

Penerapan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi

Sri Harijasih¹⁾, Nurhadji Nugraha.¹⁾, Ibadullah Malawi¹⁾

¹⁾Universitas PGRI Madiun Jl. Auri No. 14-16, Kota Madiun, Jawa Timur, Indonesia

sri_2401202084L@mhs.unipma.ac.id

Abstrak

Kesenjangan antara kondisi motivasi belajar siswa dan target ketuntasan yang ditetapkan sekolah menunjukkan perlunya pembaruan dalam proses pembelajaran. Hanya 47% siswa yang terlibat aktif dan 53% yang mencapai ketuntasan, jauh di bawah standar 85%. Penggunaan metode ceramah dengan dukungan PPT belum mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih interaktif. Penelitian tindakan kelas ini mengeksplorasi penerapan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang dipadukan dengan Canva serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XII-8 pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus di SMA Negeri 4 Madiun. Motivasi belajar dianalisis melalui observasi perilaku siswa, sedangkan hasil belajar diperoleh dari penilaian kognitif dan kinerja. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang jelas: motivasi belajar mencapai 86,11%, sementara ketuntasan klasikal meningkat dari 53% pada pra-siklus menjadi 75% pada Siklus I dan 86% pada Siklus II, melampaui batas ketuntasan minimal 85%.

Kata kunci: *Two Stay Two Stray* (TSTS); Canva; Motivasi Belajar; Hasil Belajar.

Received ; 16-12-2025 Accepted 30-12-2025; Published 4-2-2026

The implementation of the two stay two stray learning model assisted by canva to improve students' motivation and economics learning outcomes

Abstract

A noticeable gap between students' learning motivation and the expected mastery criteria indicated the need for improvements in the learning process. Only 47% of students participated actively and 53% achieved mastery, falling short of the 85% benchmark. The lecture method supported by PPT had not produced the desired learning outcomes, prompting the use of a more interactive approach. This classroom action research examines the application of the Two Stay Two Stray (TSTS) model integrated with Canva and evaluates its influence on the motivation and learning outcomes of Grade XII-8 students in Economics. Conducted in two cycles at SMA Negeri 4 Madiun, the study assessed motivation through behavioral observations and measured learning outcomes using cognitive and performance assessments. The findings reveal substantial progress: learning motivation reached 86.11%, while classical mastery improved from 53% in the pre-cycle to 75% in Cycle I and 86% in Cycle II, surpassing the minimum mastery requirement of 85%.

Keywords: *Two Stay Two Stray* (TSTS); Canva; Learning Motivation; Economics Learning Outcomes.

Received ; 16-12-2025 Accepted 30-12-2025; Published 4-2-2026

DOI: [10.25273/equilibrium.v14i1.23777](https://doi.org/10.25273/equilibrium.v14i1.23777)

Copyright © 2026 Universitas PGRI Madiun

Some rights reserved.



PENDAHULUAN

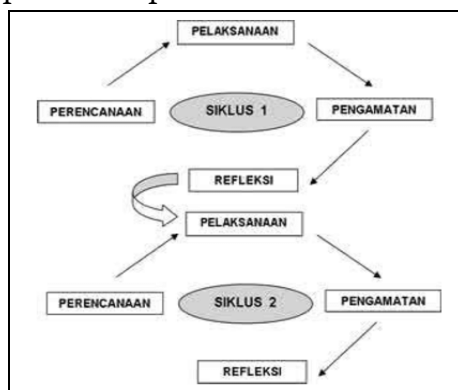
Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan dinamis, yang menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi perkembangan siswa secara holistik, sebagaimana diamanatkan oleh Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses. Namun, hasil observasi awal yang dilakukan oleh guru di kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun, menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan regulasi tersebut dengan pembelajaran actual di kelas. Motivasi belajar siswa tergolong masih rendah; hanya 47 % (17 siswa dari 36 siswa) yang menunjukkan partisipasi aktif, yang berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Dari 36 siswa, 53% siswa (19 siswa) yang mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan idealnya adalah 85%. Rendahnya capaian ini berkaitan dengan metode pembelajaran yang dominan ceramah dan presentasi *PowerPoint* (PPT) yang kurang efektif, sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan dan fokus siswa pada materi. Motivasi belajar yang rendah turut mempengaruhi hasil belajar, mengingat motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan seseorang untuk mencapai tujuan (Uno, 2016). Hasil penelitian Emda (2018) dalam jurnal ilmiahnya juga menegaskan bahwa motivasi belajar memiliki korelasi yang sangat kuat dengan keberhasilan siswa; siswa yang memiliki motivasi intrinsik rendah cenderung mengalami kesulitan dalam mencapai ketuntasan akademik. Dalam mata pelajaran Ekonomi, hasil belajar merujuk pada tingkat kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep ekonomi setelah mengikuti proses pembelajaran. Sudjana (2013) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih inovatif agar motivasi dan capaian belajar siswa dapat meningkat sesuai kriteria yang ditetapkan. Sebagai respon terhadap permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi, kolaborasi, dan keterampilan visual siswa. Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dipilih sebagai alternatif solusi karena prinsipnya yang menekankan *cooperative learning* dan *peer teaching* melalui pertukaran informasi, sehingga mendorong tanggung jawab individu dan pemahaman konsep yang lebih mendalam (Firman dkk., 2020; Huda, 2015; Sinaga dkk., 2025). Efektivitas model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan hasil belajar juga telah dibuktikan dalam berbagai konteks mata pelajaran. Fitriani dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan TSTS memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga model ini relevan diterapkan lintas bidang studi, termasuk Ekonomi. Model TSTS tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Huriati (2023) menyatakan bahwa penerapan TSTS mampu meningkatkan unsur kooperatif siswa serta prestasi belajar secara klasikal. Model TSTS kemudian diintegrasikan dengan Canva sebagai media pembelajaran visual. Pemanfaatan Canva memungkinkan siswa untuk menyusun dan menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk visual yang kreatif, sehingga mendukung peningkatan motivasi dan keterampilan komunikasi mereka (Novitasari & Pratiwi, 2023). Integrasi model TSTS dan Canva diharapkan dapat membangun lingkungan belajar yang melibatkan siswa secara aktif dan kolaboratif, serta membantu memperdalam penguasaan konsep melalui penyajian materi

secara visual yang menarik. Model TSTS berbantuan Canva lebih dipilih karena mampu menggabungkan keunggulan pembelajaran kooperatif dengan media digital yang menarik. Hasilnya, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan kolaborasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan bagaimana model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dipadukan dengan Canva diterapkan, sekaligus mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar Ekonomi di kelas XII-8. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur secara operasional dengan menggabungkan nilai kognitif dari tes formatif dan kinerja dari nilai presentasi kelompok, sedangkan motivasi diukur melalui observasi perilaku belajar siswa (perhatian, antusiasme, partisipasi aktif, inisiatif dan ketekunan) yang disesuaikan dengan sintaks TSTS.

METODE

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang bersifat berulang atau berbentuk siklus (Arikunto, 2021). Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Penelitian ini terdiri atas dua siklus pelaksanaan. Rancangan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Ilustrasi Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart (Melissa, 2016)

Subyek penelitian adalah 36 siswa kelas XII-8 SMA Negeri 4 Madiun tahun ajaran 2025/2026, 16 laki-laki dan 20 perempuan. Pada pelaksanaan penelitian ini, data dikumpulkan melalui empat teknik yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Pertama, observasi dilakukan oleh kolaborator menggunakan lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan sintaks TSTS oleh Guru serta motivasi belajar siswa berdasarkan indikator perhatian, antusiasme, partisipasi aktif, inisiatif dan ketekunan) menggunakan skala likert 1-4. Kedua, tes formatif dan rubrik penilaian kinerja dimanfaatkan untuk mengukur capaian belajar pada akhir siklus, mencakup aspek pemahaman dan keterampilan Presentasi (bahan presentasi dengan Canva, penguasaan materi, alur presentasi, keterlibatan anggota dan kerjasama kelompok, serta kemampuan merespon pertanyaan). Ketiga, wawancara dilakukan pada akhir setiap siklus untuk memperoleh data kualitatif mengenai persepsi terhadap penerapan TSTS dan penggunaan Canva.

Keempat, dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai, kehadiran, dan modul ajar.

Analisa data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sebagaimana dianjurkan dalam penelitian Tindakan kelas yang menekankan evaluasi proses dan hasil secara berkelanjutan (Kunandar (2014)). Data kuantitatif berupa skor dan nilai kinerja dianalisis untuk mengukur hasil belajar, sedangkan data kualitatif berupa persentase observasi dan temuan wawancara digunakan untuk menilai motivasi dan proses refleksi. Analisis dilaksanakan pada fase Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II, dengan fokus terhadap tiga variabel utama.

Pertama, analisis Aktivitas Guru dan motivasi siswa dilakukan berdasarkan persentase ketercapaian pada lembar observasi. Hasilnya diklasifikasikan menjadi Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang Baik. Keterlaksanaan tindakan guru dinyatakan berhasil apabila mencapai kategori Sangat Baik ($\geq 87,5\%$), sedangkan motivasi siswa dianggap meningkat apabila minimal 85% siswa mencapai kategori Cukup (skor $\geq 2,5$)

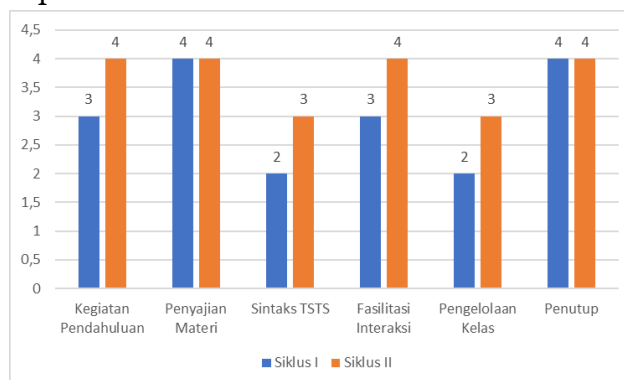
Kedua, analisis hasil belajar akhir dilakukan dengan menggabungkan nilai tes formatif dan nilai kinerja presentasi dengan bobot seimbang ((50:50), kemudian dikonversi ke skala 100. Siswa dinyatakan tuntas secara individual apabila nilai akhir mencapai $KKTP \geq 70$.

Ketiga, keberhasilan Tindakan secara klasikal ditentukan berdasarkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan individual. Penelitian Tindakan kelas dinyatakan berhasil apabila tingkat ketuntasan klasikal mencapai minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

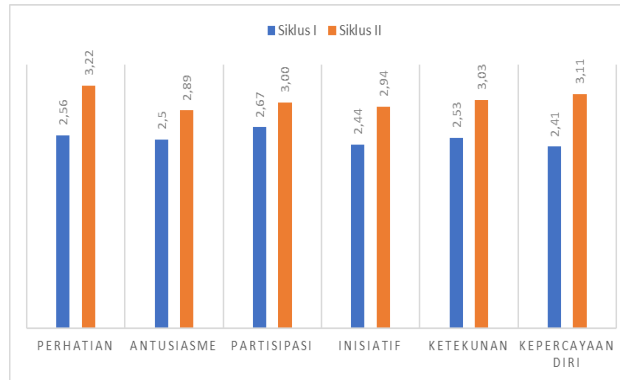
Peningkatan Aktivitas Guru dan Motivasi Siswa

Pelaksanaan tindakan menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada aktivitas guru, yang menjadi fondasi keberhasilan tindakan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa skor rata-rata aktivitas guru mengalami peningkatan dari skor 3,00 pada Siklus I menjadi 3,67 pada Siklus II, yang menunjukkan ketercapaian minimal 87,5% (Kategori Sangat Baik). Kenaikan ini mengindikasikan bahwa perbaikan tindakan-terutama penegasan sintaks TSTS dan pemanfaatan Canva-telah diterapkan secara lebih optimal dan konsisten



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Skor Aktivitas Guru

Motivasi belajar siswa pun menunjukkan tren peningkatan yang sangat berarti. Dalam kondisi Pra-Siklus, hanya 47% siswa menunjukkan motivasi belajar memadai. Setelah tindakan diterapkan, persentase siswa yang mencapai kategori motivasi minimal Cukup dan Tinggi meningkat tajam dari 55,56% pada Siklus I menjadi 86,11% pada Siklus II. Dengan demikian Kriteria Keberhasilan Tindakan Motivasi ($\geq 85\%$) telah terpenuhi.



Gambar 3. Perbandingan Persentase Ketuntasan Motivasi Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator yang mengalami peningkatan paling menonjol adalah Partisipasi dan Kepercayaan Diri. Model TSTS secara langsung mengatasi masalah pasif yang ditemukan pada Pra-Siklus. Mekanisme “tinggal-bertamu” membuat siswa merasa memiliki peran penting dalam kelompok, sehingga mendorong keberanian untuk berpendapat dan mempresentasikan hasil diskusi. Peningkatan partisipasi dan kepercayaan diri siswa tersebut sejalan dengan temuan Apriakanti dkk. (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan aktif siswa melalui proses diskusi dan pertukaran informasi antarkelompok.

Selain itu, penggunaan Canva terbukti meningkatkan Perhatian dan Ketekunan siswa. Temua wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias karena materi disajikan secara visual, menarik, dan tidak monoton. Meskipun indikator Antusiame masih relatif rendah (2,89), tetapi 86,11% siswa pada kategori motivasi minimal Cukup menunjukkan bahwa suasana belajar telah terpenuhi secara klasikal.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Kinerja

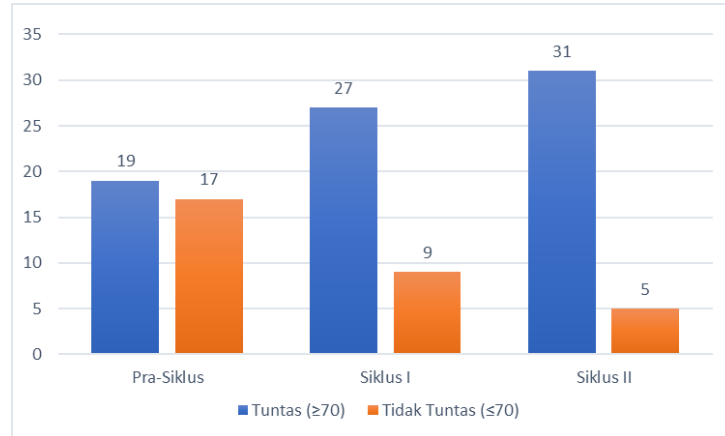
Peningkatan motivasi siswa berdampak langsung pada hasil belajar, yang tercermin dari kenaikan ketuntasan klasikal pada setiap siklus.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar

Data Hasil Belajar	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa Tuntas	19	27	31
Persentase Ketuntasan Klasikal	53%	75%	86%
Rata-rata Nilai	68	73	78

Pada Siklus I, tingkat ketuntasan klasikal menunjukkan peningkatan menjadi 75%, naik signifikan dari Pra-Siklus (53%), namun belum mencapai target. Siklus II menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 86%, yang sudah melampaui standar keberhasilan PTK sebesar 85%.

Selanjutnya perbandingan ketuntasan hasil belajar berdasarkan jumlah siswa dapat dilihat pada Gambar 4. berikut.



Gambar 4. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Capaian nilai akhir dengan rata-rata 78 ini didukung oleh peningkatan pada kedua komponen penilaian. Rata-rata nilai tes formatif pada Siklus II mencapai 75, yang telah memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan rata-rata penilaian diskusi kelompok mencapai 81 (Kategori Baik). Kualitas kategori baik ini ditunjang oleh tingginya skor pada indikator Kualitas Bahan Tayang menggunakan Canva dan Keterlibatan Anggota Kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbaikan tindakan guru dengan memperjelas sintaks TSTS dan pemanfaatan Canva secara lebih interaktif efektif mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Model TSTS memberikan ruang bagi siswa bertukar informasi secara aktif (Stray), yang memperkuat pemahaman konsep melalui proses elaborasi dan klarifikasi antarteman. Temuan ini sejalan dengan temuan Asdar (2021) yang menyatakan bahwa penerapan teknik Two Stay Two Stray mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui proses interaksi, klarifikasi, dan pertukaran informasi antarsiswa. Proses tersebut membantu siswa mengolah informasi secara lebih mendalam, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar kognitif. Integrasi Canva memperkuat proses ini dengan menyediakan media visual yang menarik, sehingga mendukung keterampilan abad 21, terutama kreativitas dan komunikasi visual (Junaedi, 2021). Visualisasi materi yang menarik terbukti memudahkan retensi memori siswa terhadap konsep yang kompleks, sebagaimana dibuktikan oleh Tanjung & Faiza (2019) yang menyatakan bahwa media berbasis desain visual efektif meningkatkan hasil belajar kognitif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Qotrunnada & Andriansyah (2024) serta Uyun dkk. (2022) yang menyatakan bahwa TSTS efektif meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menambah bukti bahwa efektifitas TSTS dapat meningkat lebih jauh ketika dipadukan dengan media digital kreatif seperti Canva, terutama dalam konteks penilaian holistik yang menilai aspek kognitif dan kinerja secara bersamaan.

SIMPULAN

Pelaksanaan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang dintegrasikan bersama Canva secara efektif berhasil mengoptimalkan kualitas kegiatan pembelajaran, motivasi dan hasil belajar. Keberhasilan tindakan terlihat dari peningkatan skoraktivitas guru yang mencapai 3,67 pada Siklus II (dari skala 4), melampaui kriteria keberhasilan tindakan minimal 3,5. Peningkatan proses tersebut berbanding lurus dengan peningkatan variable siswa, di mana persentase motivasi belajar kategori minimal Cukup dan Tinggi mencapai 86,11% (Siklus II) melebihi target 85%. Ketuntasan klasikal juga memperlihatkan adanya kenaikan signifikan, awalnya 53% di Pra-Siklus, kemudian 75% di Siklus I, dan pada akhir Siklus II mencapai 86%. Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan tindakan, dapat disimpulkan bahwa integrasi model TSTS dan Canva merupakan strategi pembelajaran yang efektif guna mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada bidang studi Ekonomi. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan model kooperatif yang dipadukan dengan media digital kreatif berpotensi diterapkan pada materi atau jenjang lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriakanti, D., Kusuma, M., & Nurhayati, M. (2020). The Effectiveness of Two Stay Two Stray (TSTS) Cooperative Learning Model in Improving Students 'Critical Thinking Skills. *Journal of Science Education Research*, 4(1), 40–43. <https://doi.org/10.21831/jser.v4i1.34240>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Asdar, A. (2021). Enhancing Students' Reading Comprehension Through Two Stay Two Stray (TSTS) Technique. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i1.33135>
- Emda, A. (2018). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Firman, F., Aswar, N., Sukmawaty, S., Mirnawati, M., & Sukirman, S. (2020). Application of the Two Stay Two Stray Learning Model in Improving Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 551–558. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/621>
- Fitriani, N., Suandi, S., & Muzakir, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Tirai Edukasi : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 429–432. <https://doi.org/10.37824/vzdpd927>
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Huriati, H. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Lima Unsur Pembelajaran Kooperatif dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Salido. *Journal on Education*, 6(1), 4699–4715. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3622>

- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013)* (Edisi Revisi). PT Rajagrafindo Persada.
- Melissa, M. M. (2016). PENINGKATAN KEMANDIRIAN DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DI KELAS VII E SMP N 15 YOGYAKARTA. *JURNAL ILMIAH EDUKASI MATEMATIKA (JIEM)*, 2(1). <https://journal.ukwms.ac.id/index.php/jiem/article/view/7112>
- Novitasari, A. D., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3437–3455. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2301>
- Qotrunnada, A. B., & Andriansyah, E. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sekolah Penggerak (Mata Pelajaran Ekonomi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(2), 308–314. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n2.p308-314>
- Sinaga, D. C., Siregar, N., & Munthe, B. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Meningkatnya Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VII SMP Yabesh School. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(3), 524–536. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i3.3781>
- Sudjana, N. (2013). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Uno, B. H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Uyun, W., Arnila, R. A., & Sulaiman. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY PADA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA SULLAMUL MUBTADI ANJANI. *Jurnal Humaniora Rinjani (JHR)*, 3(1).