



Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbasis *Educational Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dasar- Dasar Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian di SMK N 3 Takalar

Widya Angraini¹, Jamaluddin P², Khaidir Rahman³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email: widyaangraini17@gmail.com

Article Info

Article history:

Received January 02, 2024

Revised January 18, 2024

Accepted January 25, 2025

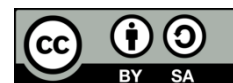
Keywords:

Two Stay Two Stray,
Educational game, Learning
Results

ABSTRACT

This research is classroom action research which aims to determine the effect of implementing the two stay two stray learning model based on educational games in improving learning outcomes on the Basics of Agrotechnology for processing agricultural products. APHP 1.2 class at SMK N 3 Takalar. The independent variable in this research is the learning model used, namely the two stay two stray learning model based on educational games, while the dependent variable is the students' learning outcomes. The population in this study were all class Research data was obtained using learning outcomes tests in the form of Pre Test and Post Test. The data analysis technique used is the learning outcomes formula. The results of this research were that there was an increase in student learning outcomes, namely in cycle I by 20.53% and cycle II by 48.41%. The average Pre Test and Post Test scores in cycle I were 51.69 and 62.30, while the average Post Test score in cycle II was 92.46. Based on data analysis, it can be concluded that the application of the two stay two stray learning model based on educational games can improve the learning outcomes of APHP 1.2 class students at SMK N 3 Takalar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received January 02, 2024

Revised January 18, 2024

Accepted January 25, 2025

Kata kunci:

Two Stay Two Stray,
Educational game, Hasil
Belajar

ABSTRACT

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *two stay two stray* berbasis *educational game* dalam peningkatan hasil belajar Dasar-Dasar Agroteknologi pengolahan hasil pertanian.kelas APHP 1.2 SMK N 3 Takalar. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *two stay two stray* yang berbasis *educational game*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK N 3 Takalar sedangkan sampelnya adalah siswa kelas APHP 1.2 SMK N 3 Takalar yang



berjumlah 26 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan tes hasil belajar berupa *Pre Test* dan *Post Test*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu rumus hasil belajar. Hasil dari penelitian ini yaitu terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu pada siklus I sebesar 20, 53% dan siklus II sebesar 48,41%. Adapun nilai rata-rata *Pre Test* dan *Post Test* pada siklus I sebesar 51,69 dan 62,30 sedangkan rata-rata *Post Test* pada siklus II sebesar 92,46. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *two stay two stray* berbasis *educational game* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas APHP 1.2 di SMK N 3 Takalar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Widya Angraini
Universitas Negeri Makassar
Email: widyaangraini17@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaan dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (Ahmad, 2004). Pendidikan dapat dijadikan tolak ukur dalam meningkatkan kualitas negara melalui sumber daya manusianya. Berbagai tindakan dilakukan agar kualitas pendidikan menjadi lebih baik namun selalu diiringi dengan berbagai hambatan. Problematika pendidikan yang terjadi di Indonesia salah satunya adalah terdapatnya kesenjangan yang cukup lebar antara pengetahuan yang dimiliki para siswa dengan sikap dan perilakunya (Slameto, 2010). Banyak siswa yang tahu atau hafal materi pelajaran, tetapi tidak mampu mengaplikasikan pengetahuannya tersebut bagi peningkatan kualitas kehidupannya seperti yang terjadi pada pembelajaran Agroteknologi Pengolahan hasil Pertanian.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya serta variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

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”.

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran tanpa mengesampingkan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama penelitian ini ialah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

Penelitian ini dilaksanakan di Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Takalar bertempat di Jalan Hamzah Dg. Tuppu No. 1 Paddinging Kecamatan Sanrobone, Takalar. Proses penelitian berlangsung dari bulan April 2024. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas X jurusan APHP pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian dengan sampel sebanyak 26 orang.

Hasil

a. Siklus I

1). Pre Test(Tes Awal)

Tabel 4.1 Statistik Skor Penguasaan Peserta didik pada tes awal siklus 1

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	26
Skor Ideal	100
Skor tertinggi	64
Skor terendah	24
Rentang skor	40
Skor rata- rata	51,69

Sumber : Hasil Penelitian data penelitian 2024.

Data yang terdapat pada tabel 4.1, menunjukkan bahwa sampel pada penelitian ini sebanyak 26 orang peserta didik dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 51,69 sehingga masih tergolong rendah apabila merujuk pada kriteria ketuntasan belajar di tabel 3.4. Selain itu, skor tertinggi yang diperoleh yaitu 64 termasuk dalam kriteria cukup. Adapun skor terendah yaitu 24 termasuk dalam kategori kurang sekali



Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Tes Awal

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	kategori
0 - 74	26	100	Tidak Tuntas
75 - 100	0	0	Tuntas
jumlah	26	100	

Sumber : Hasil analisis data penelitian 2024.

Dalam tabel 4.2 sebanyak 26 orang siswa, belum ada yang memenuhi KKTP 75 saat melaksanakan *pre test* di awal kegiatan pembelajaran.

2) *Post Test* (tes akhir)

Tabel 4.3 Statistik Skor Penguasaan Peserta Didik pada Tes Akhir

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	26
Skor Ideal	100
Skor tertinggi	76
Skor terendah	44
Rentang skor	32
Skor rata- rata	62,3

Sumber : Hasil analisi data penelitian 2024

Berdasarkan tabel 4.3 sampel pada penelitian ini sebanyak 26 orang peserta didik dengan skor ideal 100. Perolahan hasil tes akhir siswa sebesar 76 sebagai skor tertinggi dan 44 sebagai skor terendah. Dalam hal ini terbentuk rentang skor sebesar 32 dengan rata-rata 62 sehingga perolehannya masih tergolong cukup apabila merujuk pada tabel 3.4 stantar nilai ketuntasan belajar.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Tes Akhir

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	kategori
0 - 74	24	93	Tidak Tuntas
75 - 100	2	7	Tuntas
jumlah	26	100	

Sumber : Hasil analisis data penelitian 2024.

Dalam tabel 4.2 sebanyak 26 siswa, terdapat 2 orang yang memenuhi KKTP 75 saat tes akhir sehingga dapat di artikan bahwa terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas apabila dibandingkan dengan tes awal (*pre Test*).



b. Siklus II

1) Post Test (Test Akhir)

Tabel 4.5 Statistik Skor Penguasaan Peserta Didik pada Tes Akhir

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	26
Skor Ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	68
Rentang skor	32
Skor rata- rata	92,46

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa skor yang diperoleh pada tes akhir telah mencapai skor yang cukup tinggi apabila dibandingkan dengan nilai pada tes awal. Dari 26 peserta didik sudah ada yang mendapatkan skor ideal 100 dengan skor terendahnya adalah 68 sedangkan rata-rata skor yang di dapatkan adalah 92,46 sehingga dapat disimpulkan bahwa skor yang didapatkan termasuk dalam golongan baik sekali apabila merujuk pada tabel 3.4

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Tes Akhir

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	kategori
0 - 74	2	7	Tidak Tuntas
75 - 100	24	93	Tuntas
jumlah	26	100	

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2024

Pada tabel 4.6 memperlihatkan persentase dari ketuntasan belajar 93% pada siswa 24 orang dari 26 siswa. Sedangkan sisanya 7% pada 2 orang dari 26 siswa tidak tuntas sehingga persentase ketuntasan belajar masih kurang dari 100% namun sudah lebih dari 80%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbasis *educational game* pada mata Pelajaran Dasar-Dasar Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian di SMK N 3 Takalar terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa kelas APHP 1.2. Proses pembelajaran menggunakan model *two stay two stray* berbasis *educational game* ini dilaksanakan selama dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Model pembelajaran *two stay two stray* berbasis *educational game* dapat membantu siswa dalam memecahkan sendiri tugas yang diberikan dan memaparkannya di depan temannya.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan persentase peningkatan dari tes awal dengan skor rata-rata 51,69 % ke tes akhir sebesar 62,3% . Persentase tersebut, tergolong kedalam kategori kurang apabila merujuk pada tabel 3.4. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan sesuai dengan analisis peningkatan yang telah ditetapkan dimana



peningkatan yang terjadi pada tes siklus I hanya sebesar 20,52% meningkat pada siklus II menjadi 48,41%. Oleh karena itu, data hasil belajar siklus I dianggap belum maksimal dalam penerapannya sehingga harus dilakukan siklus II.

Pada siklus II suasana pembelajaran menunjukkan peningkatan apabila dibandingkan dengan siklus I, meskipun masih ada yang belum mampu memenuhi KKTP sebanyak dua orang dikarenakan beberapa factor salah satunya adalah adanya keterlambatan mental pada salah satu siswa sehingga hal ini menjadi salah-satu penghambat siswa tersebut mendapatkan nilai yang tidak sesuai dengan KKTP. Pada siklus II, terjadi perubahan perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung, siswa memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dan elemen-elemen yang ada dalam lembar keterlaksanaan pembelajaran juga telah dipenuhi oleh peneliti secara keseluruhan karena adanya perbaikan pada refleksi siklus I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru pengampu, hasil belajar peserta didik juga sangat dipengaruhi oleh sintaks keterlaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan dimana pada sintaks tersebut membahas tentang hal-hal yang harus dilakukan peneliti demi kelancaran proses pembelajaran dan ketika beberapa sintaks tersebut tidak dilakukan maka akan sangat berpengaruh pada kelancaran proses pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan hasil belajar pada proses pembelajaran yang berlangsung dapat dilihat bahwa model TSTS ini memiliki pengaruh yang penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa sesuai yang diungkapkan oleh Sudjana (2014) bahwa hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik hal ini juga searah dengan yang diungkapkan oleh Kurniati (2012) bahwa kelebihan dari model TSTS adalah pembelajaran yang lebih berorientasi pada keaktifan, dan dapat membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Pada keberhasilan proses pembelajaran ini juga dikuatkan oleh pemberian game edukasi yang diberikan pada siswa.

Game edukasi yang diberlakukan pada proses pembelajaran ini berupa permainan tebak kata dimana *games* yang diberikan disesuaikan dengan materi yang sedang di ajarkan sehingga meningkatkan antusias dan daya ingat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga saat siswa mulai merasa jenuh dan bosan dalam kelas maka game edukasi ini dapat memunculkan suasana yang menarik dan menyenangkan. Kondisi yang menyenangkan, aman, dan nyaman akan mengaktifkan bagian *neo cortex* (otak berpikir) dan mengoptimalkan proses pembelajaran, serta memunculkan tingkat kepercayaan diri anak. (Ridwan, 2011). Game edukasi juga menawarkan konsep pembelajaran yang bermakna untuk para siswa sesuai dengan yang diungkapkan oleh Andreas (2012) bahwa pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya adalah konsep, strategi, dan praktis pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan peserta didik.



Berdasarkan penjelasan hasil belajar yang telah di paparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* berbasis *educational game* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat memberikan sumbangsih dan pengaruh baik dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh beserta hasil dan pembahasan yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *two stay two stray* berbasis *educational game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian di SMK N 3 Takalar, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya persentase indikator kegiatan belajar siswa dari siklus I ke Siklus II saat pembelajaran berlangsung

Daftar Pustaka

- Achmad Sugandi. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Andreas A. 2012. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Huda, M. 2013. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniati Rini. 2012. Pengaruh model pembelajaran cooperative learning teknik *two stay two stray* (dua tinggal dua bertemu) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Skripsi*. Program Studi Ekonomi UNESA
- Ridwan. 2011. *Penanganan Efektif Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Semarang: Rosdakarya.