

Application of the Two Stay Two Stray Learning Model to Increase Motivation and Learning Outcomes in Basic Culinary Subjects

Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kuliner

Ni Nyoman Rani Agustini¹, I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini^{2*}, I Putu Andyka Putra Gotama³

¹²³Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: gungsinta@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

Two Stay Two Stray Learning Model, Motivation, and Learning Outcomes

Abstract

Education is one of the most important things for advancing the life of the nation, educating, and having quality human resources, good, superior, and able to face challenges in the future. Each teacher must have a difference in terms of intellectuality, level of education, and the surrounding environment which can affect the learning process in the classroom from the learning model, learning tools/media, and how to master the class. In order to create interesting learning activity, it will be necessary for the teacher's ability to choose the appropriate learning model. During the learning process, students in the class prefer to chat out of the topic, play mobile phone, many look sleepy, even play games during class hours. This study aims to determine the effect of the Two Stay Two Stray learning model on student motivation and learning outcomes on Basic Culinary subjects. The research design used is pre-experimental, namely one group pretest-posttest design because this design uses one class. The subjects in this study are students of class X Tourism 3 at Wira Harapan Vocational School. The method in this research is purposive sampling. The pre-test results on student learning motivation obtained a percentage of 72%, after the Two Stay Two Stray learning model was applied, the percentage value of student learning motivation increased by 5% to 77%. The pre-test learning outcomes obtained a percentage of 79%. After the application of the Two Stay Two Stray learning model, the percentage value of student learning outcomes increased by 2% to 81%. By applying the Two Stay Two Stray learning model, it can increase the motivation and learning outcomes of class X Tourism 3 SMK Wira Harapan.

Kata kunci:

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Motivasi, dan Hasil Belajar

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk memajukan kehidupan bangsa, mencerdaskan serta memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, baik, unggul, dan mampu menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Setiap guru harus mempunyai suatu perbedaan baik itu dari intelektual, tingkat pendidikan serta lingkungan sekitar yang hal tersebut dapat memengaruhi proses belajar di kelas dari model pembelajaran, alat/media pembelajaran serta cara penguasaan kelas. Agar tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik, akan diperlukan kemampuan guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai. Saat proses pembelajaran, siswa di kelas lebih senang mengobrol di luar topik yang dibahas, bermain *handphone*, banyak yang terlihat mengantuk, bahkan bermain game disaat jam pelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kuliner. Rancangan desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental yaitu one group pretest-posttest design karena dalam desain ini menggunakan satu kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Pariwisata 3 SMK Wira Harapan. Metode dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Hasil Pretest pada motivasi belajar siswa memperoleh persentase sebesar 72%, setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* nilai persentase motivasi belajar siswa meningkat sebesar 5% sehingga menjadi 77%. Hasil belajar pretest memperoleh persentase sebesar 79%. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* nilai persentase hasil belajar siswa meningkat sebesar 2% sehingga menjadi 81%. Dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Pariwisata 3 SMK Wira Harapan.

PENDAHULUAN

Menurut Nurjamilah (2020), “pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani”. Perbaikan pada sistem pendidikan di Indonesia, pemerintah melakukan perubahan pada kurikulum pendidikan.

Kurikulum yang digunakan di Indonesia salah satunya adalah kemunculan kurikulum merdeka belajar menunjang tersebar luasnya pendidikan di Indonesia secara merata dengan kebijakan afirmasi yang dibuat oleh pemerintah terhadap peserta didik yang berada di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Kurikulum merdeka belajar juga tidak mematokkan kemampuan dan pengetahuan siswa hanya dari nilai saja tetapi juga melihat bagaimana kesantunan dan keterampilan siswa dalam bidang ilmu tertentu. Siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan bakat yang dimiliki. Kurikulum merdeka belajar saat ini sudah digunakan di beberapa sekolah salah satunya yaitu di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini menunjang kekreatifan siswa dan akan terwujud dengan sendirinya melalui bimbingan guru. Tuntutan bagi guru harus mampu

mengembangkan konsep pembelajaran yang inovatif bagi siswa juga akan terwujud. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa menjadi lebih cepat menerima dan mencerna informasi atau ilmu yang disampaikan. Keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga akan menciptakan motivasi belajar yang optimal (Sardiman, 2018) motivasi belajar adalah keseluruhan dari daya penggerak yang ada di dalam setiap individu yang dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran, mempetahankan perkembangan dan memberikan petunjuk pada kegiatan belajar, sehingga segala tujuan dapat tercapai. Motivasi sebagai salah satu faktor psikologis dalam proses belajar mengajar memiliki makna sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Intensitas motivasi seorang siswa akan menentukan tingkat pencapaian hasil belajarnya. Saat proses pembelajaran, siswa di kelas lebih senang mengobrol di luar topik yang dibahas, bermain handphone, banyak yang terlihat mengantuk, bahkan bermain game di saat jam pelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah pembelajaran yang masih searah atau berpusat pada guru seperti menggunakan metode ceramah sehingga penerapan model pembelajaran kurang tepat dan kurang optimal. Hal ini berpengaruh pada kegiatan pembelajaran yang kurang inovatif, tidak percaya diri, pasif, tidak berani menyampaikan ide/gagasan yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Saat ini, keterampilan berkarya belum mendapatkan perhatian yang optimal karena disebabkan guru kurang kreatif dalam merancang pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa agar mampu mengintegrasikan pada konstruksi pengalaman kehidupan sehari-hari di luar kelas dengan pengetahuannya di dalam kelas yang berdampak pada tujuan pendidikan yang belum tercapai dan hasil belajar yang rendah, ditunjukkan dengan rata-rata nilai siswa di bawah $76 \leq \text{KKM}$.

Agar tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik, akan diperlukan kemampuan guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa menjadi lebih cepat menerima dan mencerna informasi atau ilmu yang disampaikan. Keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga akan menciptakan motivasi belajar yang optimal. Berdasarkan permasalahan yang terjadi diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran dasar kuliner yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, membangun motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar yang sebelumnya masih rendah yaitu dapat diterapkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

METODE

Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *pre-experimental*. Sugiyono (2014:109), mengatakan bahwa *Pre-experimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Peneliti menggunakan desain *One group pretest-Posttest Design*. Rancangan *one grup pretest posttest* design ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X pariwisata 3 di SMK Wira Harapan, Jl. Raya Padang Luwih Banjar Tegal Jaya, Dalung, Kuta Utara, Badung. Objek dalam penerapan model pembelajaran ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kuliner. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Pariwisata 3 di SMK Wira Harapan yang berjumlah di kelas 42 siswa yaitu siswa laki laki berjumlah 25 dan 17 perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini

adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan (sifat, karakteristik, ciri dan kriteria) sampel yang diperlukan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner, tes dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain Uji Asumsi Klasik yaitu Uji Normalitas dan Uji T-Test yaitu *paired sample T-Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan keseluruhan data yang telah dikumpulkan, disajikan data yang membahas hasil data *pretest* dan *posttest* dari motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Pariwisata 3 yaitu sebagai berikut.

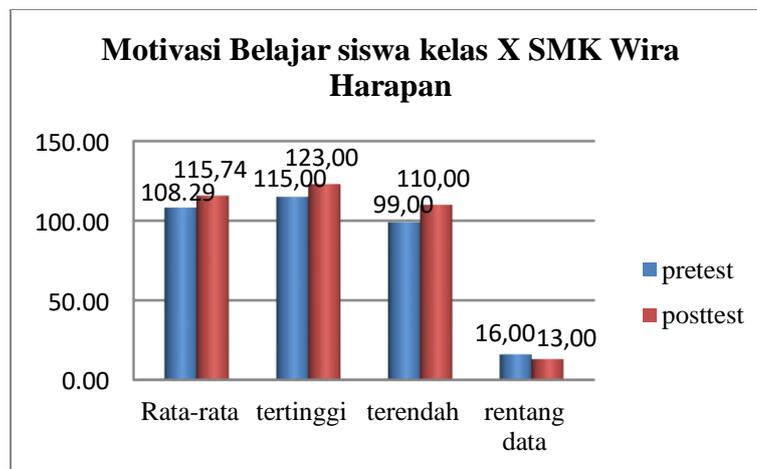
1) Data Motivasi Belajar

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Motivasi Belajar Siswa X Pariwisata 3

NO	Keterangan	Motivasi Belajar	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rata-rata	108,29	115,74
2	Tertinggi	115,00	123,00
3	Terendah	99,00	110,00
4	Rentang Data	16,00	13,00

Berdasarkan tabel di atas hasil penelitian *pretest* motivasi belajar mengalami peningkatan pada *posttest* motivasi belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada *pretest* yang belum diterapkannya *treatment* nilai rata-rata menunjukkan hasil 108,29, nilai tertinggi 115,00, nilai terendah yaitu 99,00 dan rentang data 16,00. Setelah diberikannya *treatment Two Stay Two Stray* semua nilai mengalami peningkatan yaitu rata-rata menunjukkan hasil 115,74, nilai tertinggi 123,00, nilai terendah 110,00 dan rentangan data pada nilai *posttest* memperoleh nilai 13,00. Data tersaji pada lampiran 4.

Gambar 4.1 Perbandingan Motivasi Belajar Siswa



Tabel 4.2 Hasil Penelitian Indikator Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Wira Harapan

NO	Indikator	Rata-rata %		Kategori
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	Ketekunan dalam belajar	70%	76%	Sedang
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	74%	76%	Sedang
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	73%	80%	Tinggi
4	Berprestasi dalam belajar	75%	80%	Tinggi
5	Mandiri dalam belajar	70%	76%	Sedang
Total Motivasi Belajar		72%	77%	Sedang

Berdasarkan data dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa nilai persentase dari hasil penelitian *pretest* dan *posttest* per indikator motivasi belajar siswa kelas X pariwisata 3 SMK Wira Harapan menunjukkan pada *pretest* nilai indikator ketekunan dalam belajar memperoleh persentase sebesar 70%, nilai persentase pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan menunjukkan persentase sebesar 74%, nilai indikator pada minat dan ketajaman perhatian dalam belajar menunjukkan persentase 73%, berprestasi dalam belajar sebesar 75% dan indikator mandiri dalam belajar sebesar 70%. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* nilai persentase pada setiap indikator meningkat yaitu ketekunan dalam belajar memperoleh persentase sebesar 76%, nilai persentase pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan menunjukkan persentase sebesar 76%, nilai indikator pada minat dan ketajaman perhatian dalam belajar menunjukkan persentase 80%, berprestasi dalam belajar sebesar 80% dan indikator mandiri dalam belajar sebesar 76%.

2) Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.3 Hasil Penelitian Hasil Belajar Siswa X Pariwisata 3

No.	Keterangan	Hasil Belajar	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rata-rata	78,34	81,70
2.	Tertinggi	83,33	85,00
3.	Terendah	68,67	78,33
4.	Rentang Data	14,67	7,00

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar siswa kelas X Pariwisata 3 di SMK Wira Harapan meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada hasil *pretest* sebelum diterapkannya model *Two Stay Two Stray* menunjukkan hasil rata-rata sebesar 78,34, nilai tertinggi sebesar 83,33, nilai terendah sebesar 68,67 dan rentang data 14,67. Setelah diberikan *treatment* hasil belajar siswa meningkat ditunjukkan pada nilai rata-rata meningkat sebesar 81,70, nilai tertinggi sebesar 85,00, nilai terendah sebesar 78,33 dan rentang data sebesar 7,00. Data tersaji pada lampiran 5.

Gambar 4.2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa

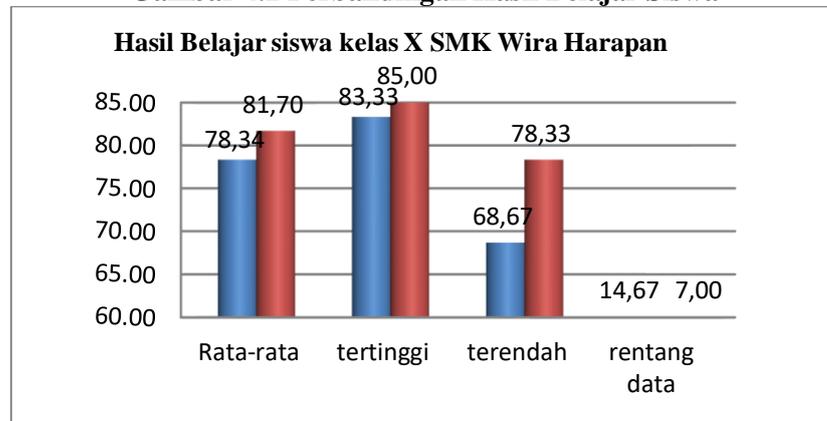


Table 4.4 Hasil Penelitian Indikator Hasil Belajar Siswa

No	Indikator	Rata-rata %		Kriteria
		Pretest	Posttest	
1	Ranah kognitif	77%	82%	Baik
2	Ranah afektif	79%	82%	Baik
3	Ranah psikomotor	79%	81%	Baik
Total Hasil Belajar		78%	82%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas yaitu hasil penelitian hasil belajar per indikator menunjukkan hasil *pretest* sebelum diberikan *treatment* rata-rata hasil ranah kognitif sebesar 77%, ranah afektif 79% dan ranah psikomotor sebesar 79% berdasarkan kriteria penilaian hasil belajar ketiga ranah tersebut masuk ke kategori baik. Setelah dilakukannya *treatment* yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray posttest* hasil belajar mengalami peningkatan yaitu ranah kognitif 82%, ranah afektif sebesar 82%, dan ranah psikomotor 81%. Total dari hasil belajar dari ketiga indikator di atas adalah *pretest* sebesar 78% dan *posttest* sebesar 82%, hal tersebut menunjukkan bahwa hasil pretest sebesar 78% masuk kedalam kategori baik mengalami peningkatan menjadi 82% dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas X Pariwisata 3 SMK Wira harapan dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar memperoleh hasil H1 diterima yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan hasil Uji *T Paired sample T-test* yang menunjukkan hasil nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ yaitu H0 ditolak; H1 diterima. Hasil penelitian kuisioner motivasi belajar pada pretest pada indikator motivasi belajar yaitu Ketekunan dalam belajar menunjukkan persentase 70%, Ulet dalam menghadapi kesulitan 74%, Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar 73%, Berprestasi dalam belajar yaitu persentase 75% dan Mandiri dalam belajar 70%. Indikator motivasi yang menunjukkan persentase paling rendah adalah indikator ketekunan dalam belajar dan mandiri dalam belajar yaitu sama mempunyai persentase 70%. Hasil pretest hasil belajar ranah kognitif 78%, ranah afektif 80%, dan ranah psikomotor 79%.

Berdasarkan penelitian nilai pretest di atas perlu adanya peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar, maka dari itu peneliti melakukan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* agar siswa dapat saling bekerja sama dalam meningkatkan motivasi satu sama lain dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan pada hasil belajar pada pretest masih ada beberapa siswa yang nilainya belum mencapai 76 atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, hasil nilai *posttest* siswa mengalami peningkatan motivasi belajar dari masing-masing indikator motivasi dan hasil belajar. Indikator motivasi belajar menunjukkan peningkatan pada setiap indikatornya yaitu pada Ketekunan dalam belajar mengalami peningkatan sebesar 6% yang diawal pada *pretest* sebesar 70% menjadi 76%, indikator kedua Ulet dalam menghadapi kesulitan pada *pretest* sebesar 74% lalu mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 76%, Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar pada *pretest* 73% pada *posttest* meningkat sebesar 80%, Berprestasi dalam belajar pada *pretest* sebesar 75% mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 80%, dan Mandiri dalam belajar pada *pretest* sebesar 70% dan pada *posttest* meningkat sebesar 76%. Peningkatan motivasi belajar dilihat dari siswa mengerjakan tugas sampai selesai, siswa berdiskusi dengan teman saat menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas berdampak pada hasil belajar.

Hal tersebut didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti (Sulistyani, 2019) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Sukardi, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dan penelitian yang dilakukan oleh (Andriani, 2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Spancer Kagan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini tujuannya untuk memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Menurut Huda (2014, 207) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi, model ini melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat sebesar 5% yang ditunjukkan dengan hasil rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu sebesar 72% meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebesar 77%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa saling bekerja sama dalam memecahkan masalah, saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi sehingga kebiasaan bermain *handphone* saat pembelajaran berlangsung berkurang, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dilihat dari indikator motivasi belajar Ketekunan dalam belajar, Ulet dalam menghadapi kesulitan, Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar,

- Berprestasi dalam belajar, dan Mandiri dalam belajar sebelum diberikan tindakan nilai rata-rata sebesar 72%, setelah diberikannya penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* motivasi belajar siswa meningkat sebesar 77%. Hal tersebut menunjukkan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 5%.
2. Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari indikator hasil belajar siswa dari anah kognitif, afektif, dan psikomotor sebelum diberikan tindakan nilai rata-rata sebesar 79%, setelah diberikannya penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* hasil belajar siswa meningkat sebesar 81%. Hal tersebut menunjukkan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 2%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, G. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dan Talking Stick terhadap Hasil Belajar Matematika & Motivasi Belajar Siswa pada Kelas XI SMK Muhammadiyah 10 Kisaran TA 2020/2023*. Univesitas Islam Negeri.
- Huda, M. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurjamilah, I, P., Ukit., Muttaqin, M (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Sistem Pernapasan Melalui Penerapan Team Game Turnamen (Tgt) Berbantu Monopoli. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2).
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sukardi. (2020). *Pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Protista Kelas X SMAN 2 Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Sulistiyanti, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) dipadukan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1).
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta