

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X

Masniyati Paulutu✉¹, Lillyan Hadjaratie¹, Bait Syaiful Rijal¹
¹Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

Corresponding Author: masniyatipaulutu@gmail.com

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 10-November-2024
Acc. 14-Desember-2024
Pub. 28-Desember, 2024
Page. 99 - 110

Keywords:

- Informatika
- Minat Belajar Siswa
- Two Stay Two Stray

ABSTRAK

This research was motivated by students' lack of interest in learning in informatics subjects. One of the factors that influences students' interest in learning is the lack of use of learning models. This research aims to determine the effect of the Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model on students' interest in learning in class X informatics at SMA Negeri 3 Gorontalo Utara. This research uses a pre-experimental research method with a One Group Pretest Posttest design conducted at SMA Negeri 3 Gorontalo Utara. The sample in this research is class X-A with a total of 28 students. The instrument used was a questionnaire for students' learning interest. In data analysis techniques using statistics, there are two types of statistics used, namely descriptive statistics and inferential statistics. Based on the results of research based on data analysis and hypothesis testing, it was found that the Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model had a significant influence on students' interest in learning. So it can be concluded that the Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model has an influence on class X students' interest in learning in class X informatics subjects at SMA Negeri 3 Gorontalo Utara.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangatlah besar dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 (Sisdiknas, pasal 3) dalam (Mutiarra, 2020) dijelaskan tentang fungsi dan tujuan pendidikan sebagai berikut, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Proses pembelajaran di sekolah bertujuan untuk membangun pengetahuan peserta didik dalam studi atau keterampilan tertentu. Pembelajaran akan berhasil dengan baik ketika guru menjadi fasilitator atau motivator bagi peserta didik, tidak hanya mengajar dan monoton tetapi bervariasi dalam metode, strategi maupun model pembelajaran. Dalam Magdalena dkk., 2021 Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan mengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran informatika yaitu Bapak Zulkifli Adam, S.Kom, peneliti menemukan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan, saat diskusi hanya mengandalkan siswa yang pintar dalam kegiatan tanya jawab, siswa cenderung lebih suka menunggu jawaban tugas dari temannya yang pintar, daripada mengerjakan sendiri tugas-tugas tersebut, dan siswa merasa jenuh ketika guru terlalu banyak menjelaskan materi, dalam pemberian tugas sebagian siswa tidak mampu menyelesaikannya, umumnya mereka tidak jujur atau terbuka menyelesaikan tugasnya dan malah mencontoh pekerjaan temannya. Selain itu kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru untuk proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran Informatika pada materi yang hanya berupa teori dan tidak adanya praktikum, hal ini membuat siswa merasa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa tidak minatnya siswa dalam proses pembelajaran membuat keaktifan siswa dalam belajar kurang optimal sehingga penelitian ini terfokus pada minat belajar siswa.

Menurunnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil Asesment Sumatif Akhir Tahun 3 tahun terakhir pada kelas X-A yaitu pada tahun ajaran 2020/2021 dari jumlah siswa 29, orang yang tidak tuntas berjumlah 21 atau 72%, tahun kedua jumlah siswa 22 dan yang tidak memenuhi KKM 95%, dan pada tahun ketiga jumlah siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 atau 47% siswa dengan jumlah seluruhnya 19 siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan dalam hal ini untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran informatika belum bisa dikatakan maksimal, salah satu faktornya disebabkan karena tidak adanya variasi dalam pembelajaran contohnya dalam penerapan model pembelajaran.

Salah satu solusi untuk mengatasi kejadian tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran informatika. Aji & Wulandari (2021) mengemukakan bahwa 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. Model pembelajaran ini juga memberikan kebebasan kepada satu kelompok untuk bekerja sama dengan kelompok lain, kombinasi hasil pemikiran

dari kelompok lain akan membantu siswa menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan suatu metode pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.

Menurut (Gulo, 2023) ada beberapa variasi atau tipe dalam model *cooperative learning* antara lain: 1) *Jigsaw*, 2) *Student Team Achivement Division (STAD)*, 3) *Group Investigation (GI)*, 4) *Teams Games Tournament (TGT)*, 5) *Numbered Head Together (NHT)*, 6) *Two Stay Two Stray (TSTS)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada Tahun 1990. Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode *Two Stay Two Stray* 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.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini akan melatih siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata sehingga mampu mengolah informasi yang sudah diperoleh dan berani mengemukakan ke depan kelas. Jadi model pembelajaran ini dapat melibatkan siswa secara utuh, sehingga siswa dapat berekspresi, dan berinovasi. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* mempunyai kelebihan, ialah: (1) model ini dapat digunakan untuk semua tingkat/kelas, (2) siswa lebih semangat belajar dan lebih bermakna, (3) model ini lebih berpengaruh pada keaktifan siswa, (4) siswa lebih berani mengungkapkan pendapat, (5) membantu siswa lebih kompak dan menambah tingkat kepercayaan diri siswa, (6) dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, (7) membantu memperkuat minat dan prestasi belajar siswa. Adapun kelebihan lainnya (Purnama dkk., 2020) yakni siswa akan terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran, didalam kelompok semua anggota kelompok tersebut diharuskan agar melaporkan hasil yang diperolehnya sehingga dapat memberikan efek peningkatan hasil belajar dan daya ingat.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam penegertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut (Hasanah & Himami, 2021).

Menurut (Qistiyah, 2021) minat sering dihubungkan dengan keinginan atau keterkaitan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar. Menurut Ishak (2016: 120) dalam (Qistiyah, 2021) minat belajar dapat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar.

Minat belajar memiliki peran krusial dalam pembelajaran informatika, dan pentingnya dapat dijelaskan melalui beberapa hal diantaranya; Meningkatkan

Keterlibatan, Minat belajar yang tinggi membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran; Mendorong Ketekunan, pembelajaran informatika sering kali melibatkan tantangan, seperti memecahkan masalah dan memahami kode. Siswa yang memiliki minat yang kuat lebih cenderung untuk bertahan menghadapi kesulitan dan mencari solusi, sehingga mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran; Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri, siswa yang berminat dalam informatika lebih mungkin untuk mengambil inisiatif dalam belajar mandiri, mencari sumber daya tambahan, dan mengeksplorasi topik di luar kurikulum; Relevansi dengan Kehidupan Sehari-hari, ketertarikan pada informatika seringkali terkait dengan aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, seperti media sosial, game, dan teknologi informasi. Hal ini membantu siswa melihat pentingnya materi yang dipelajari, sehingga meningkatkan motivasi mereka; Persiapan Karir Masa Depan: minat belajar yang kuat dalam informatika dapat membimbing siswa untuk mengejar karir di bidang teknologi yang terus berkembang. Kesadaran akan peluang karir ini dapat menjadi pendorong motivasi yang signifikan.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data yang diperoleh diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan statistik. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *The One Group Pretest-Post test*, dalam desain ini yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group *Pretest-Posttest* Study

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2
28 siswa	Model TSTS	28 siswa

Keterangan :

X = Perlakuan

O1 = *Pretest*

O2 = *Post-test*

Populasi merupakan seluruh objek yang mempunyai karakteristik yang sama pada suatu daerah. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Gorontalo Utara 5 kelas yang berjumlah 144 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Simple

Random Sampling. Menurut Sugiyono (2019:129) Sampel Acak Sederhana (Simple Random Sampling) merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X-A berjumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data ada wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan Skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Dalam teknik analisa data menggunakan statistik, terdapat dua macam statistik yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Tujuan dari uji statistik deskriptif adalah untuk menguji hipotesis dari penelitian yang bersifat deskriptif. Analisis inferensial terbagi menjadi dua yaitu statistik parametrik dan statistik non-parametrik. Dalam penelitian eksperimen penggunaan kedua statistik tersebut harus terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu pengujian homogenitas sampel dan uji normalitas data. Penelitian ini menggunakan uji berupa t-test.

Dalam penelitian eksperimen penggunaan kedua statistik tersebut harus terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu pengujian homogenitas sampel dan uji normalitas data. Penelitian ini menggunakan uji berupa t-test. Uji t-test dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogrov Smirnov dengan SPSS. Konsep dan aplikasi SPSS jika nilai signifikansi Kolmogrov Smirnov $> 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Levene Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Ketentuan yang digunakan untuk menentukan homogenitas data adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (P value atau Sig) kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap homogen.

Uji Hipotesis

Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji Paires Sample T-Test merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup. Artinya pula analisis ini digunakan untuk

melakukan pengujian terhadap dua sampel yang berhubungan atau dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel yang subjek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah treatment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Tabel 2. Deskripsi Kategori Minat Belajar Sebelum Diberi Model Pembelajaran TSTS (Pretest)

Tingkat Pencapaian Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
128 – 152	0	0	Sangat tinggi
103 – 127	13	46%	Tinggi
78 – 102	15	54%	Sedang
53 – 77	0	0	Rendah
28 – 52	0	0	Sangat rendah
Total	28	100%	

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X-A di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara sebelum diberi model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikatakan cukup baik, karena 15 siswa dengan kategori sedang (54%) dan 13 siswa dengan kategori tinggi (46%).

Tabel 3. Deskripsi Kategori Minat Belajar Sesudah Diberi Model Pembelajaran TS-TS (Posttest)

Tingkat Pencapaian Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
128 – 152	17	61%	Sangat tinggi
103 – 127	11	39%	Tinggi
78 – 102	0	0	Sedang
53 – 77	0	0	Rendah
28 – 52	0	0	Sangat rendah
Total	28	100%	

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X-A di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara sesudah diberi model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikatakan baik, karena 11 siswa dengan kategori tinggi (39%) dan 17 siswa dengan kategori sangat tinggi (61%).

Analisis Inferensial

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak dengan menguji nilai residualnya. Uji normalitas pada sampel dalam penelitian menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan taraf Signifikansi 5% atau 0,05 menggunakan aplikasi IBM SPSS26. Apabila nilai Signifikansi \geq taraf Signifikansi α (0,05) maka data sampel berdistribusi normal dan jika nilai Signifikansi \leq taraf Signifikansi α (0,05) maka data sampel tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Pretest Eksperimen	.081	28	.200
	Posttest Eksperimen	.121	28	.200

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang disajikan pada tabel di atas dapat dilihat nilai Signifikansi yaitu 0,200 lebih besar dari nilai Signifikan α 0,05 ($0,200 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data sampel berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Levene dengan cara seperti berikut. Teknik untuk menguji homogenitas dengan bantuan SPSS 26 dengan uji Levene statistics.

Pengambilan keputusan berpedoman pada ketentuan Jika nilai signifikansi sig $< 0,05$, artinya data tidak memiliki variansi yang homogen (tidak sama) dan jika nilai signifikansi sig $> 0,05$ berarti data memiliki variansi yang homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Basen on Mean	.108	1	54	.744
	Basen on Median	.111	1	54	.740
	Based on Median and with adjusted df	.111	1	53.755	.740
	Based on trimmed mean	.108	1	54	.744

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada tabel di atas dengan menggunakan uji IBM SPSS26 diperoleh nilai signifikansinya $0,744 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data bersifat homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji paired sample t Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Uji paired sample t test dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat perbedaan minat belajar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi dampak sosial informatika kelas X?”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji paired sample t test dilakukan terhadap data Pre-test kelas eksperimen dengan Post-test kelas eksperimen. Berikut hasil uji paired sample t test yang diolah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-test

	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	27	.000

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari pada 0,05 artinya H0 ditolak dan Ha diterima, jadi ada pengaruh positif dan signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Minat Belajar Siswa. Persentase perhitungan menggunakan aplikasi Excel dijabarkan pada grafik berikut.



Gambar 1. Persentase Perhitungan Rata-rata

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diketahui perhitungan rata-rata persentase *Pretest* sebesar 69% dan perhitungan rata-rata persentase *Posttest* sebesar 84%. Jadi pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap minat belajar siswa pada materi dampak sosial informatika kelas X-A sebesar 15%.

Penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap minat belajar siswa bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara minat belajar siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Berdasarkan perhitungan menggunakan IBM SPSS26 dengan uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai Sig. 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima dan terdapat nilai rata-rata post-test sebesar 126.07 lebih tinggi daripada nilai rata-rata pre-test sebesar 103.11. Maka, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap minat belajar siswa pada materi dampak sosial informatika kelas X di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara tahun pelajaran 2023/2024, serta diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X-A di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara sebelum diberi model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikatakan cukup baik, karena 15 siswa dengan kategori sedang (54%) dan 13 siswa dengan kategori tinggi (46%) dan sesudah diberi model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikatakan baik, karena 11 siswa dengan kategori tinggi (39%) dan 17 siswa dengan kategori sangat tinggi (61%). Hasil perhitungan menggunakan aplikasi Excel ditemukan rata-rata persentase sebelum menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* sebesar 68% dan sesudah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* sebesar

84%, jadi pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap minat belajar siswa sebesar 15%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung penelitiannya Windy Emilatul Qistiyah dan Umi Fariyah (2020) dengan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata sebesar 96.96 (sebelum TSTS) dan 124.74 (sesudah TSTS), yang berarti minat belajar siswa sesudah dibelajarkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) nilai rata-ratanya lebih tinggi dibanding dengan minat belajar siswa sebelum dibelajarkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Sedangkan nilai Sig 2 Tailed adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS), hal ini menunjukkan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Rusmiati dalam penelitian Windy Emilatul Qistiyah dan Umi Fariyah (2020) mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah pendekatan belajar, yaitu segala cara atau strategi yang digunakan guru dan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu. Penelitian ini peneliti juga menggunakan pendekatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang mampu melibatkan siswa-siswa kelas X-A di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara untuk lebih saling berinteraksi, bekerja sama, sehingganya siswa lebih aktif di dalam kelas. Salah satu faktor yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton agar dapat merangsang siswa-siswa untuk belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) mendorong siswa untuk saling berkolaborasi dengan kelompok lain melalui pertukaran informasi yang diperoleh dari diskusi kelompok. Dalam proses ini, siswa menunjukkan peningkatan aktifitas, baik dalam berdiskusi, bertanya, mencari jawaban, maupun menyimak presentasi dari kelompok lain. Sesuai dengan tujuan pembelajaran TSTS, model ini dirancang untuk mengarahkan siswa agar aktif terlibat dalam berdiskusi, melakukan tanya jawab, menjelaskan, serta menyimak materi yang disampaikan oleh teman sekelas. Selain itu, model ini juga membantu membangun keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat yang dimiliki.

Hal ini sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah kemampuannya untuk diterapkan di berbagai mata pelajaran dan pada semua tingkat usia siswa. Model ini tidak hanya mendorong kerjasama di dalam kelompok, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan kelompok lain. Hal ini berkontribusi pada terciptanya keakraban di antara teman-teman sekelas, serta memfasilitasi pertukaran informasi dan pendapat, yang pada gilirannya lebih berorientasi pada minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan di kelas X-A SMA Negeri 3 Gorontalo Utara tahun pelajaran 2023/2024 dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sebelum diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dikatakan cukup baik karena diperoleh dari hasil deskripsi kategori minat belajar, karena 15 siswa dengan kategori sedang (54%) dan 13 siswa dengan kategori tinggi (46%) dan sesudah diberi model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dikatakan baik, karena 11 siswa dengan kategori tinggi (39%) dan 17 siswa dengan kategori sangat tinggi (61%). Hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS26 dengan uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai Sig. 0,000 < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap minat belajar siswa.

Untuk Guru, diharapkan agar guru dapat memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebaiknya mempertimbangkan untuk menggunakan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Untuk Peneliti Selanjutnya, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan fokus pada pengukuran aspek kognitif siswa dalam pembelajaran. Hal ini penting karena penelitian ini hanya menitikberatkan pada minat belajar siswa tanpa mempertimbangkan aspek kognitif atau pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, T. P., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(3), 340–350. <https://doi.org/10.26740/joaep.v1n3.p340-350>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Gulo, P. (2023). Mahir Menerapkan Model Cooperative Learning Tipe *Two Stay Two Stray* Melalui Simulasi (M. Hidayat & Miskadi (eds.)). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Haryanto. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan *Two Stay Two Stray* (M. Hidayat, Miskadi, & Y. Setiawan (eds.)).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi*

-
- Kemahasiswaan, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Izzah, F. N., Khofshoh, Y. A., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor-faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 150–154.
- Kd Depi Dumaini, N., Studii Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ketut Dibia, I. (2019). Depi Dumaini, I Made Suarjana, I Ketut Dibia (2019). *Journal of Education*, 3(2), 103–110.
- Kurniawati, Y., Ngadimin, & Farhan, A. (2017). Hubungan Keaktifan Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(2), 243–246.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iii Sdn Sindangsari Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 119–128. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Mayanti, F. (2015). Pengaruh model. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 95–111.
- Melikhatun; Dr. Aman. (2017). Implementasi metode. 1, 41–52.
- Mutiara, Z. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Motivasi Belajar Kelas XI MAN 1 Pekanbaru. *Repository Universitas Islam Riau*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/15312>
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggreani, L., & Utami, B. H. S. (2021). Model-Model Pembelajaran (S. Abadi & M. Muslihudin (eds.)). CV. Adanu Abimata.
https://www.google.co.id/books/edition/MODEL_PEMBELAJARAN_Inovatif_dan_Efektif/tlYsEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover
- Purnama, K. J. A., Japa, I. G. N., & Suarjana, I. M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 343. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27413>
- Putra, R. H., Sihombing, W. L., Kunci, K., Keaktifan, :, & Siswa, B. (2022). *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Pengaruh Model*
-

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan. 2(10), 1387–1397.

Qistiyah, W. E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kerja Sama dan Minat Belajar Siswa Kelas X IPA di MA Al Amien Sabrang Ambulu ... (Issue November 2021). <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/8445>

Rofiqoh. (2020). Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. 3(3), 2037–2042. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Siti Rahmadhani Siregar, Nur Ainun, & Alfi Syahrina. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 060950 Medan Labuhan. Jurnal Binagogik, 10(2), 33–45. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.484>

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:ALFABETA

Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>

Susanto, N. H., & Lestari, C. (2018). Problematika Pendidikan Islam di Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow dan David McClelland. Edukasia Islamika, 3(2), 184. <https://doi.org/10.28918/jei.v3i2.1687>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Diakses dari https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf

Wasono, B. S. B. (2021). Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa (Guepedia (ed.)).