

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan Canva

a. Pengertian Model Pembelajaran Two Stay Two Stray

Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok dan bekerja sama untuk mendiskusikan materi, kemudian, dua orang berperan sebagai tuan rumah (stay) untuk menyampaikan informasi kepada tamunya, dan dua orang bertamu di kelompok lain (stray) untuk mencari informasi (Firman dkk., 2020).

b. Prinsip dan Karakteristik Model Two Stay Two Stray

Harahap dkk. (2024) menjelaskan beberapa karakteristik Model Pembelajaran Two Stay Two Stray, beberapa diantaranya yaitu: (1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya. (2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. (3) Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda. (4) Penghargaan lebih berorientasi pada sosial, suku, jenis kelamin yang berbeda. (4) Penghargaan lebih

berorientasi pada kelompok dari pada individu. Jadi prinsip Model pembelajaran TSTS adalah kerjasama, interaksi sosial, tanggungjawab bersama, pembelajaran aktif dan keterlibatan semua siswa. Sedangkan karakteristik dari pembelajaran dengan model TSTS adalah pembelajaran berbasis kelompok, pertukaran informasi, meningkatkan keterampilan sosial, diskusi dan refleksi.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Two Stay Two Stray

Menurut Sutikno (2014: 104), metode **Two Stay Two Stray** memberikan peluang bagi siswa untuk berbagi informasi dengan kelompok lain melalui langkah-langkah berikut:

- 1) Setiap kelompok terdiri dari empat peserta didik yang berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 2) Setelah diskusi selesai, dua anggota dari masing-masing kelompok berpindah untuk mengunjungi kelompok lain.
- 3) Sementara itu, dua anggota yang tetap di kelompok awal bertanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi mereka kepada tamu yang datang.
- 4) Setelah memperoleh informasi dari kelompok lain, tamu kembali ke kelompok asal dan membagikan wawasan yang didapat.
- 5) Kelompok kemudian meninjau dan mendiskusikan kembali hasil kerja mereka.

Sintaks model TSTS ini dirancang untuk menciptakan interaksi sosial dan tanggung jawab individu dalam kerangka belajar

kelompok kooperatif. Langkah kedua (*Stray*) berfungsi melatih inisiatif dan kepercayaan diri siswa dalam mencari dan mencapainya informasi di kelompok lain, yang merupakan salah satu indikator penting motivasi. Sementara itu, Langkah 3 dan 4 (*Stay* dan *Pelaporan Kembali*) menuntut siswa untuk menjelaskan materi kepada temannya, yang secara ilmiah terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman kognitif dan daya ingat materi pelajaran Ekonomi. Dengan demikian, penerapan model TSTS mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar sejak tahap awal penelitian.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Two Stay Two Stray*

Rofiqoh (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Model Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* menjelaskan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

1) Kelebihan Model Pembelajaran TSTS:

- a. Mendorong keaktifan berpikir siswa
- b. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar
- c. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi.

2) Kekurangan Model Pembelajaran TSTS:

- a. Memerlukan waktu pelaksanaan yang panjang,
- b. Siswa yang tidak nyaman belajar dalam kelompok akan lebih susah memahami materi,
- c. Guru membutuhkan persiapan ekstra.

e. Peran Canva dalam Model Pembelajaran Two Stay Two

Stray

Canva sebagai media pembelajaran visual berperan penting dalam menunjang keberhasilan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran kooperatif seperti TSTS, visualisasi materi melalui Canva dapat memperkuat pemahaman siswa dan mendorong partisipasi aktif selama diskusi kelompok. Penelitian oleh Novitasari & Pratiwi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, Gehred (2020) menyebutkan bahwa Canva memberikan kemudahan bagi pendidik dan pelajar dalam menciptakan konten visual yang profesional melalui fitur *drag-and-drop* dan ribuan template yang dapat disesuaikan.

f. Implementasi Model Two Stay Two Stray Berbantuan Canva dalam Pembelajaran Ekonomi

Implementasi model *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva dalam pembelajaran Ekonomi dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan materi, di mana dua siswa tetap di kelompok (*stay*) dan dua lainnya bertukar informasi dengan kelompok lain (*stray*). Dalam proses ini, Canva digunakan sebagai alat bantu visual untuk menyusun materi dalam bentuk

poster atau presentasi yang dibuat oleh siswa sebagai hasil diskusi. Media visual dari Canva mempermudah siswa dalam menyampaikan informasi secara menarik, sehingga mendukung keterampilan berpikir kritis dan komunikasi.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk berupaya secara bersungguh-sungguh dalam mencapai tujuan akademik yang diinginkan (Sugianto&Wijaya, 2018). Selaras dengan pernyataan tersebut, Motivasi belajar juga dimaknai sebagai menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Ikhwandari dkk. (2019), Motivasi belajar adalah perilaku belajar yang dilakukan oleh pelajar dan pada dirinya terdapat kekuatan mental yang berupa keinginan, kemauan dan cita-cita (Dimiyati dan Mudjiono dalam Ikhwandari dkk. (2019). Di sisi lain, Sardiman (2016) menegaskan bahwa motivasi tidak hanya memulai proses pembelajaran, tetapi juga menjaga kesinambungan serta mengarahkan aktivitas belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Dengan demikian motivasi memiliki peranan utama dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai pendorong tindakan, penentu arah tindakan atau tujuan, dan penyeleksi strategi yang tepat untuk mencapai keberhasilan (Uno, 2011). Motivasi belajar dapat berasal

dari faktor instrinsik seperti rasa ingin tahu dan minat terhadap suatu mata pelajaran, maupun faktor ekstrinsik seperti dukungan dari guru dan lingkungan belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur berdasarkan indikator perilaku yang diamati pada siswa selama kegiatan pembelajaran Model Two Stay Two Stray berbantuan Canva. Indikator perilaku yang diukur meliputi perhatian, antusiasme, partisipasi, inisiatif, ketekunan, dan kepercayaan diri.

b. Indikator Motivasi Belajar

Secara umum, motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator yang tampak pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sardiman (2016) indikator motivasi antara lain terlihat dari hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, serta ketekunan dan keuletan dalam menghadapi tugas. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Riyanti, 2022) menekankan bahwa motivasi dapat diukur dari minat, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Karena model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan Canva mengutamakan pada interaksi kelompok dan aktivitas visual, penelitian ini melakukan sintesis dan adaptasi dari konsep-konsep Sardiman dan Hamalik untuk menciptakan indikator yang spesifik dan operasional. Indikator Motivasi Belajar yang diukur dalam penelitian ini, dan yang sesuai dengan

efektifitas penerapan TSTS berbantuan Canva, terdiri dari enam aspek perilaku sebagai berikut:

1) Perhatian (Attention)

Perhatian merupakan implementasi minat siswa yang tampak dalam fokus pandangan, keseriusan menyimak penjelasan, dan tidak terlibat dalam kegiatan di luar pembelajaran. (Adaptasi dari konsep Minat dan Perhatian menurut Hamalik)

2) Antusiasme

Perasaan gembira dan minat yang tinggi siswa dalam mengikuti semua rangkaian kegiatan belajar, yang ditunjukkan dengan wajah ceria, semangat dalam bekerja kelompok, dan respon positif terhadap tantangan tugas. (Adaptasi dari Hasrat dan Keinginan untuk berhasil menurut Sardiman)

3) Partisipasi Aktif

Partisipasi Aktif mencerminkan keinginan dan keterlibatan siswa secara langsung dalam diskusi, kontribusi gagasan, serta pelaksanaan peran sesuai sintak TSTS. (Adaptasi dari Keterlibatan Aktif menurut Hamalik)

4) Inisiatif

Kemandirian siswa dalam mengikuti kegiatan diskusi, mengajukan pertanyaan tanpa diperintah, atau mencari informasi tambahan yang relevan untuk memperkaya hasil

diskusi kelompok, serta inisiatif proaktif siswa dalam memanfaatkan fitur dan elemen desain Canva untuk menyusun dan menyajikan materi hasil diskusi agar lebih menarik dan mudah dipahami. (Adaptasi dari Dorongan untuk Kebutuhan Belajar menurut Sardiman)

5) Ketekunan (Persistence)

Ketekunan merupakan daya tahan dan kesabaran siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan meskipun menghadapi kesulitan, serta keinginan untuk memperbaiki hasil kerja yang belum tuntas. (Adaptasi langsung dari Ketekunan dan Keuletan menurut Sardiman)

6) Kepercayaan Diri

Keyakinan siswa akan kemampuan dirinya untuk berbicara, mengeluarkan pendapat, dan mempertahankan hasil diskusi, pada saat berperan sebagai “stay” (tuan rumah) maupun “stray” (tamu). Kepercayaan diri ini adalah faktor psikologis yang didorong oleh TSTS dan merupakan perwujudan dari Harga Diri dalam aspek motivasi.

Berdasarkan sintesis keenam indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran motivasi belajar dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh sesuai tindakan yang dilakukan. Indikator Partisipasi aktif, Inisiatif, Ketekunan, dan Kepercayaan Diri secara langsung menunjukkan keberhasilan TSTS dalam

mendorong interaksi sosial dan tanggung jawab siswa di kelas. Sedangkan indikator Perhatian dan Antusiasme menjadi membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai media visual efektif mempertahankan minat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, peningkatan motivasi yang diukur dalam penelitian ini akan mencerminkan dampak positif dari penerapan Model Pembelajaran TSTS berbantuan Canva pada siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Rubiana & Dadi (2020) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa terdiri dari faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik terdiri dari kebutuhan, harapan dan cita-cita, faktor ekstrinsik terdiri dari penghargaan dan kondisi lingkungan. Sementara itu, Slameto (2010) menyoroti dorongan kognitif, harga diri, dan kebutuhan berafiliasi sebagai faktor-faktor yang menentukan semangat belajar siswa.

Rubiana & Dadi (2020) mengidentifikasi faktor intrinsik yang meliputi kebutuhan, harapan, dan cita-cita sebagai elemen utama yang mendorong seseorang untuk belajar, sedangkan faktor ekstrinsik seperti penghargaan dan kondisi lingkungan juga berperan dalam memperkuat motivasi.. Dengan demikian, motivasi belajar dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi antara dorongan internal, seperti keinginan untuk memahami dan mencapai tujuan pribadi, serta

pengaruh eksternal berupa lingkungan dan apresiasi dari orang lain. Kedua teori ini saling melengkapi dalam menjelaskan bagaimana siswa terdorong untuk belajar.

d. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut De Decce dan Grawford (dalam Djamarah, 2011), terdapat empat peran utama guru dalam menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa:

1) Menumbuhkan Semangat Belajar

Dalam proses pembelajaran sehari-hari, guru sebaiknya menghindari metode yang monoton dan kurang menarik. Mempertahankan minat siswa dalam belajar dapat dilakukan dengan memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai aspek pelajaran dalam suasana belajar yang dinamis. Pemahaman guru terhadap pemikiran awal siswa akan sangat membantu dalam meningkatkan semangat mereka.

2) Membantu Siswa Memiliki Harapan yang Realistis

Guru berperan dalam menjaga agar harapan siswa tetap realistis serta membantu menyesuaikan ekspektasi yang kurang sesuai dengan kenyataan. Harapan yang diberikan harus dapat dicapai dan didukung oleh pertimbangan yang matang.

3) Memberikan Penghargaan atau Insentif

Ketika siswa mencapai keberhasilan, guru diharapkan memberikan apresiasi sebagai bentuk penghargaan agar mereka

lebih termotivasi untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran berikutnya.

4) Mengarahkan Perilaku Siswa

Sebagai pendidik, guru bertugas membimbing perilaku siswa dengan berbagai cara, seperti melalui pemberian tugas, pendekatan yang bersifat mendukung, pemberian sanksi edukatif, serta teguran yang disampaikan dengan penuh kelembutan dan bahasa yang ramah.

Menurut Husna & Supriyadi (2023), media pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan semangat belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara lebih bermakna dan membantu siswa mengatasi kejenuhan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media visual mampu memperkuat presentasi materi dan meningkatkan ketertarikan siswa melalui media desain yang menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray yang berbasis diskusi kelompok aktif mendorong keterlibatan sosial siswa dan membentuk suasana belajar yang kolaboratif.

3. Hasil Belajar Ekonomi

a. Pengertian Hasil Belajar dan Hubungannya dengan Motivasi

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Kemampuan ini mencerminkan perubahan dalam diri siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tersebut dapat diukur dan dijadikan acuan oleh guru maupun siswa untuk menilai tingkat keberhasilan belajar, termasuk dalam menentukan kelulusan siswa (Nugraha dkk., 2020). Menurut Nana Sudjana (2009) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Perubahan tersebut menjadi acuan bagi guru untuk menilai tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran. Dalam mata pelajaran Ekonomi, hasil belajar merujuk pada tingkat pencapaian siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep Ekonomi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, dalam penelitian tindakan kelas ini, Hasil Belajar secara operasional dibatasi pada ranah kognitif siswa, yang diukur melalui nilai tes formatif (post-test) pada setiap akhir siklus. Ranah afektif yang meliputi sikap dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, diukur dan dilaporkan secara terpisah dalam variabel Motivasi Belajar.

Menurut 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. Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Pada dasarnya, hasil belajar merupakan variabel akibat yang sangat dipengaruhi oleh faktor internal siswa, khususnya motivasi belajar (Slameto, 2015:54). Faktor motivasi ini akan dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu metode pembelajaran dan lingkungan sekolah (Slavin, dalam Dimiyati & Mujiono, 2011). Oleh karena itu, tindakan utama penelitian ini adalah penerapan Model Two Stay Two Stray berbantuan Canva difokuskan untuk memperbaiki faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan motivasi inilah yang secara logis dan teoritis diharapkan akan menjadi penyebab langsung dari peningkatan Hasil Belajar siswa di kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar pada ranah kognitif mencerminkan capaian siswa dalam menguasai pengetahuan dan kemampuan intelektual. Indikator kognitif ini secara umum diklasifikasikan berdasarkan Taksonomi Bloom, yang bertujuan mengukur kemampuan berpikir siswa. Pedoman yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka saat ini adalah Taksonomi Bloom yang Direvisi (Anderson & Krathwohl, 2002), yang mengurutkan proses kognitif dari yang paling dasar hingga paling kompleks: Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi sampai Mencipta. Pada materi Ekonomi kelas XII SMA Negeri 4 Madiun dengan materi Akuntansi Sebagai Sistem Informasi, indikator hasil belajar diarahkan pada kemampuan kognitif tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skill), yaitu tingkatan Menerapkan (C3) hingga Mencipta (C6). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Abad ke-21 yang diamanatkan dalam kebijakan pendidikan dan menjadi landasan penyusunan instrumen tes formatif, yang mencakup:

1. Menerapkan (C3)

Kemampuan mengidentifikasi konsep dasar Akuntansi sebagai sistem informasi dan mengaplikasikan aturan dasar Akuntansi untuk mengelompokkan transaksi keuangan.

2. Menganalisis (C4)

Kemampuan menganalisis dampak transaksi keuangan terhadap Persamaan Dasar Akuntansi.

3. Mengevaluasi dan Mencipta (C5/C6)

Kemampuan menyusun laporan keuangan sederhana berupa Laporan Laba Rugi, Perubahan Ekuitas, dan Posisi Keuangan berdasarkan transaksi. Kemampuan ini juga diperkuat melalui penggunaan Canva, siswa dituntut tidak hanya menyusun laporan secara akurat, namun juga mengolah dan menyajikan informasi menjadi bahan presentasi yang kreatif dan efektif.

Peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai kelas setelah pelaksanaan tindakan. Seluruh instrumen tes formatif (post-test) yang digunakan pada akhir setiap siklus disusun berdasarkan indikator tersebut, yang sekaligus menjadi landasan untuk mencapai standar ketuntasan klasikal.

c. **Standar Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri**

4 Madiun

Standar hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Madiun diukur berdasarkan Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP menjadi tolok ukur pencapaian kompetensi yang bersifat deskriptif, di mana siswa dinilai berdasarkan tingkat penguasaan kriteria minimal untuk setiap tujuan pembelajaran,

bukan berdasarkan satu angka mutlak. Standar ini diatur dalam Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022.

Dalam rangka pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang membutuhkan pengukuran kuantitatif, kriteria deskriptif KKTP untuk materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi tersebut diterjemahkan menjadi dua kriteria operasional sebagai berikut:

1. Tingkat penguasaan Individu (Kriteria Tuntas Minimal)

Siswa dinyatakan tuntas apabila telah mencapai Tingkat Penguasaan Kriteria Minimal dengan nilai 70.

2. Ketuntasan Klasikal (Target PTK)

Pembelajaran secara keseluruhan dalam kelas dianggap berhasil dan efektif apabila mencapai Ketuntasan Klasikal minimal 85% dari 36 siswa kelas XII-8. Persentase ini mencakup siswa yang berhasil mencapai Tingkat Penguasaan Cukup, Baik, dan Sangat Baik sesuai kriteria yang ditetapkan (yaitu, nilai ≥ 70) (Slameto, 2015).

B. Kerangka Berpikir

Materi pelajaran Ekonomi pada semester 1 kelas XII tentang Akuntansi sebagai Sistem Informasi merupakan materi mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan analisis tingkat tinggi. Kondisi ini menuntut pengelolaan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi awal, kesulitan materi ini menyebabkan

rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa belum mencapai Srandar Ketuntasan Kalsikal 85% yang telah ditentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan Model Two Stay Two Stray. Model pembelajaran kooperatif ini secara teoritis efektif dalam meningkatkan pemahaman dan mengembangkan keterampilan sosial melalui sistem gotong royong dan tanggung jawab bersama. Sedangkan Canva digunakan sebagai media visual yang efektif untuk mendukung kolaborasi siswa dalam kelompok, khususnya dalam menyusun bahan presentasi hasil diskusi kelompok dengan memanfaatkan gawai yang dimiliki siswa.

Kombinasi TSTS dan Canva menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penerapan tindakan diharapkan mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa dan mencapai Hasil Belajar Kognitif hingga standar Ketuntasan Klasikal 85%.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan dan uraian tersebut di atas dapat diambil hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva maka motivasi belajar siswa mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun tahun ajaran 2025/2026 akan meningkat.

2. Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* berbantuan Canva maka hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun tahun ajaran 2025/2026 akan meningkat.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, antara lain seperti yang tertera dalam tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Model TSTS Terdahulu

Tahun	Judul	Peneliti
2020	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa kelas IV MIN 1 Probolinggo	Muhammad Mushfi El Iq Bali
2022	Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay-Two Stray</i> Siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 5 Yogyakarta	Sapto Nugroho
2022	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> Pada Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Sullamul Muftadi Anjani	Wardatul Uyun, Riski Ayu Arnila, Sulaiman
2024	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dipadu <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Malang	A. Farid Rohmatulloh, Herawati Susilo, Elya Ruslina
2024	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn	Aini, F. Q., & Desyandari, V.

Berdasarkan tinjauan terhadap lima penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa model Two Stay Two Stray (TSTS) telah terbukti secara konsisten dalam meningkatkan, motivasi, dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran dan jenjang. Namun demikian, penelitian tindakan kelas ini memiliki kebaruan yang kuat dan memberikan kontribusi khusus karena fokus pada integrasi tindakan dan konteks materi sebagai berikut:

1. Sinergi TSTS dan Canva

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian efektifitas Model TSTS yang secara eksplisit bernantuan Canva. Seluruh penelitian terdahulu dalam Tabel 2.1. menggunakan TSTS murni atau dikombinasikan dengan model lain (PBL), tetapi tidak mengintegrasikan Canva sebagai media visual. Integrasi Canva dalam TSTS ini dirancang untuk memfasilitasi peran Stay dan Stray dalam menyajikan informasi materi Akuntansi dalam bentuk Visual (presentasi/infografis), sehingga mendukung keterampilan berpikir tinggi (HOTS) pada proses pelaporan hasil diskusi siswa.

2. Konteks Materi dan Variabel Ganda yang Spesifik

Penelitian ini menguji TSTS berbantuan Canva secara spesifik pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi. Akuntansi adalah materi yang menuntut visualisasi data dan analisis, berbeda dengan fokus penlian terdahulu yang umumnya pada Matematika atau mata pelajaran berbasis teori lainnya. Selain itu, penelitian ini secara tegas menargetkan perbaikan simultan pada dua variabel esensial, yaitu Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif, yang diukur dalam kerangka PTK untuk memecahkan masalah

kontekstual di SMA Negeri 4 Madiun. Oleh karena itu, penelitian ini bukan hanya mengulang temuan terdahulu, tetapi memperluas cakupan dan relevansi Model TSTS dalam lingkungan pembelajaran yang memerlukan dukungan media digital untuk mencapai efektifitas maksimal.