28. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Kontrol	95
29. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa untuk Aktivitas Belajar Tinggi Kelas Kontrol	96
30. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa untuk Aktivitas Belajar Sedang Kelas Kontrol	98
31. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa untuk Aktivitas Belajar Rendah Kelas kontrol	99
32. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	101
33. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	102
34. Hasil Uji Coba Hipotesis 1	104
35. Hasil Uji Coba Hipotesis 2.....	105
36. Hasil Uji Coba Hipotesis 3.....	106
37. Hasil Uji Coba Hipotesis 4.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	136
2. Surat Balasan Pendahuluan Penelitian.....	137
3. Hasil Belajar Ekonomi Ujian Tengah Semester Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi Tahun Ajaran 2024/2025.....	138
4. Kuesioner Penelitian Pendahuluan	142
5. Rekapitulasi Hasil Instrumen Kuesioner Penelitian Pendahuluan	143
6. Dokumentasi Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi	145
7. Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan di SMA Negeri Pulau Legundi	146
8. Surat Izin Penelitian	147
9. Surat Balasan Izin Penelitian	148
10. Daftar Nama Siswa Kelas XI.A dan XI.B	149
11. Modul Ajar	150
12. Kisi-kisi Soal Tes Ekonomi (Post Test).....	165
13. Instrumen Penelitian	166
14. Rekapitulasi Data Uji Coba Instrumen	176
15. Dokumentasi Uji Coba Instrumen Penelitian	180
16. Hasil Uji Coba Prasyarat Instrumen	181
17. Data Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	189
18. Daftar Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray	190
19. Daftar Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning	191
20. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Statistik Parametrik	192
21. Hasil Pengujian Hipotesis	193
22. Dokumentasi Siswa di Kelas Eksperimen dan Kontrol	195

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi seseorang karena dengan adanya pendidikan, maka seseorang dapat menjadi produktif dapat memberi seseorang sebuah keterampilan dan hal yang dibutuhkan untuk bisa berhasil dalam hidup. Pendidikan juga sangat penting dalam suatu negara, dimana pendidikan merupakan ujung tombak untuk menciptakan perkembangan dan kemajuan negara. Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan kecerdasan bangsa, membentuk generasi yang memiliki martabat, serta mempersiapkan setiap peserta didik agar mampu bersaing secara positif dalam berbagai aspek kehidupan di masyarakat, bangsa, dan negara. Prinsip ini tercermin dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menegaskan hak setiap warga negara untuk menerima pendidikan, serta Pasal 31 ayat (3) yang menekankan kewajiban pemerintah dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia guna mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, terdapat tiga jalur penyelenggaraan pendidikan: formal, nonformal, dan informal. Dari ketiga jalur tersebut, pendidikan formal merupakan jalur yang paling terstruktur dan berjenjang, biasanya diselenggarakan di lembaga pendidikan resmi melalui proses belajar-mengajar yang terorganisir.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki peranan sangat penting dalam menghasilkan siswa yang berkualitas (Maulidia, 2019). Lembaga pendidikan seperti sekolah mempunyai peran penting dalam melaksanakan proses pendidikan. Proses Pendidikan itu sendiri merupakan suatu sistem yang meliputi input, proses dan output. Input disini yaitu peserta didik yang akan melakukan kegiatan pembelajaran, proses adalah kegiatan belajar mengajar, dan output adalah hasil dari proses tersebut. Hasil dari proses belajar dapat berupa perubahan tingkah laku pada individu yang telah melalui tahap belajar (Suswati, 2021).

Selain lembaga pendidikan, kurikulum juga merupakan hal yang penting untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif. Kurikulum merupakan suatu program, rencana, dan isi dari suatu pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa (Pujiati dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan pengertian kurikulum menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tertulis kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Hasil belajar dikatakan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan dalam perumusan tujuan pembelajaran yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa melalui ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya (Yandi, 2023). Hasil belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan baik bagi seorang guru maupun siswa (Maryamah, 2016). Hasil belajar merupakan indikator yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Nurrita, 2020).

Melalui proses pembelajaran sering ditemukan beberapa persoalan yang dapat mempengaruhi ketercapaian tujuan dari pembelajaran. Rendahnya mutu proses dan hasil belajar merupakan satu persoalan yang tengah dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia, salah satu penyebabnya antara lain rendahnya dedikasi dan kreativitas guru dalam menggali model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Pratiwi *et al.*, 2020). Upaya pendidik atau guru yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran (Linawati, 2017). Sedangkan menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2018) menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Tujuan utama hasil belajar yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dapat dilihat dari Tingkat keberhasilan evaluasi hasil belajar tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka.

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang cocok juga menentukan hasil belajar karena metode dan model adalah suatu proses dalam pembelajaran (Maizeli & Nerita, 2015). Penerapan berbagai model pembelajaran selama proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat, meningkatkan keaktifan, dan meningkatkan hasil belajar. Untuk mencapai hasil belajar yang baik tentu tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Penggunaan model pembelajaran dalam menyajikan pelajaran menjadi salah satu faktor sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Panggabean, 2017).

Melalui penelitian ini peneliti memilih SMA Negeri Pulau Legundi untuk dijadikan tempat penelitian. Alasan peneliti memilih SMA Negeri Pulau Legundi sebagai lokasi penelitian dikarenakan belum ada penelitian dengan topik permasalahan yang sama dengan topik yang akan diteliti di SMA Negeri Pulau Legundi. SMA Negeri Pulau Legundi merupakan salah satu sekolah menengah atas yang memiliki akreditasi C, namun dari hasil observasi yang telah dilakukan masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan data hasil penilaian Tengah semester jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara yang sudah dilakukan di SMA Negeri Pulau Legundi, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* atau pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang terpusat pada guru, peserta didik lebih cenderung diam, bahkan kompetensi yang diajarkan belum terserap dengan baik (Nurtanto & Fawaid, 2015). Hal ini menyebabkan Sebagian siswa tidak memperhatikan dan ada pula siswa yang mengobrol selama proses pembelajaran, sehingga sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan disalah satu sekolah menengah atas di Kecamatan Punduh Pedada Kabupaten Pesawaran, yaitu SMA Negeri Pulau Legundi. Pada proses pembelajaran pada Kelas XI tahun 2024, ditinjau dari pengetahuan atas materi yang didapatkannya selama proses pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM, dengan data yang diperoleh melalui dokumentasi daftar nilai ujian tengah semester ganjil 2024/2025, dan penyebab rendahnya hasil belajar siswa juga didapatkan dari hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Ekonomi.

Tabel 1. Hasil Belajar Ekonomi Ujian Tengah Semester Siswa Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi

No	Kelas	Nilai		Jumlah Siswa
		<75	>75	
1	XI A	18	17	35
2	XI B	24	11	35
3	XI C	20	15	35
4	XI D	26	9	35
Jumlah Siswa		88	52	140
Jumlah Persentase		62,9%	37,1%	100%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi

Berdasarkan penyajian tabel Hasil Belajar Ekonomi Siswa pada UTS menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada hasil UTS sebanyak 88 siswa, dengan persentase sebesar 62,9% siswa belum mencapai KKM dari keseluruhan jumlah 140 siswa Kelas XI sedangkan sisanya yaitu siswa yang telah memenuhi KKM sebanyak 52 siswa dengan persentase sebesar 37,1% dari keseluruhan jumlah 140 siswa Kelas XI. Hal ini berarti lebih banyak siswa yang sudah menguasai mata pelajaran Ekonomi namun masih dalam kategori kurang atau rendah sekali sebab masih atau <60%, maka bisa diartikan bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa dalam mencapai KKM masih perlu ditingkatkan lagi dan masuk di tingkat ketuntasan belajar kategori Kurang atau Masih Rendah. Hal ini didukung oleh pendapat Turrohmah (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa tergolong belum optimal jika bahan pelajaran yang diajarkan dikuasai kurang dari 76% siswa, dan tergolong kurang jika siswa hanya menguasai kurang dari 60% bahan pelajaran yang diajarkan.

Menanggapi persoalan tersebut, tentunya perlu dilakukan pengkajian terkait dengan faktor-faktor yang menjadi pemicu kondisi tersebut. Keberhasilan belajar peserta didik bisa diukur dari besarnya transformasi sebelum dan setelah peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran di sekolah. Semakin

tinggi motivasi belajar maka semakin tinggi hasil belajar siswa, jika siswa mempunyai motivasi yang tinggi, maka ia akan merasa senang dalam melakukan aktivitas belajar, dan tentunya diikuti dengan hasil belajar yang maksimal (Linawati, 2017). Hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa tujuan pendidikan belum tercapai. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung dari bagaimana siswa menjalani proses belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, ada banyak faktor yang mempengaruhinya. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga dapat memengaruhi hasil belajar, seperti yang diungkapkan oleh (Dewi, 2019) bahwa siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik memerlukan model pembelajaran yang efektif dan dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Adiyah, 2019). Kini, selain model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat digunakan sebagai model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu model pembelajaran kooperatif yang menawarkan kesempatan kepada kelompok untuk berbagi hasil dan pengetahuan dengan kelompok lain (Februeny, 2014).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk saling membantu sehingga terjalin kerjasama antar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Model ini merupakan tipe model yang sederhana serta dapat digunakan disemua jenis mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Menurut Huda (2014) “model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi”. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif dan percaya diri ketika aktivitas

belajar berlangsung. Lie (2010:60) menjelaskan “model *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan kesempatan kepada anggota kelompok yang berdiskusi untuk membagi hasil dan informasi kepada kelompok lain”. Sedangkan Suprijono (2009) berpendapat bahwa “metode *two stay two stray* adalah model pembelajaran kooperatif dua tinggal dua tamu yang diawali dengan pembagian kelompok kemudian diberikan topik permasalahan yang kemudian di diskusikan. Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli terdapat persamaan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Two Stay Two Stray* adalah pembelajaran yang didasarkan pada suatu permasalahan agar didiskusikan baik secara individu maupun dengan kelas untuk menemukan penyelesaian masalah yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay-two stray*: (a) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan; (b) Belajar siswa lebih bermakna; (c) Lebih berorientasi pada keaktifan berfikir siswa; (d) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; (e) Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah; (f) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dan kemampuan berkomunikasi; (g) Membiasakan siswa untuk terbuka terhadap teman; (h) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Problem based learning (PBL) adalah pembelajaran yang dipusatkan pada peserta didik dengan pendekatan masalah pada analisis, memecahkan masalah yang dihasilkan oleh analisis, dan mendiskusikan masalah yang diberikan, pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks yang sebenarnya merupakan suatu hal yang ditekankan dalam pembelajaran dengan model *Problem based learning* (Qalbi & Saparahayuningsih, 2021). Melalui model ini peserta didik akan dihadapkan pada masalah-masalah praktis. Dalam model pembelajaran ini guru diberikan ruang hanya sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik didorong untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir

kritis. Hal tersebut dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar sehingga dapat meningkat pemahaman serta hasil belajar yang dicapai (Glazer dalam Suswati, 2021).

Aktivitas belajar yang dimiliki siswa dalam proses belajar akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang baik, karena setiap siswa memiliki kemampuan dan kesempatan yang berbeda-beda. Berikut ini merupakan hasil penyebaran kuesioner penelitian pendahuluan tentang aktivitas belajar kepada siswa kelas XI IPS.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Pra Penelitian Mengenai Aktivitas Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kriteria Jawaban		Persentase	
		S	TS	S (%)	TS (%)
1	Siswa selalu berani mengajukan pertanyaan yang relavan dengan materi.	32	38	45,71	54,29
2	Siswa selalu berani menjawab pertanyaan dari guru atau teman dengan jelas.	26	44	37,14	62,86
3	Siswa selalu berani menyampaikan pendapat atau argument dalam diskusi.	31	39	44,29	55,71
4	Siswa selalu berbagi ide atau pengalaman terkait materi yang diajarkan.	24	46	34,29	65,71
5	Siswa selalu menggunakan Bahasa yang sopan dan tepat saat berbicara.	30	40	42,86	57,14

Sumber: Hasil Kuesioner 2024

Aktivitas pembelajaran merupakan kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Untuk proses pembelajaran yang efektif, diperlukan aktivitas pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang baik bagi hasil belajar siswa (Rina, 2021). Aktivitas dan hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan saling berkaitan. Selama berada sekolah, siswa melakukan berbagai aktivitas dalam kegiatan belajarnya, antara lain menulis, membaca dan

mendengarkan guru. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat diperlukan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka dengan ini peneliti memutuskan akan melaksanakan dan mengkaji penelitian perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dari penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sehingga dilakukan penelitian dengan judul “ **Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dan *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi Tahun Ajaran 2024/2025** ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Ekonomi siswa, hal ini terlihat dari hasil belajar UTS bahwa sebanyak 62,9% dari 140 siswa kelas XI mata pelajaran Ekonomi masih di bawah KKTP.
2. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, yang berpotensi mempengaruhi motivasi dan aktivitas belajar siswa.
3. Pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* belum pernah digunakan di SMA Negeri Pulau Legundi.
4. Perlunya penelitian komparatif untuk menentukan model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi, dengan mempertimbangkan aktivitas belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini hanya akan dibatasi pada perbandingan hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran Ekonomi antara yang pembelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (X1) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (X2) dengan memperhatikan Aktivitas Belajar (Z) pada siswa kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi Tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah pada penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi?
2. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi?
3. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi?

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang

menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi.

3. Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah.
4. Interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peningkatan ilmu pengetahuan khususnya terhadap hasil belajar Ekonomi melalui studi perbandingan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning*.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaatnya bagi siswa yaitu dapat digunakan sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara optimal.

b. Bagi Guru

Manfaatnya bagi guru yaitu dapat memberikan informasi dan gambaran kepada guru tentang perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar Ekonomi dengan memperhatikan aktivitas belajar, serta dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk memotivasi guru dalam meningkatkan pembelajaran yang bermutu dengan mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Manfaatnya bagi sekolah yaitu dapat dijadikan masukan perbaikan dan pengembangan kualitas dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk keberhasilan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman dalam membandingkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning*. Serta bermanfaat sebagai sarana untuk mengembangkan daya berpikir dan penerapan keilmuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi dan juga dapat menambah ilmu pengetahuan dari permasalahan yang diteliti.

e. Bagi Program Studi

Manfaatnya bagi program studi yaitu penelitian ini menjadi sumbangan pengetahuan dan kontribusi nyata di bidang penelitian sehingga dapat menjadi referensi sumber penelitian yang baik bagi mahasiswa-mahasiswa kedepannya dalam melaksanakan penelitian sesuai karakteristik Program Studi Pendidikan Ekonomi sehingga dapat menunjang mutu lulusan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup penelitian ini mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (X1), Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (X2), Hasil Belajar Ekonomi (Y), dan Aktivitas Belajar (Z).

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian adalah Siswa Kelas XI.

3. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SMA Negeri Pulau Legundi, Pesawaran.

4. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2024/2025.

5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup Ilmu Penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan yang mendalami atau berfokus pada Mata Pelajaran Ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku manusia yang disebabkan karena pengaruh lingkungannya (Maydiantoro, 2022). Belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan dalam diri individu (Suardi, 2018:1). Arfiana (2023) mendukung pandangan tersebut dengan menekankan bahwa manusia melakukan aktivitas belajar untuk mencapai perubahan dalam berbagai aspek, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar sebagai proses untuk mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2017). Teori dari Bell Gredler menyatakan bahwa interaksi antara kondisi internal dan eksternal siswa akan melahirkan suatu proses belajar Dimyati (dan Mudjono, 2018:3).

Proses belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu, bahkan dimulai sejak lahir. Belajar dianggap sebagai aspek penting yang perlu diakui betapa signifikannya dalam kehidupan. Menurut Hamalik (2013: 29), belajar adalah serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu melalui rangkaian langkah yang direncanakan. Proses belajar ini biasanya menghasilkan perubahan sikap yang bersifat permanen pada individu. Seperti yang diungkapkan oleh Sumantri (2015:2), belajar mencerminkan perubahan perilaku

yang bersifat relatif permanen, yang muncul dari pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran yang direncanakan atau disengaja.

Ada banyak keuntungan yang diperoleh dari proses pembelajaran yang membekali seseorang untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pembelajaran ini tidak terbatas pada lingkungan pendidikan saja, tetapi juga meliputi pengaruh dari keluarga, masyarakat, serta skala nasional. Melalui proses pembelajaran, individu mengalami perubahan perilaku, meningkatnya pengetahuan dan pengalaman, serta memperluas wawasan ilmu. Ini dimulai dari rasa ingin tahu yang kemudian diikuti dengan pengetahuan setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut konsisten dengan pandangan Suryabrata (2012:232) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses di mana individu mengalami transformasi dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan.

Belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Sugihartono, dkk (2007:74), yang mengemukakan bahwa belajar memiliki dua dimensi, yakni sebagai upaya memperoleh pengetahuan dan sebagai proses perubahan dalam kemampuan reaksi individu yang relatif berlangsung lama melalui latihan yang diperkuat. Menurut Hamalik (2003:28), belajar adalah proses di mana individu mengalami perubahan perilaku melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar ini membawa dampak perubahan, seperti yang diungkapkan oleh Ayuni (2015:9), yang menyatakan bahwa belajar melibatkan proses perubahan dalam kepribadian manusia, yang tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku seperti kemampuan, pengetahuan, sikap, pemahaman, keterampilan, dan lainnya. Hal ini didukung oleh Aziza (2015:12), yang menjelaskan bahwa manusia terlibat

dalam aktivitas belajar untuk mencapai perubahan dalam diri mereka sendiri melalui pelatihan atau pengalaman. Dengan melakukan proses belajar, manusia akan mengalami berbagai macam perubahan, termasuk peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar dari para ahli, bahwa belajar didefinisikan sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi antara individu dan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai. Proses ini adalah upaya aktif individu untuk memperoleh pengetahuan baru dan mengubah dirinya melalui pelatihan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungannya. Melalui belajar, maka seseorang dapat mencapai tujuan dan mengalami perubahan dalam kehidupannya. Semakin efektif seseorang dalam belajar, maka semakin besar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Belajar berkaitan erat dengan hasil belajar sebab belajar merupakan sebuah proses sedangkan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses pembelajaran.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Ini menekankan bahwa hasil belajar adalah produk dari proses pembelajaran (Nugraha, 2020). Mustakim (2020) menambahkan bahwa hasil belajar juga melibatkan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Sementara menurut Wulandari (2021) menggambarkan hasil belajar sebagai kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Kompetensi ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang berarti mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang tercipta dari upaya yang dilakukan siswa dalam mengubah perilaku mereka guna mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kasmadi dan Sunariah (2013:44), hasil belajar diartikan sebagai perubahan dalam perilaku yang dialami siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga domain berdasarkan teori Taksonomi Bloom oleh Idris dan Jamal (1992:32), yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Selama proses pembelajaran, aktivitas belajar yang dilakukan menghasilkan pencapaian yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar digunakan sebagai indikator untuk menilai sejauh mana keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Definisi hasil belajar dapat bervariasi. Sudjana (2013:22) menggambarkan hasil belajar sebagai kemampuan siswa yang diperoleh setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Sanjaya (2009:13), hasil belajar berkaitan dengan pencapaian kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang telah direncanakan. Oleh karena itu, tugas utama guru dalam proses pembelajaran adalah merancang instrumen evaluasi yang dapat mengukur sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian hasil belajar seringkali dijadikan tolak ukur untuk mengevaluasi sejauh mana seseorang memahami materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran, yang melibatkan aktivitas yang disengaja dan terencana untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan capaian siswa setelah melalui proses pembelajaran sesuai dengan

tujuan pengajaran, yang melibatkan perubahan perilaku siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs yang disebutkan dalam Susanto (2013:1), hasil belajar merujuk pada kemampuan seseorang setelah menjalani suatu proses pembelajaran tertentu.

Aktivitas pembelajaran menghasilkan pencapaian tertentu, sebagaimana disebutkan oleh Dimiyati dan Mudjion (2009: 3), dimana proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru diakhiri dengan evaluasi belajar, sementara bagi siswa, hasil belajar menandai akhir dari proses pembelajaran. Demikian pula, Sugihartono, dkk (2013: 130) menyatakan bahwa dalam konteks kegiatan belajar mengajar, pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi seberapa jauh perubahan perilaku siswa setelah proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru umumnya menggunakan tes sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, yang dapat berupa nilai atau pernyataan tentang tingkat pemahaman materi pelajaran yang dicapai siswa. Hal ini dikenal sebagai pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran, yang mengakibatkan perubahan dalam perilaku, termasuk pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan. Menurut Hamalik (2006:30), hasil belajar terwujud saat seseorang mengalami perubahan dalam perilaku setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar mewakili keterampilan yang dimiliki individu yang nantinya dapat diterapkan dalam berbagai situasi. Winkel (1987:17) menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan internal yang dimiliki seseorang dan memungkinkannya untuk melakukan tindakan sesuai dengan keterampilan yang dimiliki.

Cara individu berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya juga termasuk dalam konsep hasil belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Nasution (1990:21), hasil belajar mencakup hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar dari para ahli tersebut, maka hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan atau kompetensi yang diperoleh oleh siswa setelah terlibat dalam kegiatan belajar. Hasil belajar mencakup beragam aspek, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dan hasil ini juga dapat dinilai sesuai dengan standar yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan. Hal ini juga bisa dimaknai bahwa kemampuan siswa setelah menempuh proses pembelajaran dan menerima penilaian hasil belajar dari pendidik mencerminkan hasil belajar mereka.

Hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori. Menurut Howard Kingsley (Sudjana, 2013: 22), ada tiga jenis hasil pembelajaran, yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pemahaman, dan (c) sikap dan aspirasi. Sementara itu, Gegne (Sudjana, 2013: 22) mengelompokkan hasil pembelajaran menjadi lima kategori, yaitu (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik. Dalam kerangka pendidikan nasional, tujuan pendidikan dirumuskan menggunakan klasifikasi hasil pembelajaran oleh Benyamin Bloom yang secara umum terbagi menjadi tiga ranah, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini menjadi fokus penilaian hasil pembelajaran. Di antara ketiganya, ranah kognitif seringkali menjadi fokus utama penilaian oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.

c. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua golongan (Slameto, 2018:54):

- a. Faktor-faktor *Intern* (berasal dari dalam diri)
 - 1) Faktor jasmaniah, terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan.
 - 3) Faktor kelelahan, dapat dihilangkan dengan istirahat dan tidur yang cukup.
- b. Faktor-faktor *Ekstern* (berasal dari luar)
 - 1) Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana dalam rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi, dan perhatian orang tua.
 - 2) Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas di sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat, terdiri dari teman bergaul, kehidupan masyarakat, media masa, dan kegiatan peserta didik.

Faktor internal dan eksternal merupakan faktor penting dalam hasil belajar karena keduanya saling berinteraksi dan memengaruhi kemampuan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kombinasi faktor internal dan eksternal bekerja bersama-sama untuk membentuk pengalaman belajar siswa.

Maka dari itu, penting bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk memperhatikan kedua faktor ini dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal. Hasil belajar yang baik dapat menjadi acuan bahwa dalam proses pembelajaran yang telah dialami oleh individu maupun kelompok dikatakan sukses. Pembelajaran yang sukses dilihat dari hasil belajar yang tak lepas dari peran seorang guru. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta bervariasi sehingga

dapat menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan berjalan dengan aktif, dan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan supaya dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

d. Indikator-Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (Ricardo dan Meilani, 2020) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative*

Ketiga ranah ini bekerjasama untuk menciptakan hasil belajar yang seimbang. Misalnya, ketika siswa memahami konsep dalam ranah kognitif, mereka mungkin juga mengembangkan sikap positif terhadap subjek tersebut dalam ranah efektif dan kemudian dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam tugas atau situasi praktis dalam ranah psikomotor. Hasil belajar yang holistik mencakup pemahaman, sikap yang positif, dan kemampuan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam berbagai konteks kehidupan.

Terdapat indikator-indikator untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu diklasifikasikan menjadi tiga aspek yaitu :

- a. Aspek Kognitif, penggolongan ranah kognitif oleh Bloom dalam (Prasetya, 2012:108) terdiri dari enam kelas atau tingkat yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Berikut ini penjelasan masing-masing indikator tingkatan tersebut:

- 1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diharuskan untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
 - 2) Pemahaman, dalam hal ini siswa diharapkan untuk membuktikan bahwa siswa memahami hubungan yang sederhana diantara fakta fakta atau konsep.
 - 3) Penerapan, dalam konteks ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan untuk memilih dan menerapkan generalisasi atau abstraksi tertentu, seperti konsep, hukum, dalil, aturan, dan metode secara akurat dalam situasi yang baru, serta mampu menerapkannya dengan benar..
 - 4) Analisis, dalam hal ini siswa dituntut untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
 - 5) Sintesis, dalam hal ini kemampuan siswa dituntut untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
 - 6) Evaluasi, dalam hal ini siswa dituntut bahwa kemampuannya untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan sebelumnya yang telah dimiliki dituntut untuk menilai sesuatu.
- b. Aspek Afektif, Hadi, dkk (2003) aspek ini berkaitan dengan perhatian, sikap, nilai-nilai dan apresiasi, perasaan, dan emosi. Tahap selanjutnya dari pendidikan yang berkaitan dengan aspek kognitif adalah aspek afektif. Ini mengimplikasikan bahwa seseorang hanya akan menunjukkan sikap tertentu terhadap suatu objek jika telah mencapai kemampuan kognitif yang tinggi. Aspek afektif memiliki berbagai tingkatan, termasuk penerimaan, respons, penilaian, organisasi diri, dan internalisasi nilai-nilai atau pola hidup.

- c. Aspek Psikomotorik, Sudjana (2014:30-32) Aspek psikomotor menekankan pada kemampuan dan keterampilan yang dimiliki serta ditunjukkan oleh siswa, baik dalam hal gerakan fisik maupun dalam kinerja mereka selama proses pembelajaran. Ini mencakup semua tindakan yang melibatkan penggunaan saraf dan otot tubuh. Aspek psikomotorik berfokus pada tujuan meningkatkan kemampuan keterampilan individu. Terdapat tingkatan dalam aspek psikomotorik, mulai dari kemampuan meniru, penggunaan gerakan tubuh yang terlihat, presisi gerakan yang terkoordinasi, integrasi perangkat komunikasi non-verbal, hingga keterampilan dalam berbicara secara alami.

Penelitian ini memusatkan perhatian pada salah satu aspek teori hasil belajar, yaitu ranah kognitif. Hal ini karena penelitian bertujuan untuk mengukur seberapa jauh peningkatan hasil belajar siswa yang memerlukan pemberdayaan potensi kognitif.

2.1.2 Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk saling membantu sehingga terjalin kerjasama antar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Model ini merupakan tipe model yang sederhana serta dapat digunakan disemua jenis mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Menurut Huda (2014) “model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi”. Melalui model pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif dan percaya diri ketika aktivitas belajar berlangsung.

Indriyani (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan anggota kelompok lainnya dengan cara mengunjungi atau bertukar tamu antar kelompok. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini bisa di gunakan dalam semua mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan Ika (2015) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua berkunjung) merupakan salah satu model pembelajaran yang termasuk ke dalam model Kooperatif yang dilaksanakan dengan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk saling berbagi dengan temannya, baik teman dalam satu kelompoknya maupun teman di kelompok yang lain. Peserta didik diarahkan untuk menambah pengetahuan atau mempelajari informasi yang baru serta menyelesaikan masalah dengan cara melakukan kegiatan diskusi dengan teman kelompok.

Untuk membantu strategi pembelajaran yang aktif ini, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan. Salah satu model yang di terapkan dalam pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran *Two Stay-Two Stray*. Menurut Ngalimun (2018: 238) Model Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dengan kelompok lain, singkatnya adalah kerja kelompok, dua siswa bertemu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, laporan kelompok.

Menurut Abdurrahman (2009:23) “Disebut model pembelajaran kooperatif karena metode ini dilakukan secara berkelompok,

siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok -kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru”. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain.

Metode *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990) metode ini merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi serta melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Melalui metode ini siswa juga tidak dibeda-bedakan dalam kelompok saat pembelajaran, menyelesaikan tugas, latihan yang diberikan oleh guru dengan berkelompok. Sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan memberikan efek positif pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Tujuan dari pembelajaran kooperatif ini adalah untuk memberikan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur dalam model pembelajaran yang harus diterapkan, yaitu Saling ketergantungan yang positif, Tanggungjawab perorangan, Interaksi tatap muka, Komunikasi antar anggota, dan Evaluasi proses kelompok (Lie, 2008:7).

Ciri-ciri model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, yaitu: a). siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya, b). kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, c). bila mungkin

anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda, dan d). penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk mengembangkan hasil informasi dengan kelompok lainnya (Hanafiah, 2012: 45). Selain itu, struktur *Two Stay Two Stray* ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil kesempatan kepada kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dinyatakan bahwa *Two Stay Two Stray* adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan pengguna lebih efektif dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dan melakukan kegiatan diskusi terkait dengan materi pelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, *Two Stay Two Stray* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menurut (Lisdiana, 2019):

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen yang terdiri dari empat siswa. Tujuannya yaitu untuk saling mendukung dan saling membelajarkan.

- 2) Pendidik membagi setiap kelompok dengan sub pokok bahasan untuk diselesaikan bersama kelompoknya masing-masing.
- 3) Siswa dalam kelompok yang berjumlah empat orang saling bekerja sama dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses berfikir menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.
- 4) Setelah kelompok selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain.
- 5) Dua orang yang tinggal di kelompoknya bertugas untuk membagikan hasil kerja dan informasi yang mereka dapatkan ke tamu mereka.
- 6) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain.
- 7) Kelompok mencocokkan dan membahas kembali hasil-hasil kerja mereka.
- 8) Masing-masing kelompok mengkomunikasikan /mempersentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dinyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini menekankan pada penguasaan materi yang baik bagi pasangan yang berperan sebagai tamu dan pasangan yang berperan sebagai tuan rumah. Penguasaan materi tersebut akan digunakan untuk berdiskusi dengan kelompok lain, sehingga siswa dapat mempelajari masalah yang ada dan memiliki kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (Fridayanti, 2014):

- 1) Model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua tingkat usia peserta didik;
- 2) Model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjalin keakraban dengan semua teman dalam satu kelas karena kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengarahkan peserta didik untuk bekerjasama tidak hanya dengan teman dalam satu kelompok, melainkan juga dengan kelompok yang lain;
- 3) Peserta didik tidak hanya terfokus pada keterampilan menyimak saja, melainkan peserta didik juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara, terutama bagi peserta didik yang menjadi tuan rumah, mereka melakukan kegiatan menjelaskan kepada tamu yang mengunjunginya dengan bahan penjelasan berupa materi yang mereka kuasai, sehingga selain mengembangkan keterampilan menyimak, peserta didik juga akan secara langsung mengembangkan keterampilan berbicara.

Kelebihan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu peserta didik menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok dan memiliki rasa percaya diri serta dapat mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik (Mulyati, 2019).

Selain kelebihan terdapat juga Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Menurut (Winataputra, 2010):

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Peserta didik yang tidak terbiasa belajar kelompok merasa asing dan sulit untuk bekerjasama sehingga siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
- 3) Bagi pendidik membutuhkan banyak persiapan seperti materi, dana dan tenaga.
- 4) Pendidik cenderung merasa kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Kekurangan yang dimiliki model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu membuat suasana kelas menjadi gaduh dan ribut ketika peserta didik melakukan kegiatan saling bertamu dengan kelompok lain sehingga menekan pendidik untuk mampu mengelola kelas dengan sebaik mungkin (Habibati, 2017).

Berdasarkan analisis kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan, penting bagi pengguna untuk menggunakan pertimbangan yang cermat dalam menetapkan konsep untuk menciptakan suasana yang menarik tanpa membingungkan siswa. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

d. Indikator-Indikator Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Indikator Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Menurut (Miftahul Huda, 2014: 207):

- 1) Siswa saling mendorong untuk berprestasi.
- 2) Siswa dapat bersosialisasi dengan baik.

- 3) Siswa dapat saling bekerjasama, bertanggungjawab, dan memecahkan masalah.

Sedangkan indikator Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menurut (Muchamad Subali Noto dan Nia Setiani, 2021) yang dipublikasikan dalam jurnal Euclid:

- 1) Kemampuan menyatakan kembali konsep.
- 2) Kemampuan mengklasifikasikan dan memberi contoh.
- 3) Kemampuan mengidentifikasi dan menyusun informasi.
- 4) Kemampuan menyajikan informasi dalam bentuk lain.
- 5) Kemampuan menyimpulkan.
- 6) Kemampuan menerapkan konsep dalam situasi baru.

Dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif siswa secara menyeluruh, mulai dari memahami konsep dasar hingga mampu menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa model *Two Stay Two Stray* tidak hanya mendorong siswa untuk mengingat dan memahami informasi, tetapi juga untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu berkolaborasi dan mengkomunikasikan hasil pemikirannya secara efektif. Dengan demikian, *Two Stay Two Stray* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara holistik.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran yang digunakan guru seharusnya dapat membantu proses analisis siswa. Salah satu model tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Qomariyah (2016) Salah satu model pembelajaran dalam konteks riil yang dianggap mampu memberdayakan kemampuan berpikir adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Menerapkan

model *Problem Based Learning* peserta didik akan mampu menggunakan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan benar dan tidaknya dengan menggunakan berbagai strategi penyelesaian (Sianturi *et al.*, 2018).

Problem based learning (PBL) merupakan pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu kondisi bagi peserta didik dalam memecahkan masalah yang ditemui dilingkungan sebagai dasar untuk mendapatkan pengetahuan/pemahaman dan konsep, melalui kemampuan berpikir kritis sehingga penerapan model *Problem based learning* (PBL) diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara, menurut Maulana (2016) *Problem Based Learning* (PBL) adalah kemampuan meningkatkan keterampilan belajar yang dimulai dengan persiapan menuju orientasi masalah nyata atau masalah yang di simulasikan untuk memperoleh pemahaman konsep, relasi antar konsep, aplikasi konsep, pengkomunikasian konsep, serta untuk mencari, menentukan, mengevaluasi dan mempresentasikan solusi dari masalah menurut penemuan sendiri. *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar tentang bagaimana cara berfikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah di dunia nyata, pembelajaran ini berbasis masalah digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang densial dari materi pelajaran.

Sedangkan, menurut Ibrahim dan Nur (Rusman) (2017) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berfikir tingkah laku siswa dalam situasi yang

berorientasi pada masalah dunia nyata. Majid dan Rochman (2015), mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah, kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik, dengan harapan dapat menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian materi pembelajaran. Diharapkan model *Problem Based Learning* ini lebih baik untuk meningkatkan keaktifan siswa jika dibandingkan dengan model konvensional. Keefektifan model ini adalah siswa lebih aktif dalam berpikir dan memahami materi secara berkelompok dengan melakukan investigasi dan inkuiri terhadap permasalahan yang nyata di sekitarnya sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang mereka pelajari.

Menurut Arends dalam Jamil Suprihatiningrum (2014: 215) mendefinisikan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan tujuan untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Menurut Sujana dalam Abdurrozak, dkk (2016) Dinyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan di kehidupan nyata sehingga dengan berbagai permasalahan tersebut peserta didik dapat menjadikan hal tersebut sebagai dasar penyelidikan untuk menyelesaikan masalah. Sementara, menurut Mulyasa (2014:145) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran digunakan untuk memfokuskan peserta didik dalam sebuah permasalahan secara menyeluruh yang digunakan dalam melakukan penyelidikan serta dapat memahami pembelajaran melalui kegiatan penyelidikan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif dan melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (Majid dan Rochman, 2015):

- 1) Mengorientasikan siswa terhadap masalah
- 2) Mengoperasikan siswa untuk belajar
- 3) Membimbing siswa dalam penyelidikan individu dan kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelebihan dari penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah (Han dan Bhattacharya, 2017):

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kecakapan siswa dalam memecahkan masalah.
- 3) Memperbaiki keterampilan menggunakan media pembelajaran.
- 4) Meningkatkan semangat dan keterampilan berkolaborasi.
- 5) Meningkatkan keterampilan dalam manajemen berbagai sumber daya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat mengambil kesimpulan bahwa keunggulan strategi pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: Meningkatkan motivasi belajar siswa, Meningkatkan kecakapan siswa dalam memecahkan masalah, Semakin mengakrabkan guru dan siswa, dan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

Selain kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan seperti yang disampaikan (Han dan Bhattacharya, 2017):

- 1) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
- 2) Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang.
- 3) Aktivitas siswa yang dilakukan diluar sekolah sulit dipantau guru.

Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa keunggulan strategi pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: Memerlukan waktu yang cukup lama dalam memecahkan suatu masalah, Sulit mencari masalah yang relevan, dan Tidak banyak guru yang mampu membimbing siswa kepada pemecahan masalah.

d. Indikator-Indikator Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Indikator-indikator pembelajaran berbasis masalah (Ibrahim dan Nur, 2017):

- 1) Orientasi siswa pada masalah.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sedangkan Indikator Pemecahan Masalah oleh Polya dalam (Purnamasari & Setiawan, 2019):

- 1) Memahami masalah.
- 2) Menyusun rencana penyelesaian.
- 3) Melaksanakan rencana penyelesaian.
- 4) Memeriksa kembali hasil dan prosedur penyelesaian.

Dapat diketahui bahwa proses pemecahan masalah memerlukan pemahaman konseptual yang kuat, perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang terarah, serta evaluasi terhadap hasil. Dengan demikian, pendekatan Polya menekankan pentingnya berpikir kritis dan reflektif dalam menyelesaikan masalah secara menyeluruh.

2.1.4 Perbandingan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning*

Tabel 3. Perbandingan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning*

No	Perbandingan	Model TS-TS	Model PBL
1	Tujuan	Membantu siswa bertukar pengalaman dan saling berbagi informasi dengan kelompok lainnya untuk memecahkan masalah.	Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, menyelidiki suatu masalah secara sistematis, bertanggung jawab atas investigasi yang telah dilakukan, dan menguasai konten yang telah diberikan.

Tabel 3 Lanjutan

2	Aktivitas siswa dalam menemukan solusi permasalahan	Siswa melakukan diskusi intrakelompok, kemudian siswa yang berperan sebagai duta dan tamu saling berbagi informasi dengan kelompok lain.	Siswa menemukan masalah, merumuskan masalah, mengumpulkan informasi yang sesuai, merencanakan dan mengembangkan rencana penyelesaian, dan evaluasi terhadap proses yang telah dilakukan.
3	Langkah pembelajaran	Pembelajaran dimulai dengan membentuk kelompok, kemudian membagi tugas antara siswa yang menjadi duta dan tamu.	Pembelajaran dimulai dengan mengangkat suatu permasalahan atau suatu pertanyaan, kemudian siswa menyelidiki masalah tersebut secara sistematis sehingga memperoleh solusi dari permasalahan yang diberikan.

Sumber: Tamara Primadona, (2017)

2.1.5 Aktivitas Belajar

Masalah yang sering dialami saat proses pembelajaran adalah kurangnya keaktifan belajar siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut Nuryasintia & Wibowo (2019) Aktivitas siswa dalam belajar adalah masalah penting dan mendasar yang tidak boleh dilewatkan tetapi harus dikembangkan oleh masing-masing guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai dengan keterlibatan optimal, baik intelektual, emosional dan fisik. Aktivitas belajar mengasah seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu dalam pembelajaran, dalam hal ini siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Menurut Ariaten, dkk (2019) Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan

perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran.

Sedangkan, menurut Munandar (2019) menyatakan bahwa keterlibatan semua siswa akan dapat memberikan suasana aktif dan demokratis, dimana setiap siswa memiliki peran dan membagikan pengalaman belajarnya kepada siswa lain. Kegiatan belajar siswa merupakan hal yang paling penting untuk mendukung pembelajaran (Hermaliza *et al.*, 2019). Sementara, menurut Hermaliza, dkk (2019) Aktivitas atau kegiatan belajar dapat dilakukan didalam kelas maupun di luar kelas. Memanfaatkan lingkungan sekitar dan mengajak anak-anak mengamati lingkungan adalah meningkatkan keseimbangan dalam kegiatan belajar, artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas. Sakinah (2020), menyatakan kegiatan belajar siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas pada prinsipnya merupakan sarana pengembangan diri.

Menurut Nurmala (2014) aktivitas belajar adalah segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Dalam belajar harus ada aktivitas, tanpa ada aktivitas proses belajar tidak mungkin terjadi. Belajar bukanlah proses dalam kehampaan, tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tak pernah terlihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya, apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek dan sebagainya. Selain itu, di dalam diri siswa terdapat prinsip aktif serta keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa. Aktivitas siswa merupakan keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan kegiatan dalam proses pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Fitriana (2015) aktivitas belajar dalam proses pembelajaran sangat menentukan hasil belajar siswa, terutama

aktivitas siswa selama mengikuti proses belajar mengajar. Aktivitas belajar siswa adalah serangkaian kegiatan siswa baik fisik maupun mental yang saling berkaitan selama proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang optimal.

Ekawati (2016) mengemukakan bahwa seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri, maka aktivitas belajar perlu dipacu agar mendukung proses belajarnya. Menurut Nasution (Ekawati, 2016) aktivitas belajar dapat meliputi aktivitas visual, lisan, pendengaran, menulis, menggambar, motorik, mental maupun aktivitas emosional. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah peserta didik, sebab dengan adanya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

Aktivitas sangat penting dalam menunjang proses belajar siswa didalam kelas, buktinya penggunaan model-model atau metode mengajar selama ini salah satunya untuk memacu keaktifan/aktivitas siswa dalam pembelajaran. Ketepatan model pembelajaran dapat menciptakan keaktifan siswa (Suroto *et al.*, 2019). Aktivitas disini yang dimaksud adalah kegiatan fisik dan kegiatan non fisik, (Utama, dkk, 2020). Aktivitas belajar berkaitan dengan seseorang yang melakukan proses berpikir tentang beberapa hal untuk merenungkan suatu ide-ide, serta perlu disertai dengan berbagai perbuatan ataupun aktivitas fisik. Proses berpikir adalah suatu aktivitas yang melibatkan banyak aktivitas mental terhadap penyelesaian permasalahan, (Putra & Panglipur, 2019). Bertanya, berdiskusi, memberikan tanggapan, menganalisis, memecahkan masalah, menarik kesimpulan, melakukan percobaan, wawancara, mengamati memerankan,

mendemonstrasikan, dan sebagainya merupakan aktivitas yang tidak boleh dipisahkan dari kehidupan belajar siswa.

Aktivitas belajar siswa tentunya memiliki faktor-faktor yang memengaruhinya. Menurut Slameto (2015: 54-71) faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas siswa yang digolongkan menjadi dua, yaitu: a) Faktor internal antara lain faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), serta faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani), b) Faktor eksternal yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor Masyarakat.

Melihat perwujudan aktivitas belajar siswa diperlukan indikator-indikator dalam aktivitas belajar. Beberapa indikator siswa dalam aktivitas belajar (Sarianti *et al.*, 2015), yaitu:

- a) Kegiatan visual
- b) Kegiatan lisan
- c) Kegiatan mendengarkan
- d) Kegiatan menulis
- e) Kegiatan menggambar
- f) Kegiatan motorik

Sedangkan indikator aktivitas belajar menurut Syaiful dalam (Rahayu, 2019):

- a) Siswa belajar dalam bentuk kelompok untuk memecah masalah.
- b) Setiap siswa berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara.
- c) Siswa berani mengajukan pendapat.
- d) Ada aktivitas belajar analisis, sintesis, penilaian dan kesimpulan.
- e) Setiap siswa berkesempatan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.
- f) Ada upaya dari siswa untuk bertanya kepada guru dan meminta pendapat guru dalam upaya kegiatan belajar.

Dengan demikian, indikator aktivitas belajar menurut Syaiful dalam Rahayu (2019) menunjukkan bahwa siswa yang aktif adalah mereka yang terlibat dalam diskusi kelompok, berpartisipasi dalam tugas, berani berpendapat, berpikir kritis, menggunakan berbagai sumber belajar, dan aktif bertanya kepada guru.

2.2 Hasil Penelitian yang relevan

Untuk memperkuat penelitian yang sedang dikembangkan, perlu dilakukan tinjauan literatur terdahulu yang fokus pada objek penelitian serupa. Meskipun merujuk pada penelitian sebelumnya, penelitian ini akan memberikan penegasan terkait inovasi yang diusung, menekankan aspek-aspek baru yang ingin ditonjolkan. Sumber referensi yang digunakan mencakup skripsi, tesis, dan jurnal ilmiah. Penelitian ini bukanlah penelitian yang sepenuhnya baru, karena sebelumnya telah ada penelitian yang juga mengkaji objek penelitian yang sama, namun akan memberikan penekanan yang berbeda atau menghadirkan aspek kebaharuan tertentu. Beberapa jenis penelitian sebelumnya yang relevan digunakan sebagai bahan refleksi dan referensi pada saat proses penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1	Darmawan dan Harjono, (2020)	Efektivitas <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Two Stay Two Stray dalam</i> Mencapai Hasil Belajar	Penelitian ini membandingkan efektivitas dua model pembelajaran TSTS dan PBL dalam meningkatkan hasil belajar tema 8 kelas 4 SD di dua sekolah di Kota Salatiga. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Hasil analisis data post-test menunjukkan bahwa TSTS menghasilkan nilai rata-rata lebih tinggi (87.64) dibandingkan PBL (78.32), dengan signifikansi statistik sebesar $0,000 < 0,005$. Ini membuktikan bahwa terdapat

Tabel 4 Lanjutan

perbedaan yang signifikan antara kedua model, dan TSTS dinyatakan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan Penelitian:

Kedua pendekatan pembelajaran yang dibandingkan memiliki karakteristik berbasis masalah dan kolaboratif. TSTS maupun PBL bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui kerja kelompok, diskusi, dan penyelesaian masalah nyata. Keduanya juga telah terbukti secara teoritis maupun empiris dalam literatur sebelumnya sebagai model yang mendukung pencapaian hasil belajar.

Perbedaan Penelitian:

Penelitian ini secara eksplisit membandingkan dua pendekatan kooperatif yang umum dalam Kurikulum 2013, yaitu TSTS dan PBL, dalam konteks pembelajaran tematik kelas 4 SD tema 8. Perbedaannya terletak pada desain langsung yang menguji dua model pada sekolah yang berbeda dengan metode eksperimen semu dan penggunaan uji statistik T-test untuk validasi hipotesis.

Kebaruan dari penelitian:

Terletak pada fokus tematik spesifik (Tema 8 Subtema 1) yang jarang dijadikan objek perbandingan model pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode eksperimen semu pada dua sekolah berbeda secara bersamaan memberikan gambaran empiris yang kuat tentang efektivitas model TSTS dibanding PBL pada tingkat pendidikan dasar di konteks lokal Kota Salatiga. Hasil ini juga menyumbang pada praktik pengajaran tematik kurikulum 2013 di Tingkat SD

Tabel 4 Lanjutan

2	Kokou, Dkk, (2019)	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stray Two Stray Berbasis Peta Konsep Dengan Problem Based Learning di MAN 2 Kota Palu	Penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) berbasis peta konsep lebih efektif dibandingkan <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit di MAN 2 Kota Palu. Rata-rata nilai dan N-Gain siswa di kelas TSTS lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas PBL. Persamaan Penelitian: Persamaan dari kedua penelitian terletak pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran aktif. Keduanya menggunakan pendekatan kolaboratif dan pembelajaran berkelompok yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Perbedaan Penelitian: Perbedaan terletak pada pendekatan spesifik yang digunakan dalam model pembelajaran. <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) menekankan pada interaksi antar kelompok melalui peran "<i>stay</i>" dan "<i>stray</i>" yang dikombinasikan dengan penggunaan peta konsep untuk memperkuat pemahaman materi. Sementara itu, <i>Problem Based Learning</i> (PBL) menekankan pada analisis permasalahan nyata dan penyelesaian melalui kajian ilmiah, namun tidak secara eksplisit menggunakan media visual seperti peta konsep dalam struktur pembelajarannya. Kebaruan Penelitian: Kebaruan penelitian ini adalah penggunaan peta konsep dalam model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) untuk mempermudah pemahaman kimia, yang terbukti lebih efektif dari <i>Problem Based Learning</i> (PBL).
---	-----------------------	---	--

Tabel 4 Lanjutan

3	Rusdiana, (2017)	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2016/2017	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TS-TS) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2016/2017. Persamaan penelitian: Penelitian ini yaitu dilakukan dengan metode kuantitatif. Perbedaan penelitian: Terletak pada sampel penelitian. Kebaharuan: Pada penelitian yang akan dilakukan dilihat berdasarkan penelitian ini yaitu adanya perbandingan model pembelajaran untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> bisa mempengaruhi hasil belajar, karena selama proses pelaksanaannya siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran ini membantu dan mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan. Persamaan penelitian: Penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian: Terletak pada metode penelitian. Kebaruan Penelitian: Pada penelitian yang akan dilakukan dilihat berdasarkan penelitian ini yaitu instrument penelitian. Fokus penelitian ini juga menitikberatkan pada analisis hasil belajar dengan konteks, mata pelajaran, dan subjek penelitian tertentu.
4	Aji dan Wulandari, (2021)	Analisis Model Pembelajaran Kooperatif <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa	

Tabel 4 Lanjutan

5	Samiaty, (2019)	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ekonomi.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada prestasi dan hasil belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Sukawati. Persamaan penelitian: Penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini yaitu subjek penelitian. Perbedaan penelitian: Terletak pada metode penelitian. Kebaruan penelitian: yang akan dilakukan dilihat berdasarkan penelitian ini yaitu instrument penelitian.
6	Siregar, (2018)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi pertumbuhan Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Angkola Barat.	Hasil dari penelitian ini adalah adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>. Terdapat juga pengaruh media pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Persamaan penelitian: Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama menekankan pada kerjasama kelompok, interaksi antar siswa dan melihat pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Perbedaan penelitian: Mengenai pengaruh bukan terkait dengan studi perbandingan. Kebaruan penelitian: Adanya pembaruan untuk membandingkan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan model lain terhadap hasil belajar.

Tabel 4 Lanjutan

7	Priatna dan Patmawati, (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan dan pengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian: Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu metode penelitian. Perbedaan penelitian: Terletak pada ruang lingkup penelitian. Kebaruan penelitian: Adanya pembaruan untuk membandingkan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan model lain terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik dalam belajar.
8	Arisetiyo, Dkk, (2024)	Perbedaan Metode <i>Two Stay Two Stray</i> Dan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMA N 1 Rejotangan	Penelitian ini menunjukkan bahwa metode <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) lebih efektif dibandingkan <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa ekonomi kelas XI SMAN 1 Rejotangan. Skor rata-rata TSTS (84,60) lebih tinggi dari <i>Wordwall</i> (79,20). Persamaan penelitian: Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif serta kolaboratif. Keduanya melibatkan interaksi siswa dalam proses belajar, meskipun dengan pendekatan yang berbeda. Perbedaan Penelitian: Terletak pada mekanisme pembelajaran.

Tabel 4 Lanjutan

9	Wahyuningsih, (2015)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Two Stay Two Stray</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas XI APK di SMK Negeri 1 Pasuruan)	Kebaruan penelitian: Penelitian ini membandingkan langsung dua metode berbeda dalam konteks pembelajaran ekonomi tingkat SMA. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan <i>model Problem Based Learning</i> dan <i>Two Stay Two Stray</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Pasuruan. Persamaan penelitian: Penelitian ini yang akan dilakukan yaitu terletak pada penggunaan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>. Perbedaan penelitian: Terletak pada sampel penelitian.
10	Lonardi, Dkk, (2024)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa	Kebaruan penelitian: Terletak pada subjek penelitian yaitu menggunakan siswa SMA. Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan pada rata-rata hasil belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa pada kelas X IPS 2 SMAN22 Bone. Persamaan penelitian: Penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini yaitu instrument penelitian. Perbedaan penelitian: Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu metode penelitian. Kebaruan penelitian: Adanya perbandingan model pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa.

Sumber: Google Scholar, 2024

2.3 Kerangka Pikir

Pembelajaran adalah landasan bagi perkembangan pribadi, peningkatan kualitas hidup, dan kesuksesan dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini dapat berlangsung melalui berbagai metode dan model termasuk pengajaran di sekolah. Sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar mengajar ada komponen yang berbeda untuk mengukur keberhasilan belajar yaitu adanya penerapan model pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran secara bijak, institusi pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam rangkaian pembelajaran yang efektif, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan sebelumnya pada siswa kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi ditemukan masalah terkait dengan tingkat keberhasilan belajar yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang memperoleh nilai hasil belajarnya belum memenuhi kriteria ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tinggi rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Terdapat berbagai model pembelajaran, namun penelitian ini hanya membandingkan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pemilihan penerapannya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan sehingga diharapkan penerapan kedua model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

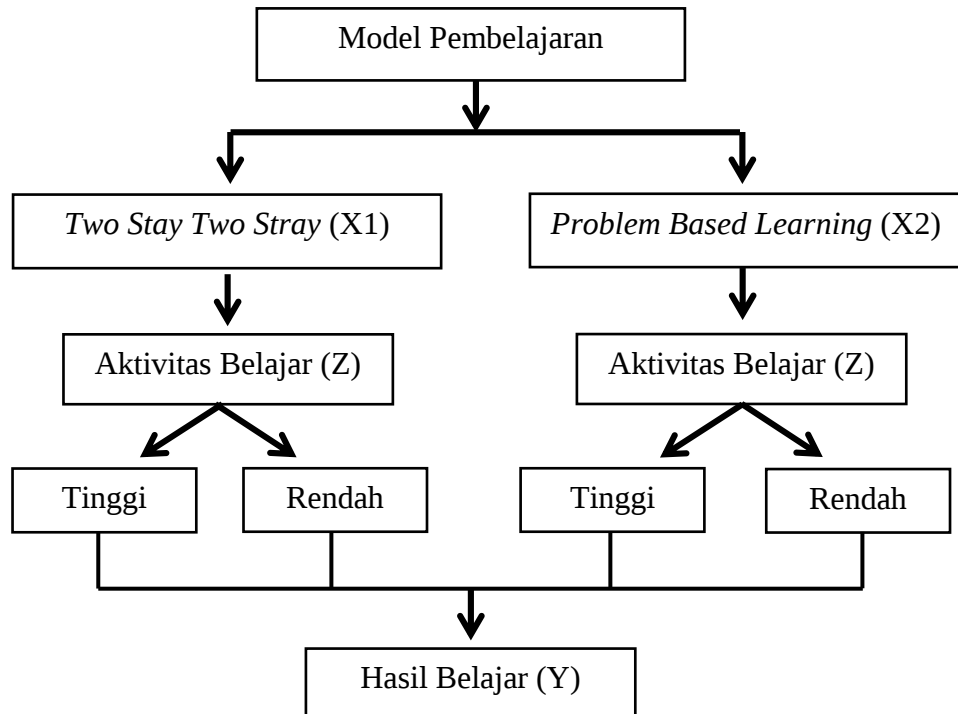
Two Stay Two Stray merupakan sebuah pendekatan kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan pertukaran informasi antar siswa. Ini bermanfaat bagi siswa karena memudahkan pemahaman terhadap materi

yang di sampaikan. Melalui berbagai macam model pembelajaran, model *Two Stay Two Stray* dipilih karena dapat meningkatkan kualitas dan tidak hanya dapat mendorong kolaborasi dan diskusi yang aktif, tetapi juga memperluas pemahaman siswa tentang topik yang dibahas. Sebagai model pembelajaran, *Two Stay Two Stray* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi dan berpikir kritis, sambil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis. Hal ini membuat *Two Stay Two Stray* menjadi pilihan yang populer dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Problem Based Learning adalah sebuah metode pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai cara utama untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. *Problem Based Learning* telah menjadi salah satu model pembelajaran yang interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menjelaskan materi dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi masalah di dunia nyata, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan suatu inovasi yang jarang dipergunakan oleh para guru sebelumnya, menjadikannya sebagai suatu hal yang baru dalam konteks pembelajaran. Selain itu, *Two Stay Two Stray* memungkinkan pengguna mendapatkan rangsangan tambahan kepada siswa dan membantu dalam penyerapan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Maka, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Paradigma Penelitian

2.4 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi.
3. Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan komparatif. Metode penelitian *quasi eksperimen* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis atau mengevaluasi efek suatu variabel independen pada variabel dependen dengan memperhatikan keterbatasan kontrol terhadap variabel-variabel tersebut. Menurut Sinambela (2014), penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang bertujuan membandingkan. Sugiyono (2013:112) menjelaskan bahwa penelitian komparatif melibatkan perbandingan satu atau lebih variabel di antara dua atau lebih sampel yang berbeda. Maka dalam penelitian komparatif ini peneliti melakukan penelitian perbandingan mengenai variabel Hasil Belajar Ekonomi (Y) dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (X1) dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (X2) dengan memperhatikan Aktivitas Belajar (Z) pada siswa kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi Tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, yang berarti metode penelitian dengan mengumpulkan data berupa angka dan menerapkan analisis statistika. Penelitian ini dianggap sebagai metode ilmiah karena metode kuantitatif telah memenuhi kriteria sifat ilmiah, seperti bersifat empiris atau berdasarkan pengalaman konkret, rasional, dapat diukur, objektif, dan sistematis.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *factorial design*. Menurut Sugiyono (2019) desain faktorial adalah modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen terhadap hasil variabel dependen). Desain faktorial memiliki kompleksitas yang berbeda-beda. Pada penelitian ini desain faktorial yang digunakan yaitu 2x2. Penelitian ini menggunakan variabel yang belum dimanipulasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai variabel kontrol (X_1) dan *Problem Based Learning* sebagai variabel (X_2), dan variabel ketiga adalah variabel moderator dalam penelitian ini yaitu Aktivitas Belajar. Berikut adalah tabel desain penelitian:

Tabel 5: Bentuk Desain Penelitian

Hasil Belajar Ekonomi Model Pembelajaran		
	<i>TSTS</i>	<i>PBL</i>
Aktivitas Belajar		
Tinggi	Hasil Belajar	Hasil Belajar
Rendah	Hasil Belajar	Hasil Belajar

Sumber: Sugiyono, (2019)

Berdasarkan penjelasan tersebut, adanya dua tipe pembelajaran kooperatif yaitu *Two Stay Two Stray* (X_1) dan *Problem Based Learning* (X_2) pada dua kelas, yaitu XI A (kelas eksperimen) dan XI B (kelas kontrol). Kedua kelas tersebut memiliki Aktivitas Belajar (Z) sebagai variabel moderator dengan dua tingkatan yaitu aktivitas belajar tinggi dan aktivitas belajar rendah.

2. Prosedur Penelitian

Berikut ini dipaparkan tahapan perlakuan *quasi eksperimen* penelitian menjadi prosedur *quasi eksperimen* yang terencana dari awal secara sistematis:

Tabel 6: Prosedur Quasi Eksperimen Penelitian

PROSEDUR PENELITIAN	
Penelitian Pendahuluan	
1. Menyiapkan surat izin penelitian pendahuluan yang akan diajukan ke pihak sekolah sebagai sekolah tempat penelitian. 2. Menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan yang sudah ditandatanganinya kepada pihak sekolah. 3. Setelah diizinkan oleh pihak sekolah, melakukan pertemuan dengan guru ekonomi untuk melakukan wawancara dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai persiapan sebelum mengajar di kelas, model pembelajaran yang digunakan, gaya belajar siswa, dan materi ajar, serta tindak lanjut evaluasi dan penilaian belajar peserta didik. 4. Setelah wawancara yakni selanjutnya melakukan observasi pendahuluan di dalam kelas mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran ekonomi. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan dari proses wawancara dan observasi pendahuluan dari awal kegiatan belajar sampai akhir. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang relevan untuk penelitian ini, dan menetapkan tujuan penelitian yang berdasarkan pada solusi yang akan dihasilkan dari masalah yang diteliti. Serta informasi ini untuk menentukan sampel pada penelitian ini yang memuat jumlah siswa dan kelas yang akan disajikan subjek dalam penelitian. 5. Memilih teknik sampel dan kelas yang akan mewakili populasi dan kelas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti, sehingga diputuskan untuk menggunakan Teknik <i>Purposive Sampling</i>. 6. Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan cara mengundi serta memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui pengamatan di dalam kelas. Selanjutnya merancang penelitian yang akan diterapkan. 7. Melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa setelah proses pembelajaran berakhir untuk mendapatkan tanggapan mereka mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan. 8. Melakukan dokumentasi untuk melengkapi data primer penelitian, termasuk data hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang didokumentasikan oleh guru, 9. Melakukan wawancara akhir dengan guru untuk mendapatkan tanggapan beliau tentang antusiasme siswa dan pandangan guru terhadap hasil belajar. Setelah itu, membahas mengenai permasalahan yang telah diteliti dan meminta izin untuk memasukan saran mereka untuk penelitian selanjutnya dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. 10. Mengumpulkan data dari penelitian pendahuluan, menyusun proposal, dan menyelenggarakan seminar proposal.	
Tahap Perencanaan	
1. Menyiapkan materi ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. 2. Menyiapkan lembar observasi siswa dan lembar tes (<i>posttest</i>) di kedua kelas setelah diberi perlakuan. 3. Menyiapkan lembar refleksi/respon penilaian dari siswa atas aktivitas belajar yang sudah dilakukan.	

Tabel 6 Lanjutan

Tahap Pelaksanaan	
Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, yang menjadi guru adalah peneliti itu sendiri.	
Tahap Pembukaan	
1. Guru memberikan salam pembuka, mengecek kesiapan belajar siswa, lalu berdoa, dan setelah itu mengecek kehadiran siswa. 2. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai, dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan.	
Tahap Inti	
A. Kelas Kontrol XI.A Model Pembelajaran PBL	
1. Sebelum memulai pembelajaran siswa diberikan motivasi dan semangat serta yel-yel untuk meningkatkan semangat belajar. 2. Melakukan persepsi terhadap materi sebelumnya, dan menyampaikan topik materi yang akan dipelajari. 3. Menanyakan kepada siswa terkait topik materi yang akan dipelajari. 4. Materi ajar dengan menggunakan buku paket. 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi. 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan yang ditanyakan. 7. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok 8. Guru membagikan lembar kerja kelompok yang berisi kasus dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi. 9. Guru memberikan pertanyaan terkait permasalahan yang telah diberikan di lembar kerja kelompok untuk diselesaikan oleh setiap kelompok. 10. Guru meminta masing-masing kelompok untuk membaca ulang materi yang sudah disampaikan dengan tujuan agar siswa dapat memberikan Solusi terhadap permasalahan yang telah diberikan sesuai dengan materi. 11. Guru mengamati dan membimbing berjalannya diskusi yang dilakukan oleh setiap kelompok agar proses diskusinya berjalan dengan aktif dan kondusif. 12. Guru meminta setiap kelompok membuat laporan hasil diskusinya. 13. Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya. 14. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapannya terhadap presentasi hasil dari kelompok lain. 15. Kelompok yang melakukan diskusi diminta untuk mencatat pendapat, kritik dan saran dari kelompok lain. 16. Siswa mengevaluasi pemecahan masalah mereka dengan mempertimbangkan pendapat dan pertanyaan dari kelompok lain. 17. Guru membantu dalam refleksi dan evaluasi atas proses diskusi serta pemecahan masalah yang telah dilakukan. 18. Guru menilai kinerja kelompok dan individu serta dihitung nilainya sebagai skor kelompok dan individu. 19. Guru mengumumkan hasil evaluasi kelompok dan memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi, dengan kriteria presentasi yang jelas, tepat, dan menunjukkan kolaborasi yang baik antar anggota kelompok. Skor individu didasarkan pada kemampuan berfikir kritis dalam mencari dan menganalisis informasi, dan partisipasi aktif dalam kelompok.	

Tabel 6 Lanjutan

-
20. Bersama siswa guru menyimpulkan hasil diskusinya dan memperjelas kesimpulan dari masing-masing kelompok sehingga tercapainya pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kritis dalam memecahkan persoalan, kolaborasi, aktif, komunikasi, interaksi dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa.
 21. Sejumlah siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk merangkum materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru.
 22. Setelah itu guru memberikan sebuah tes berbentuk pilihan ganda untuk penilaian mengenai pemahaman siswa akan materi yang telah diajarkan.

B. Kelas Eksperimen XI.B Model Pembelajaran TSTS

1. Sebelum memulai pembelajaran siswa diberikan motivasi dan semangat serta yel-yel untuk meningkatkan semangat belajar.
 2. Melakukan apersepsi terhadap materi sebelumnya, dan menampilkan topik materi yang akan dipelajari.
 3. Menanyakan kepada siswa terkait topik materi yang akan dipelajari.
 4. Materi ajar dengan menggunakan buku paket.
 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi.
 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan yang ditanyakan.
 7. Guru membagikan lembar kerja individu yang berisi kasus dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi.
 8. Guru memberikan pertanyaan terkait permasalahan yang telah diberikan di lembar kerja individu untuk diselesaikan dan diberikan solusi oleh setiap kelompok.
 9. Guru meminta masing-masing individu untuk membaca ulang materi yang sudah disampaikan dengan tujuan agar siswa dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang telah diberikan sesuai dengan materi.
 10. Guru meminta setiap individu membuat laporan hasil diskusinya.
 11. Setiap individu diminta untuk saling memaparkan pendapatnya mengenai kasus yang telah diberikan.
 12. Siswa lain diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapannya terhadap presentasi hasil dari individu lain.
 13. Siswa yang melakukan diskusi diminta untuk mencatat pendapat, kritik dan saran dari kelompok lain.
 14. Siswa mengevaluasi pemecahan masalah mereka dengan mempertimbangkan pendapat dan pertanyaan dari individu lain.
 15. Guru membantu dalam refleksi dan evaluasi atas proses diskusi serta pemecahan masalah yang telah dilakukan.
 16. Guru menilai kinerja individu dihitung nilainya sebagai skor kelompok dan individu.
 17. Guru mengumumkan hasil evaluasi individu dan memberikan *reward* kepada siswa yang memperoleh skor tertinggi, dengan kriteria presentasi yang jelas, tepat, dan percaya diri. Skor individu didasarkan pada kemampuan berfikir kritis dalam mencari dan menganalisis informasi.
 18. Bersama siswa guru menyimpulkan hasil diskusinya dan memperjelas Kesimpulan dari masing-masing individu sehingga tercapainya pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kritis dalam memecahkan persoalan, kolaborasi, aktif, komunikasi, interaksi dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa.
-

Tabel 6 Lanjutan

19. Sejumlah siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk merangkum materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru.
20. Setelah itu guru memberikan sebuah tes berbentuk pilihan ganda untuk penilaian mengenai pemahaman siswa akan materi yang telah diajarkan.

Penutup

1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan mengenai materi pembelajaran hari ini.
2. Guru menanyakan kepada siswa terkait evaluasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di kelas kontrol dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas eksperimen.
3. Guru memberikan penugasan untuk tindak lanjut mengenai materi hari itu kepada siswa dengan meminta siswa untuk membaca dan menuliskan ulang materi pembelajaran untuk persiapan pertemuan berikutnya.
4. Guru memberikan motivasi dan nasihat kepada peserta didik.
5. Guru dan peserta didik berdoa agar materi ajar hari ini dapat bermanfaat serta guru menutup pembelajaran dengan salam.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 140.

**Tabel 7. Data Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri Pulau Legundi
Tahun Ajaran 2024/2025**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI.A	35
2	XI.B	35
3	XI.C	35
4	XI.D	35
Total Siswa		140

Sumber: Data Tata Usaha SMA Negeri Pulau Legundi, 2024.

2. Sampel dan Teknik Sampling

Penelitian ini mengambil sampel dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang peneliti berikan ialah dengan memperhatikan guru yang mengajar pada mata pelajaran yang sama. Kelas XI SMA Negeri

Pulau Legundi terdiri dari 4 kelas yang diajar oleh satu guru yang sama, yaitu Guru VR mengajar kelas XI-A, XI-B, XI-C dan XI-D. Dari kedua kelas sampel tersebut, kelas XI-B rata-rata hasil ujian siswa lebih rendah dari kelas XI-A. Dari pertimbangan tersebut guru mata pelajaran menyarankan peneliti memilih kelas XI-B sebagai kelas eksperimen dan XI-A menjadi kelas kontrol. Adapun jumlah siswa kelas XI-B sebanyak 35 dan kelas XI-A berjumlah 35 siswa, sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 70 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*), serta variabel Moderator.

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain dan dilambangkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* sebagai X1 dan model pembelajaran langsung dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sebagai X2.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain dilambangkan dengan Y. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Ekonomi siswa.

3. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Diduga aktivitas belajar dapat mempengaruhi (memperkuat atau memperlambat) hubungan antara model pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yaitu melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Problem Based Learning*.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (X1)

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah metode pembelajaran kooperatif yang mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil, dan setelah selesai dengan tugas kelompok mereka, dua siswa “*stay*” di kelompok sementara dua siswa lainnya “*stray*” ke kelompok lain untuk berbagi informasi dan hasil diskusi mereka.

b. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (X2)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah dunia nyata sebagai cara untuk mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran mandiri.

c. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuan melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik dan campuran yang dimilikinya oleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen.

d. Aktivitas Belajar (Z)

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, untuk membangun pengetahuan dan keterampilan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variable adalah cara spesifik yang digunakan untuk mengukur atau mengamati variable penelitian supaya dapat diuji secara empiris dan mendapatkan hasil yang akurat. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar di sekolah. Ini mencakup pencapaian yang diperoleh siswa saat mereka terlibat dalam tugas dan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penilaian hasil belajar dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, evaluasi hasil belajar menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda.

Tabel 8. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar (Y).

Variabel	Indikator	Prngukuran Variabel	Skala
Hasil belajar Ekonomi (Y)	Hasil tes formatif Ekonomi	Tes pilihan ganda	Skala interval

Sumber: Google Scholar, 2024

b. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (X1)

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan informasi dari hasil kerja kelompoknya kepada kelompok lain melalui peran siswa sebagai *stay* dan *stray*. Tugas siswa yang tinggal (*stay*) yaitu membagikan informasi dan hasil kerja kepada tamu dari kelompok lain, sedangkan tugas yang bertamu (*stray*) yaitu menerima informasi yang dibagikan dari kelompok lain.

Tabel 9. Definisi Operasional Variabel Model Pembelajaran TS-TS (X1)

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Model Pembelajaran TS-TS (X1)	1. Siswa bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan materi belajar. 2. Siswa saling mendorong untuk berprestasi. 3. Siswa saling membantu untuk mencapai tujuan. 4. Siswa dapat bersosialisasi dengan baik. 5. Siswa dapat saling bekerjasama, bertanggungjawab, dan memecahkan masalah.	Instrumen Observasi Aktivitas Belajar	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)
(Ngalimun, 2018: 238)			

Sumber: Google Scholar, 2024

c. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (X2)

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis secara ilmiah serta mengembangkan pengetahuan peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuan secara mandiri maupun kelompok. Langkah-langkah pada model PBL yang digunakan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik yaitu (1) orientasi dan mengorganisasi siswa pada masalah; (2) mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah; (3) pengumpulan dan analisis data; dan (4) mengevaluasi.

Tabel 10. Definisi Operasional Model Pembelajaran PBL (X2)

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Model Pembelajaran PBL (X2)	1. Orientasi siswa pada masalah, guru menjelaskan <i>logistic</i> yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah. 2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar, guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk	Instrumen Observasi Aktivitas Belajar	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)

Tabel 10 Lanjutan

berbagi tugas dengan temannya. 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan. (Ibrahim dan Rusman, 2017)

Sumber: Google Scholar, 2024

d. Aktivitas Belajar (Z)

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik maupun mental siswa untuk dapat mengembangkan keterampilannya dengan cara berfikir kritis mampu memecahkan permasalahan yang ada, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dengan beberapa kegiatan, yaitu mendengarkan, membaca, mencatat, membuat ringkasan mengingat dan latihan.

Tabel 11. Definisi Operasional Aktivitas Belajar (Z)

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Aktivitas Belajar (Z)	1. Kegiatan-kegiatan Visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.	Tingkat besarnya hasil kuesioner aktivitas belajar tinggi dan rendahnya siswa pada mata Pelajaran ekonomi	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>

Tabel 11 Lanjutan

-
2. Kegiatan-kegiatan Lisan (Oral):
mengemukakan suatu fakta atau prinsip,
menghubungkan suatu kejadian,
mengajukan pertanyaan,
memberi saran,
mengemukakan pendapat,
berwawancara,
diskusi.
 3. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan:
mendengarkan penyajian bahan,
mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok,
mendengarkan suatu permainan instrument music,
mendengarkan siaran radio.
 4. Kegiatan-kegiatan Menulis: menulis cerita, menulis laporan,
memeriksa karangan,
membuat sketsa atau rangkuman,
mengerjakan tes,
mengisi angket.
 5. Kegiatan-kegiatan Menggambar:
membuat grafik, diagram, peta, pola.
 6. Kegiatan-kegiatan Metrik:
melakukan percobaan,
memilih alat-alat,
melaksanakan pameran,
-

Tabel 11 Lanjutan

	membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari.
7. Kegiatan-kegiatan Mental:	menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor menemukan hubungan- hubungan, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan Emosional: minat,	membedakan, berani, tenang dan sebagainya.
	(Sarianti <i>et al.</i> , 2015)

Sumber: Google Scholar, 2024

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik wawancara ini dilakukan pada penelitian pendahuluan untuk mencari, mengetahui, atau memperoleh berbagai informasi mengenai kondisi, situasi, dan keadaan pembelajaran di kelas. Melalui informasi-informasi yang didapatkan tersebut dapat diperoleh dan diidentifikasi beberapa masalah-masalah yang terjadi di SMA Negeri Pulau Legundi. Wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti kepada siswa, guru mata pelajaran Ekonomi dan juga beberapa perangkat sekolah di SMA Negeri Pulau Legundi tanpa menggunakan panduan atau perangkat perekam tertentu.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan memperhatikan objek penelitian dengan seksama. Penggunaan Teknik observasi ini dilakukan pada saat penelitian pendahuluan melibatkan pengamatan langsung terhadap seluruh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai situasi dan kondisi pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa.

3. Eksperimen Semu

Teknik eksperimen semu ini bertujuan untuk memberikan rincian mengenai langkah-langkah perlakuan yang diberlakukan pada kedua media pembelajaran, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol selama proses pembelajaran. Eksperimen semu ini untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa setelah perlakuan model pembelajaran diterapkan. Data hasil penelitian ini akan digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian menuju pencapaian tujuan penelitian.

4. Tes

Dalam penelitian ini, metode tes yang digunakan adalah teknik pretest dan post test yaitu siswa diberikan serangkaian soal pilihan ganda pada sebelum dan sesudah diberikan treatment untuk dijawab, dinilai dan dievaluasi hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Ekonomi setelah diterapkannya model pembelajaran yang berbeda di kelas eksperimen dan kelas kontrol selama penelitian.

5. Angket/Kuesioner

Kuesioner identik dengan penelitian kuantitatif karena data yang diberikan kepada informan merupakan data yang berisi jawaban terbuka dan tertutup. Teknik kuesioner atau angket dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi-informasi dan data-data mengenai aktivitas belajar siswa.

6. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2017:240). Penggunaan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk melengkapi informasi yang akan disajikan sesuai dengan situasi yang sebenarnya selama penelitian serta data ini menjadi bukti kuat penelitian. Data dokumentasi diperoleh melalui pengarsipan dokumen Tata Usaha SMA Negeri Pulau Legundi berupa informasi mengenai sekolah, staf, tenaga pengajar, kondisi fisik sekolah, siswa, dan hasil ujian mereka.

3.6 Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengukur valid atau tidak valid nya suatu instrumen penelitian (Santoso, 2019). Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur dan dapat mengungkapkan data dari variabel dengan teliti dan tepat (Rusman, 2023). Metode uji validitas instrumen dalam penelitian umumnya menggunakan metode korelasi *product moment* yang ditemukan oleh Carl Perason.

Berikut rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi
N	= jumlah sampel/subjek atau peserta tes
ΣX	= jumlah skor item/butir soal atau variable X
ΣY	= jumlah skor total atau variable Y
ΣXY	= jumlah perkalian skor item dan skor total/hasil X.Y
ΣX^2	= jumlah skor item/butir soal kuadrat
ΣY^2	= jumlah skor total kuadrat

Pengujian validitas instrumen menggunakan metode validitas korelasi *product moment Carl Pearson* memiliki kriteria pengujian jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha 0,05$ dan n sampel yang diteliti, kesimpulannya alat ukur/instrumen yang digunakan dinyatakan valid. Namun, jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka kesimpulannya alat ukur/instrumen penelitian yang digunakan adalah tidak valid (Rusman, 2023:24).

Berikut hasil pengujian validitas instrumen variabel Z dan Y menggunakan Aplikasi IBM SPSS Statistics 26 dengan $n = 30$ dan $r_{tabel} = 0,361$.

a. Uji Validitas Instrumen Aktivitas Belajar Siswa (Z)

Berdasarkan hasil pengujian validitas pada instrumen aktivitas belajar siswa yang terdiri dari 12 pernyataan, 11 pernyataan dinyatakan valid dan 1 pernyataan dinyatakan tidak valid. Pernyataan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pernyataan yang valid, karena pernyataan tersebut memenuhi kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai Sig. $< 0,05$. Sementara pernyataan yang tidak valid dihilangkan atau tidak digunakan sebagai instrumen penelitian. Berikut disajikan data hasil pengujian validitas instrumen aktivitas belajar menggunakan Aplikasi SPSS.

Tabel 12. Uji Validitas Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

Item Pernyataan	rhitung	Kondisi	rtabel	Nilai Sig.	Simpulan
1	0,506	>	0,361	0,004	Valid
2	0,277	<	0,361	0,139	Tidak Valid
3	0,431	>	0,361	0,018	Valid
4	0,470	>	0,361	0,009	Valid
5	0,423	>	0,361	0,020	Valid
6	0,483	>	0,361	0,007	Valid
7	0,501	>	0,361	0,005	Valid
8	0,585	>	0,361	0,001	Valid
9	0,508	>	0,361	0,004	Valid
10	0,672	>	0,361	0,000	Valid
11	0,523	>	0,361	0,003	Valid
12	0,472	>	0,361	0,009	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

b. Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan hasil pengujian validitas pada instrumen tes hasil belajar siswa yang terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda dinyatakan valid, hal tersebut dikarenakan semua butir soal pilihan ganda memenuhi kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai $Sig. < 0,05$. Berikut disajikan data hasil pengujian validitas instrumen tes hasil belajar siswa menggunakan Aplikasi SPSS.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Item Pertanyaan	rhitung	Kondisi	rtabel	Nilai Sig.	Simpulan
1	0,502	>	0,361	0,002	Valid
2	0,476	>	0,361	0,019	Valid
3	0,551	>	0,361	0,001	Valid
4	0,379	>	0,361	0,039	Valid
5	0,720	>	0,361	0,000	Valid
6	0,415	>	0,361	0,027	Valid
7	0,568	>	0,361	0,001	Valid
8	0,416	>	0,361	0,016	Valid
9	0,445	>	0,361	0,011	Valid
10	0,463	>	0,361	0,003	Valid
11	0,643	>	0,361	0,000	Valid
12	0,622	>	0,361	0,000	Valid
13	0,596	>	0,361	0,001	Valid

14	0,572	>	0,361	0,001	Valid
15	0,513	>	0,361	0,001	Valid
16	0,470	>	0,361	0,011	Valid
17	0,477	>	0,361	0,007	Valid
18	0,611	>	0,361	0,001	Valid
19	0,605	>	0,361	0,008	Valid
20	0,665	>	0,361	0,000	Valid
21	0,427	>	0,361	0,019	Valid
22	0,626	>	0,361	0,000	Valid
23	0,487	>	0,361	0,018	Valid
24	0,573	>	0,361	0,000	Valid
25	0,513	>	0,361	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berulang-ulang. Biasanya dilakukan uji validitas data sebelum dilakukan uji reliabilitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, jika data yang diukur tidak valid, maka tidak diperlukan uji reliabilitas data.

Uji reliabilitas yang digunakan untuk mengukur instrumen adalah uji reliabilitas *Alpha Cronbach* yang digunakan bila alternatif jawaban dalam instrumen terdiri dari tiga pilihan atau lebih, baik pilihan ganda maupun esai. *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0 (Janna, 2021). Pada metode *Alpha Cronbach* digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \cdot \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_i = reliabilitas instrumen
 $\Sigma \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item/butir soal
 n = banyaknya item/butir soal
 σ_t^2 = varians total (Janna, 2021).

Pada kriteria pengujiannya jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau Sig.= 0,05, maka alat ukur atau instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur/instrument tersebut tidak reliabel.

Berikut daftar interpretasi berupa kategori besarnya koefisien r:

Tabel 14. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r

No	Koefisien r	Tingkat Reabilitas
1.	0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
2.	0,6000 – 0,7999	Tinggi
3.	0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
4.	0,2000 – 0,3999	Rendah
5.	0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: (Rusman, 2017:70)

Berikut hasil pengujian reliabilitas instrumen variabel Z dan Y menggunakan Aplikasi IBM SPSS Statistics 26 dengan $n=30$.

a. Uji Reliabilitas Instrumen Aktivitas Belajar Siswa (Z)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas instrumen aktivitas belajar siswa menggunakan Aplikasi SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach* yang banyaknya $n = 30$, serta banyaknya item pernyataan yang valid adalah 11 item. Diperoleh nilai r_{Alpha} sebesar 0,711, di mana $r_{0,711}$ termasuk ke dalam kategori antara 0,6000 – 0,7999, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen aktivitas belajar siswa mempunyai reliabilitas yang tinggi. Berikut disajikan data hasil pengujian reliabilitas instrumen aktivitas belajar siswa menggunakan Aplikasi SPSS.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.711	11

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

b. Uji Reliabilitas Intrumen Tes Hasil Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas instrumen tes hasil belajar siswa menggunakan Aplikasi SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach* yang banyaknya $n = 30$, serta banyaknya item pertanyaan yang valid adalah 25 item. Diperoleh nilai r *Alpha* sebesar 0,895, di mana r 0,895 termasuk ke dalam kategori antara 0,8000 – 1,000, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tes hasil belajar siswa mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi. Berikut disajikan data hasil pengujian reliabilitas instrumen tes hasil belajar siswa menggunakan Aplikasi SPSS.

Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.895	25

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran adalah seberapa mudah atau sulitnya suatu butir soal bagi sekelompok siswa (Aziz, 2016). Tingkat kesukaran merupakan alat analisis instrumen yaitu soal-soal. Analisis daya pembeda ini bertujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong lemah prestasinya (Dewi, 2019).

Rumus berikut untuk menentukan tingkat kesulitan adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria indeks kesulitan soal yang ditafsirkan oleh Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen sebagai berikut:

Tabel 17. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sukar
0,30-0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber: Sudjiono, (2016)

Berdasarkan hasil analisis perhitungan menggunakan SPSS 26 terhadap 25 soal yaitu indeks P kurang dari 0,30 terdapat butir soal nomor 4, 6, 10, 15, 22, 24, dan 25, maka butir soal tersebut dengan kategori sukar. Kemudian pada indeks P 0,30-0,70 nomor soal 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, dan 23, maka terdapat 18 soal dengan kategori sedang.

4. Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan yang berkemampuan rendah. Daya beda butir soal ialah indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kelompok yang berprestasi tinggi dari kelompok yang berprestasi rendah diantara para peserta tes (Sudjiono, 2016). Keunggulan daya pembeda butir soal adalah meningkatkan kualitas tiap butir soal melalui data empiris dan mempelajari seberapa baik tiap butir soal dapat membedakan kemampuan siswa, yaitu siswa dapat

memahami atau tidak materi yang diajarkan oleh guru (Magdalena, 2021).

Berikut rumus yang digunakan:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2013:226).

Berikut interpretasi indeks daya pembeda butir soal:

Tabel 18. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir Soal

Daya Pembeda	Klasifikasi	Interpretasi
0,70 - 1,00	<i>Excellent</i>	Baik sekali
0,40 - 0,69	<i>Good</i> (baik)	Baik
0,20 - 0,39	<i>Satisfactory</i> (memuaskan)	Cukup
0,00 - 0,19	<i>Poor</i> (lemah)	Kurang Baik
Bertanda negatif	-	Jelek Sekali

Sumber: Magdalena, (2021)

Berdasarkan perhitungan hasil analisis Daya Beda Soal menggunakan SPSS 26, didapatkan hasil yaitu dari keseluruhan soal yaitu 20 soal memiliki daya beda soal dengan indeks 0,40-0,69 dengan kategori baik yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, dan 25. Kemudian soal pada indeks 0,20-0,39 dengan kategori cukup yaitu nomor 4, 6, 8, 9, dan 21.

3.7 Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penerapan statistik parametrik mensyaratkan terpenuhinya asumsi bahwa data harus normal dan homogen, sehingga perlu dilakukan pengujian persyaratan berupa uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu persyaratan penggunaan statistik parametrik dengan tujuan apakah data sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak (Rusman, 2023:8). Jenis uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas *shapiro-wilk*. Uji normalitas *shapiro-wilk* merupakan salah satu uji normalitas yang penggunaan paling umum digunakan untuk menguji normal atau tidak normalnya data penelitian dengan ukuran sampel kecil hingga sedang (Isnaini dkk., 2025). Adapun rumus dari uji normalitas *shapiro-wilk* adalah sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2 \quad i = 1, 2, 3, \dots, n$$

Keterangan:

n = Jumlah data

a = Coefficient test Shapiro-Wilk

D = Statistik penguji Shapiro-Wilk

Untuk mengetahui nilai D dapat dilihat rumus berikut:

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2; \quad i = 1, 2, 3, \dots, n$$

Keterangan :

X_i = Angka ke 1 pada data X

$\bar{X}$ = Rata-rata data

(Sintia dkk., 2022)

Rumusan hipotesis yang diajukan untuk mengetahui normalitas distribusi data populasi adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria Normalitas data menggunakan rumus Shapiro-Wilk yaitu:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data tersebut berdistribusi tidak normal.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji *Levene Statistic* digunakan untuk menguji homogenitas data. Dimana data dikatakan homogen, jika nilai signifikansi > nilai *alpha* yang digunakan adalah 5%.

Rumus *Levene* adalah:

$$W = \frac{n-k}{k-1} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

$Z_{ij} = [Y_{ij} - \bar{Y}_i]$

$\bar{Y}_i$ = Rata-rata kelompok ke i

$\bar{Z}_i$ = rata-rata kelompok dari Z_i

$\bar{Z}$ = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

(Usmadi, 2020).

Syarat uji homogenitas penelitian *Levene Statistic*: jika $W < F_{\text{tabel}}$, maka data sampel dalam populasi sama/homogen, tetapi jika $W > F_{\text{tabel}}$,

menyatakan bahwa data sampel dalam populasi penelitian tidak identik/tidak homogen. Tingkat signifikansi yang diterapkan adalah 0,05 dan $dk = n-1$, maka ditetapkan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Data populasi dengan varians homogen

H_1 = Data populasi tanpa varians homogen

Kriteria pengujian uji homogenitas *Levene Statistic* berdasarkan tingkat signifikansi (Sig.) digunakan $\alpha = 0,05$:

- a. Jika nilai probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima, artinya varians data populasi penelitian sama/homogen, tetapi sebaliknya
- b. Jika nilai probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak yang artinya varians data populasi penelitian tidak sama atau tidak homogen.

(Rusman, 2015:48).

3.8 Teknik Analisis Data

1. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varians dua jalan (*Two Way Anova*) adalah teknik analisis statistik parametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis perbandingan secara simultan dua sampel atau lebih dari dua sampel jika setiap sampel terdiri dari dua perlakuan atau lebih (Fitri dkk., 2023). Dalam pengujian *Two Way Anova*, terdapat beberapa asumsi yang digunakan, antara lain: (1) Data dari populasi atau sampel berjenis interval atau rasio. (2) Populasi yang akan diuji berdistribusi normal. (3) Varian setiap populasi atau sampel harus bersifat sama atau homogen. (4) Kelompok data harus mempunyai ukuran sampel yang sama (Supriadi, 2021). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji analisis *Two Way Anova* dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan dari penggunaan dua model pembelajara terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Tabel 19. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anova Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F _O
Antara A	$jK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n^A} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$
Antara B	$jK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n^B} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$	B-1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$
Antara AB (Interaksi)	$jK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n^B} - \frac{(\sum X_r)^2}{N} - JK_A - JK_B$	Db _A xdb _B (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_n$	Db _t xdb _A -Db _r -Db _{ab}	$\frac{JK_d}{db_d}$	
Total (T)	$JK_T = \sum \frac{X^2}{T} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$	N-1 (49)		

Sumber: Fitri dkk., (2023)

Keterangan:

JKT = jumlah kuadrat total

JKA = jumlah kuadrat variabel A

JKB = jumlah kuadrat variabel B

JKAB = jumlah kuadrat interaksi variabel A dengan B

JK(d) = jumlah kuadrat

MKA = mean kuadrat variabel A

MKB = mean kuadrat variabel B

MKAB = mean kuadrat interaksi variabel A dengan B

MK(d) = mean kuadrat dalam

FoA = harga Fo untuk variabel A

FoB = harga Fo untuk variabel B

FoAB = harga Fo untuk interaksi variabel A dengan B

(Hodiyanto, 2017)

2. Uji t-Test Dua Sampel Independen

Terdapat dua rumus t-test yang biasa digunakan menguji hipotesis komparatif dua sampel independen, berikut ini dua rumus t-test dua sampel *Independent Separated Varians* dan *Polled Varians* yaitu:

a. *Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

b. *Polled Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$\bar{X}_1$ = rata-rata data kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = rata-rata data kelas kontrol

s_1^2 = varians data kelompok eksperimen

s_2^2 = varians data kelompok kontrol

n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

(Sugiyono, 2013)

Aspek yang perlu diperhatikan memilih rumus uji-t, yaitu:

- 1) Ada atau tidaknya dua mean yang berasal dari dua sampel dengan angka yang sama.
- 2) Apakah varians data kedua sampel homogen atau tidak. Untuk menjawab ini, homogenitas varians harus diperiksa.

(Rusman, 2017:109)

Berdasarkan dua hal di atas, berikut petunjuk yang digunakan untuk memilih rumus uji-t:

- 1) Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varian homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *sparated varians* maupun *polled varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 2) Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 3) Bila $n_1 = n_2$ dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *sparated varians* dengan $dk = n_1 - 1 + n_2 - 1$, jadi bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- 4) Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian tidak homogen, untuk itu digunakan rumus tes *sparated varian*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil (Sugiyono, 2013).

3.9 Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Hipotesis 1

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada perbedaan hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dibandingkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Ada perbedaan hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dibandingkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

2. Rumusan Hipotesis 2

H0: $\mu_1 < \mu_2$: Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi.

H1: $\mu_1 > \mu_2$: Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi.

3. Rumusan Hipotesis 3

H0: $\mu_1 < \mu_2$: Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah.

H1: $\mu_1 > \mu_2$: Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah.

4. Rumusan Hipotesis 4

H0: $\mu_1 = \mu_2$: Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

H1: $\mu_1 \neq \mu_2$: Ada interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Kriteria pengujian hipotesis antara lain:

- Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$
- Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1 dan 4 menggunakan analisis varian dua jalan (*two way anova*), sedangkan hipotesis 2 dan 3 menggunakan uji t-test dua sampel independen.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang mempunyai aktivitas belajar tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, siswa dengan aktivitas belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sehingga dapat diartikan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang efektif, dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, seperti memahami materi pelajaran dengan baik.

3. Hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang mempunyai aktivitas belajar rendah. Berdasarkan hasil penelitian, siswa dengan aktivitas belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa yang mempunyai aktivitas belajar rendah. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang dipelajari.
4. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran maupun aktivitas belajar sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Akan tetapi, keduanya tidak saling berinteraksi secara langsung. Kemungkinan model pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan dan kurang diminati oleh siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Guru dapat mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi atau kompetensi yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan memahami konsep secara mendalam. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada penelitian ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat mengoptimalkan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa

dapat dioptimalkan melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

2. Guru mempertimbangkan penerapan model *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran ekonomi, khususnya bagi siswa dengan tingkat aktivitas belajar yang tinggi. Model *Two Stay Two Stray* yang mendorong interaksi aktif antar siswa sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif, karena mereka dapat lebih leluasa bertukar ide dan memperdalam pemahaman melalui diskusi kelompok. Oleh karena itu, penerapan model *Two Stay Two Stray* dapat menjadi strategi efektif dalam mengoptimalkan potensi siswa aktif untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal.
3. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan cara memodifikasi atau menggabungkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan model pembelajaran lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan bimbingan langsung seperti *Problem Based Learning* untuk siswa dengan aktivitas belajar rendah. Model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa bekerja secara mandiri namun tetap terbimbing dalam menyelesaikan masalah, sehingga lebih sesuai dengan karakteristik siswa yang kurang aktif.
4. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa secara umum, seperti aktivitas belajar, gaya belajar, maupun minat belajar. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa seperti model pembelajaran kooperatif *tipe role playing* (bermain peran), *talking stick* (tongkat bicara), *times games tournament* (turnamen akademik), dan lain sebagainya. Selain itu, guru dapat mengoptimalkan strategi pembelajaran yang adaptif dan fleksibel, agar mampu menjangkau kebutuhan belajar siswa secara merata, tanpa bergantung pada tingkat aktivitas belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, Rizal, Asep Kurnia Jayadinata, Isrok Atun. 2016. Pengaruh Model *Problem Based Leaming* Terhadap Kemampuan Berpikir Kretif Siswa. *Jurnal Pena Ilmah*, 1(1): 871-880.
- Adiyah, N., Rizal, Y., & Rusman, T. 2019. Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model PBL, PJBL dan *Discovery Learning* dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 7(5).
- Arfiana, Khikmatul. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Android Berbasis Nilai Keislaman pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII MTS/SMP*. Undergraduate thesis, IAIN KUDUS.
- Ariaten, K. R., Feladi. V. Dedy, R., & Budiman, A. 2019. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 1(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, Y. P., Wahdian, A., & Jamilah, J. 2024. Penerapan Model *Cooperative Learning* dengan Teknik *Two Stay Two Stray* Dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2): 1-8.
- Aziza, A.N. 2015. *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pengantar Ekonomi dan Bisnis Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK 1 Klaten Tahun Ajaran 2014/2015*. (Skripsi). Yogyakarta: UNY
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq. 2020. Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1): 37-38
- Data, A. 2014. Teknik Pengumpulan Data. *Jurnal Pendidikan Mipa Susunan Redaksi*, 4(2): 11.

- Darmawan, W., & Harjono, N. 2020. Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Two Stay Two Stray* Dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu* 4(2): 402-411
- Dewi, L. V., Ahied, M., Rosidi, I., & Munawaroh, F. 2019. Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Metode *Scaffolding*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 10(2), 299–313.
- Dewi, S.S., Hariastuti, R.M. and Utami, A.U., 2019. Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal olimpiade matematika (OMI) tingkat SMP tahun 2018. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), pp.15-26.
- Dimiyati, Mudjiono. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Djalal, F. 2017. Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 31-52.
- Ekawati, Shindy. 2016. Pengaruh Kedisiplinan dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal Pedagogy*, 1(2).
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Azis, Pagiling, S. L., Natsir, I., Anugrah, N. E. 2023. *Dasar-dasar Statistka untuk Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Fitriana, Sitti 2015. Pengaruh Efikasi Diri. Aktivitas, Motivasi Belajar, dan Kemampuan Berikir Logis terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VIII SMP. *Journal of EST*, 1 (2): 86-101
- Fridayanti, K. D. dkk. 2014. Penerapan pembelajaran teknik *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 4 Tejakula. *E- Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2).
- Habibati. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh Darussalam: Syiah Kuala University Press
- Hadi, A. Dkk. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2016. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah. Nanang & Cucu Suhana 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung
- Haniah, N., 2014. Uji normalitas dengan metode *liliefors*.
- Hapudin, M. S. 2021. Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Kencana.

- Harahap, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hestiningtiyas, W., Rizal, Y., & Rahmawati, F. 2021. *Problem Based Learning Model Analysis in Improving Student's Critical Thinking Ability. Economic Education Analysis Journal*, 10 (3), 543-553.
- Hodiyanto, H. 2017. Pengaruh model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan komunikasi matematis ditinjau dari gender. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 219.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul. 2011. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar Yogyakarta
- Idris, Z dan Jamal, L. 1992. *Pengantar Pendidikan 1* Jakarta Grasindo.
- Ika, S. 2015. *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya
- Indriyani. 2018. Model *Two Stay Two Stray* Sebagai Alternatif Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah. *Jurnal Peka*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.37150/jp.v2i1.1115>
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. 2025. Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377-1384.
- Istiyani, I. 2019. Eksperimen Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Talking stick* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Keaktifan Siswa Menengah Pertama. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Jamil S. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Janna, N.M. and Herianto, H., 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS.
- Kasmadi dan Sunariah, S. N. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung Alfabeta
- Kokou, R. K., Said, I., & Mustapa, K. 2019. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis Peta Konsep Dengan *Problem Based Learning* di MAN 2 Kota Palu. *Jurnal Akademika Kimia*, 8(2): 104-111.
- Lie, Anita. 2008. *Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas*. Grasindo. Jakarta.
- Lie. A. 2010. *Cooperative Learning Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Ruang Kelas*. PT. Gramedia.

- Linawati. 2017. Pengaruh Implementasi *Problem Based Learning* Aplikasi Metode Resitasi terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Mata Kuliah Auditing. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 534–543.
- Lisdiana, Anita. 2019. Memantik keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS TS). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 03, No. 2, 2579-3241.
- Listiana, R. D., Sunandar, & Prasetyowati, D. 2021. Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Devision* dan *Two Stay Two Stray* Membantu *Macromedia Flash* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1): 2685-3892.
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., dan Berliana, N. 2021. Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295.
- Majid, Abdul dan Chaerul Rochman 2015. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Maryamah, Rupaidah, E., & Rizal, Y. 2016. Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Inquiry Learning*. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 4(7).
- Maulana. 2016. Interaksi Pbl-Murder. Minat Penjurusan. Dan Kemampuan Dasar Matematis Terhadap Pencapaian Kemampuan Berpikir Dan Disposisi Kritis. *Mimbar Sekolah Dasar*. 2(1).1-20. <https://doi.org/10.17509/mimbar sd.v2i1.1318>
- Maulidia, S. R., Rusman, T., & Nurdin. 2019. Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran PBL, PjBL, *Discovery Learning*, dan *Inquiry Learning*. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobi)*, 7(1).
- Maydiantoro, Albet. 2022. *Teori Belajar Behavioristik*. FKIP Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Megawati, Ayuni Dewi. 2015. *Pengaruh Minat dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Prambanan-Klaten*. (Skripsi) Yogyakarta: UNY.
- Mulyantini, N. L. D., Suranata, K. &... 2019, *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. *MIMBAR PGSD*
- Mulyasa. E. 2014. *Pengembangan dan Implemenatasi Kurikulum 2013*. Bandung Rosda

- Mulyasa. E. 2005. *Menjadi Guru Profesional. Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar, N. 2019. *the Effect of Cooperative Leaming Models on Increasing Learning Results and Student Activities in Mathematic Lessons*. *Journal of Mathematics Education*, 4(1), 21-26.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandem Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika Jurnal Al asma *Journal of Islamic Education*, 2(1), 10.
- Noto, M. S., & Nia Setiani. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*: Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan *Self Confidence* Siswa. *Pendidikan Matematika*, Universitas Swadaya Gunung Jati, 10(4): 727-737.
- Nugraha, S. Sudiatmi, T., dan Suswandari, M. 2020. Studi pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal inovasi penelitian*, 1(30): 265-276
- Nurdin, N., Pujiati, P., & Rusman, T. 2015. Profil Kualitas Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Tanggamus. *Metafora: Education, Social Sciences and Humanities Journal*, 1(4), 143-153.
- Nurmala, D.A. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksa*, 1(4).
- Nurtanto, M., & Fawaid, M. 2015. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Psikomotor Dengan Metode Problem Based Learning. *Jurnal Taman Vokasi*, 2(2), 737–747.
- Nuryasintia. I. & Wibowo, L. A. 2019, *Learning Activeness through Learning Media and Class Management*. 65(Icebef 2018), 145-148. <https://doi.org/10.2991/icebef-18.2019.35>
- Prasetya, T. I. 2012. Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang *Journal of Educational Research and Evaluation*. *JERE*, 1 (2): 107-112
- Pratiwi, A. A. S., Rusman, T., & Suroto. 2020. Perbandinan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Course Review Horay, Teams Games Tournament* Dan *Numbered Heads Together* Dengan Memperhatikan Minat Belajar. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*, 3(1), 9–18.
- Pujiati., Rahmawati, F., & Rahmawati. 2021. *Modul Kurikulum dan Pembelajaran dengan Pendekatan Hypercontent*. Bandar Lampung. CV. Anugrah Utama Raharja.

- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV ditinjau dari kemampuan awal matematika (KAM). *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207-215. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.771>
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarva.
- Putra, E. D., & Panglipur, I. R. 2019. Analisis Level Kinerja Practitioner Melalui Aktivitas Belajar Siswa *Jurnal Pendidikan Matematika Judika Education*, 2(1), 25-35. <https://doi.org/10.31539/judika.v2i1.700>
- Qalbi, Z., & Saparahayuningsih, S. 2021. Penggunaan *Blended-Problem Based Learning* di Masa Covid-19 untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Kuliah Kreativitas dan Keberbakatan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 1–1.
- Qomariyah. E. N. 2016. Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS. 23. 2009. 132-141.
- Rahayu, S. 2018. Pengaruh lingkungan teman sebaya dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IIS SMA negeri 1 sewon tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 7(2), 143-151.
- Ricardo, I. Melani. (2020). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (*The Impact Of Students Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes*). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1): 79-92.
- Rina, Herna, & Tadjuddin, N. F. (2021). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Aktivitas Belajar Sebagai Variabel *Intervening*. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(1), 19–2.
- Rusman, 2011, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Dosen*, Jakarta PT. Raja Grafindo Persada 2014 *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah*, Vol.1 No 2 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*, Jakarta PT Raja Grafindo Persada 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Rusman, T. 2017. *Statistika Parametrik*. Bandar Lampung: Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi.
- Rusman, T. 2023. *Statistik Inferensial dan Aplikasi SPSS*. Bandar Lampung: Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Pronlem Based Learning*. Jakarta Gralia Indonesia.

- Sakinah. N. 2020. *The Relationship between Association and Moral Development of Student Learning Activities*. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) Humanities and Social Sciences, 3(1), 359-366 <https://doi.org/10.33258/birci.v3i1.780>
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta Kencana.
- Santoso, S. 2019. *Mahir Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sarianti, Aminuyati, & Syahrudin, H. 2015. Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap hasil Belajar Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(1): 1-10.
- Sianturi, A., Sipayung. T. N. & Argareta, M. 2018. *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta didik SMPN 5 Sumbul*. 6(1), 29-42.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta Oemar Malik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta Bumi Aksara, 2014): 90
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350-361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Subekti, V. B. A., & Rindrayani, S. R. 2024. Perbedaan Metode Two Stay Two Stray dan Aplikasi Wordwall Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMA N 1 Rejotangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 8(2): 185-201.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjono. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri 2015. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Leaming Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Suroto, Rusman, T., Aswir, E. S., & Prasetyo, E. 2019. Perbandingan Model Pembelajaran *Scaffolding* Dan Artikulasi Terhadap Kecakapan Hidup Dengan Memperhatikan *Emotional Question* Siswa. *Jurnal Prespektif Pendidikan*, 13(2), 83–91.
- Suryabrata. S. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suswati, U. 2021. Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127–13.
- Syahrums, dan Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Tamara primadona. 2017. *Perbandingan Model Pembelajaran Problem Based Leaming (PBL) dan Two Stay Two Stray Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah matematis siswa SMP Negeri di kecamatan Grogol Petamburan*. Sarjana thesis, universitas Negeri Jakarta.
- Ulfah, and Opan Arifudin. 2021. “Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan* 2(1): 1-9. <http://ojs.steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>.
- Usmadi, U., 2020. Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7 (1): 50-62.
- Utama, A Jalinus, N., Jasman, sman, J J & & Hasanuddin, Hasa H. 2020. Implementasi Pembelajaran *Project Based Leaming* Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Produk Kreativitas
- Utama, A., Jalinus, N., Jasman, J., & Hasanuddin, H. 2020. Implementasi Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Produk Kreativitas Kewirausahaan Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 2(1), 134-141.
- Warsono, 2017. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widiarochmawati, N. 2020. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan *Two Stay Two Stray* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMKN 2 Tuban

Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 1(1): 50-55).

Winataputra, Udin S. dkk 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Winkel. W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta. Gramedia.

Wulandari, N. A dan Hakim, L. 2014. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Prezi* Dengan *Powerpoint* Pada Mata Diklat Akuntansi, *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(1), 1-8.

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–2.