

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan dinamis, yang menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi perkembangan siswa secara holistik. Dalam Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, disebutkan bahwa pembelajaran harus diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, regulasi tersebut menekankan pentingnya ruang bagi siswa untuk mengembangkan prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat serta perkembangan mereka. Sedangkan dalam Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan menegaskan bahwa penilaian pencapaian hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar siswa dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan guru di kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, dari 36 siswa hanya 47 % (17 siswa) yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Dari 36 siswa, 53% siswa (19 siswa) yang mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 44% (17 siswa) lainnya masih belum tuntas. Dalam kondisi yang optimal lebih dari 85% siswa mestinya memiliki motivasi

yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, dan idealnya 85% siswa mencapai ketuntasan belajar tanpa perlu remedial. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah ceramah yang dipadukan dengan media presentasi PowerPoint (PPT). Namun, model ini masih kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi, minimnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta kecenderungan sebagian siswa untuk fokus pada perangkat gawai mereka daripada pada materi pembelajaran.

Fenomena ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih kontekstual, partisipatif, dan berbasis kolaborasi, sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, sehingga siswa dapat saling berbagi informasi dalam kelompok kecil dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Melalui TSTS, siswa tidak hanya diajak untuk memahami materi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, berbicara di depan kelompok, dan menghargai pendapat orang lain.

Agar penerapan metode ini semakin efektif, media pembelajaran visual yang menarik seperti Canva dapat digunakan untuk mendukung penyajian materi. Dengan Canva, guru dan siswa dapat menciptakan konten visual yang kreatif, seperti infografik, presentasi, dan poster, yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap materi Ekonomi.

Menyikapi kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, inspiratif, dan bermakna. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan Canva diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, kolaboratif, dan efektif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun Tahun Ajaran 2025/2026".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru saat ini belum sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, serta belum memaksimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mata pelajaran Ekonomi di kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun.
3. Rendahnya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun pada mata pelajaran Ekonomi.
4. Perlunya inovasi dalam metode pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif.

## **C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun?
3. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun setelah diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun setelah diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva.
3. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva dalam kegiatan pembelajaran Ekonomi siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti (Guru)

Hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis dan reflektif, sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman langsung dan mendalam bagi guru (peneliti) dalam merancang, melaksanakan, dan merefeksikan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*.
- b. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keterlibatan siswa melalui perpaduan TSTS dan media visual Canva.

### 2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa mendapatkan manfaat sebagai berikut:

- a. Peningkatan motivasi dan antusiasme belajar karena penggunaan Canva sebagai media visual yang menarik, sehingga dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep Ekonomi.
- b. Terasahnya keterampilan sosial dan efektif seperti kerjasama, komunikasi, berpikir kritis, dan terutama kepercayaan diri melalui mekanisme *Two Stay Two Stray* yang membuat siswa dipaksa aktif berinteraksi dan bertukar informasi.
- c. Meningkatnya hasil belajar karena kegiatan perbaikan proses pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian tindakan kelas ini turut serta memperkuat kualitas pembelajaran di sekolah sebagai berikut:

- a. Menyediakan data empiris mengenai efektifitas model pembelajaran TSTS berbantuan Canva sebagai alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini menjadi referensi bagi guru mata pelajaran lain untuk mengatasi masalah motivasi dan hasil belajar, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.
- c. Sebagai upaya evaluasi internal untuk menelaah hambatan dan kelemahan sarana teknologi dalam mendukung pengembangan pembelajaran digital yang inovatif.

## **F. Definisi Istilah**

Sebagai upaya menghindari kesalahan dalam menafsirkan kata dan kalimat dalam judul penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

### **1. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Canva**

Model pembelajaran merupakan pendekatan yang disusun secara sistematis dan terencana untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan mempermudah penyampaian materi, menciptakan proses belajar yang efektif, serta mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Bali, 2020). Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Dalam model ini, siswa bekerjasama dalam kelompok, dimana dua orang berperan sebagai tuan rumah (*stay*) untuk menyampaikan informasi kepada tamu dari kelompok lain, sedangkan dua siswa lainnya

bertamu (*stray*) ke kelompok lain untuk mencari informasi yang kemudian dibawa kembali ke kelompok asal mereka (Firman dkk., 2020).

Canva adalah alat desain grafis berbasis online yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis desain visual dengan sistem drag-and-drop (Gehred, 2020). Canva bertujuan untuk mendorong partisipasi dan komunikasi siswa melalui TSTS, dan memungkinkan siswa menyajikan hasil pemahaman mereka dalam bentuk visual yang menarik dan kreatif dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia, sehingga meningkatkan motivasi dan memperkuat pemahaman konsep.

Kombinasi Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan media visual dari Canva diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran TSTS mendorong partisipasi siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi dalam diskusi kelompok. Canva memungkinkan siswa untuk menyajikan hasil pemahaman mereka dalam bentuk visual yang menarik, sehingga penerapan model pembelajaran TSTS berbantuan Canva diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep serta kreativitas siswa dalam mata pelajaran Ekonomi.

## 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk berupaya secara sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan akademik yang diinginkan (Sugianto & Wijaya, 2018).

Motivasi belajar dapat berasal dari faktor intrinsik seperti rasa ingin tahu, minat terhadap suatu mata pelajaran, dan keinginan untuk meningkatkan kompetensi, maupun faktor ekstrinsik seperti dukungan dari guru, lingkungan belajar yang kondusif, dan penghargaan atas prestasi yang dicapai.

Dalam konteks penelitian tindakan kelas ini, motivasi belajar diukur berdasarkan indikator perilaku yang diamati pada siswa selama kegiatan pembelajaran Model *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva. Indikator perilaku yang diamati dan diukur meliputi perhatian, antusiasme, partisipasi, inisiatif, ketekunan dan kepercayaan diri. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih antusias dalam menyelesaikan tugas, dan memiliki kemauan besar untuk menguasai materi secara mendalam. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar.

### 3. Hasil Belajar Ekonomi

Hasil belajar adalah kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar menunjukkan adanya perubahan positif dalam diri siswa, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang dapat diukur melalui berbagai metode seperti tes akademik, observasi dan refleksi.

Dalam mata pelajaran Ekonomi, hasil belajar merujuk pada tingkat pencapaian siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep Ekonomi setelah mengikuti proses pembelajaran. Bloom (dalam Sudjana, 2013:22) mengategorikan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif diukur melalui tes tertulis, seperti pilihan ganda, esai, atau ujian lisan untuk menilai pemahaman konsep Ekonomi. Ranah psikomotor diukur melalui kinerja yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan tugas atau proyek berbasis ekonomi, yang menunjukkan penerapan teori ke praktik. Sedangkan ranah afektif diukur melalui observasi langsung, kuesioner, jurnal refleksi, dan wawancara, yang membantu guru dalam menilai sikap, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Melalui penerapan model pembelajaran Two Stya Two Stray berbantuan Canva, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi diharapkan meningkat. Namun, dalam penelitian tindakan kelas ini, Hasil Belajar secara spesifik dibatasi pada ranah kognitif siswa, yang diukur melalui nilai tes formatif (post-test) pada setiap akhir siklus. Kenaikan hasil belajar diindikasikan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas dan peningkatan persentasi ketuntasan tujuan pembelajaran. Ranah afektif, yang mencakup sikap dan keterlibatan siswa, diukur dan dilaporkan secara terpisah dalam variabel Motivasi Belajar.