



**PERBEDAAN METODE *TWO STAY TWO STRAY* DAN APLIKASI
WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS XI
SMA N 1 REJOTANGAN**

Varidho Bagus Arisetiyo Subekti¹ dan Sulastrri Rini Rindrayani²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Bhinneka PGRI

* E-mail: varidhob@gmail.com

Abstrak: Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Pendidikan dibutuhkan oleh manusia agar bisa menjalani kehidupannya. Untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang sangat penting. Aplikasi *Wordwall* kompatibel dengan paradigma pembelajaran *Two Stay Two Stray*, yaitu strategi pembelajaran kolaboratif yang mendorong percakapan kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan pengaruh Aplikasi *Wordwall* dan Metode *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman siswa terhadap pembelajaran ekonomi di kelas XI SMAN 1 Rejotangan. Dengan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, informasi dikumpulkan dari sampel 60 orang. Dengan bantuan SPSS V25 for Windows, penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimental komparatif (Perbandingan). Hasil Uji Independent Samples T-Test menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar $3,303 >$ nilai t tabel sebesar $2,002$. Berdasarkan analisis data, rata-rata skor posttest dengan menggunakan pendekatan *Two Stay Two Stray* adalah $84,60$. Sementara itu, rata-rata skor posttest menggunakan program *Wordwall* adalah $79,20$. Dengan selisih $5,40$ antara kedua kelompok, pendekatan *Two Stay Two Stray* mengungguli Aplikasi *Wordwall* dalam hal hasil. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dalam hal meningkatkan pemahaman siswa, strategi *Two Stay Two Stray* mengungguli teknik pembelajaran berbasis Aplikasi *Wordwall*.

Kata Kunci: Aplikasi *Wordwall*, Metode *Two Stay Two Stray*, Pemahaman Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Pendidikan dibutuhkan oleh manusia agar bisa menjalani kehidupannya. Pendidikan dianggap sebagai pilar utama untuk mengembangkan sumber daya manusia dari suatu bangsa (Nur Alfiani Putri, 2022). Sesuai dengan sistem pendidikan di Indonesia:

"UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (UU Sisdiknas, 2003:49)."

Siswa berkewajiban memperoleh pengetahuan melalui proses belajar (Rindrayani, 2016). Pembelajaran adalah proses dinamis yang melibatkan pengumpulan pengalaman dan menerapkannya pada tantangan dunia nyata untuk mengembangkan dan menyempurnakan keterampilan. Kemampuan khusus tambahan. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu proses aktif. Proses pembelajaran harus memprioritaskan keterlibatan siswa melalui kombinasi aktivitas fisik langsung dan tugas-tugas yang merangsang mental.

Melalui analisis refleksi, observasi mahasiswa, dan wawancara mahasiswa ditemukan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya memahami topik perkuliahan. Selain itu, telah terbukti bahwa siswa lebih sering menyontek daripada mengerjakan tugas akademis yang terhormat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa di SMAN 1 Rejotangan khususnya kelas XI-I ditemukan bahwa siswa mengalami kebosanan akibat sifat pembelajaran yang monoton. Selain itu, beberapa guru masih sangat bergantung pada pengajaran berbasis buku teks, menggunakan materi pembelajaran konvensional yang gagal menarik minat siswa. Akibatnya, siswa menunjukkan kurangnya antusiasme ketika menerima konten pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, peneliti memutuskan untuk menggunakan paradigma pembelajaran *Two stay two stray* guna

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Rejotangan

menyiasati permasalahan tersebut di atas. Pendekatan ini berupaya mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa agar bisa bekerja sama dengan baik untuk lebih dapat menghargai dan memperhatikan pendapat teman-temannya dalam. Siswa akan terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Two stay two stray*. Siswa terlibat aktif dalam gaya belajar *Two stay two stray*, yaitu metode pengajaran yang menarik dan dinamis. Proses yang diuraikan dalam (Nurhikmayati, 2018) adalah sebagai berikut. (1) Siswa bekerja dalam kelompok beranggotakan empat orang; (2) Setelah diskusi selesai, dua anggota masing-masing kelompok akan berangkat mengunjungi dua kelompok lainnya; (3) Dua orang anggota masing-masing kelompok bertugas mengkomunikasikan kepada rekan-rekan yang berkunjung dari kelompok lain mengenai hasil kerja dan diskusi mereka; (4) Pengunjung kemudian diminta kembali ke kelompok asalnya dan membagikan temuan kelompok lain; dan (5) Kelompok terus membandingkan dan mendiskusikan hasil pekerjaannya.

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang cocok untuk diintegrasikan dengan metodologi pembelajaran *Two stay two stray*. *Wordwall* adalah situs web menawan yang menawarkan akses gratis kepada pengguna kapan saja dan di browser web apa pun (Imanulhaq and Pratowo, 2022). Alat online ini memfasilitasi pembuatan materi pendidikan, termasuk kuis, latihan mencocokkan, anagram, pembuat kata acak, pencarian kata, aktivitas pengelompokan, dan banyak lagi. Hebatnya, platform ini tidak hanya memberi pengguna kemampuan untuk menelusuri media yang mereka hasilkan secara online, namun juga memungkinkan mereka mengunduh dan mencetaknya secara fisik di atas kertas. Perangkat lunak ini menawarkan berbagai format pra-desain yang dapat dipilih dengan mudah oleh pengguna (Nisaurasyidah et.al, 2021)

Tujuan penerapan teknik *Two stay two stray* dan aplikasi *Wordwall* adalah untuk mengenalkan siswa dan guru tentang potensi penggunaan metode dan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan memanfaatkan teknik *Two stay two stray* dan menggabungkan platform pendidikan *Wordwall*, pemahaman siswa terhadap konten instruksional dapat ditingkatkan. Media pembelajaran

Wordwall dapat menyempurnakan materi pembelajaran dengan memberikan ide dan memperluas pengetahuan.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat field trip (PLP) atau pengenalan lapangan sekolah, dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Dewi Masitoh S.Pd, guru SMAN 1 Rejotangan, ditemukan bahwa metode pengajaran yang umum digunakan adalah metode PLP. metode ceramah. Guru menggunakan pendekatan berbasis ceramah dan bertumpu pada buku pegangan guru atau Bahan Belajar dan Mengajar (LKS). Selanjutnya, peneliti berusaha melakukan wawancara dengan beberapa siswa di kelas. Para siswa menyatakan bahwa jika guru sebelumnya tidak memanfaatkan program *Wordwall*, pemahaman mereka terhadap konten pembelajaran akan meningkat setelah penerapannya. Siswa memiliki kemampuan untuk merespons pertanyaan sambil terlibat dalam aktivitas permainan dan dapat melihat peringkat dalam satu kelas. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Ginting and Sitepu, 2023) menunjukkan bahwa dibandingkan dengan materi tradisional, model game based learning tipe *Wordwall* berdampak pada keragaman etnis dan budaya. Temuan penelitian (Apriana and Ridwan, 2017) memberikan bukti bahwa paradigma pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan *Two stay two stray* memberikan dampak yang baik terhadap keterampilan pemahaman siswa.

Tujuan dari penelitian menggunakan pendekatan *Two stay two stray* bersama dengan program *Wordwall* untuk mengatasi permasalahan di atas. Karena teknik dan penerapan ini menyenangkan, menarik, dan berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, maka dimaksudkan agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar lebih variatif.

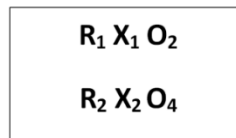
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang memadukan desain komparatif dengan metodologi eksperimental. Siswa kelas XI SMAN 1 Rejotangan saat penelitian ini dilaksanakan berjumlah 330 orang. Dan hanya memakai dua kelas yang terdiri kelas kontrol berjumlah 32 siswa dan kelas experiment berjumlah 32 siswa jadi total yang diambil oleh peneliti ini adalah 64 responden dipilih untuk ukuran sampel penelitian dengan menggunakan pendekatan *purposive sampling*

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi
Wordwall Terhadap Pemahaman Siswa Pada
Pembelajaran Ekonomi Kelas
XI SMAN 1 Rejotangan

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dikenal dengan *Posttest Only Control Design* yang merupakan desain eksperimen, Dua kelompok, atau kelompok-kelompok kelas dipilih secara acak berdasarkan sistem ini. (Sugiyono, 2011).

Pendekatan *Two stay two stray* diterapkan pada kelas eksperimen 1, sedangkan penerapan *Wordwall* diterapkan pada kelas eksperimen 2. Desain penelitian yang digunakan dapat diringkas sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian yang digunakan

Keterangan :

- R1 : Random Eksperimen
- R2 : Random Kontrol
- X₁ : Perlakuan dengan menggunakan metode *Two stay two stray*
- X₂ : Perlakuan dengan menggunakan Aplikasi *Wordwall*
- O₂ : Kondisi akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen 1 setelah perlakuan
- O₄ : Kondisi akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen 1 setelah perlakuan

Dua kelas membentuk desain penelitian ini: kelas eksperimen 1 (X1) dan kelas eksperimen 2 (X2). Sedangkan kelas eksperimen 2 mendapat perlakuan (X2) melalui penggunaan program *Wordwall*, kelas eksperimen 1 mendapat terapi (X1) melalui penggunaan strategi *Two stay two stray* sepanjang proses pembelajaran. *Posttest* kemudian diberikan kepada kedua kelompok untuk mengevaluasi efektivitas terapi. Selanjutnya, periksa temuan pemahaman siswa di Kelas Eksperimen 1 dan 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas pertanyaan peneliti dievaluasi menggunakan tes yang digunakan dalam penelitian ini. Ada lima pertanyaan deskriptif dalam set ini yang mengevaluasi pemahaman siswa.

Dengan jumlah sampel N=30, hasil komputasi diperoleh dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 1. Hasil Validitas Soal Pemahaman Siswa

No. Item Instrumen	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai alpha	Ket
1.	0.839	0.361	.000	0.05	Valid
2.	0.691	0.361	.000	0.05	Valid
3.	0.785	0.361	.000	0.05	Valid
4.	0.671	0.361	.000	0.05	Valid
5.	0.724	0.361	.000	0.05	Valid

Sumber Data : Hasil Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan informasi yang tersaji pada tabel di atas, data yang didapat dari hasil pengujian instrumen dapat dianggap sah. Hal ini dikarenakan semua soal mempunyai r hitung > r tabel. Kelima soal yang dianggap dapat diterima tersebut mencakup masing-masing indikator pemahaman siswa yaitu Menjelaskan, Merumuskan Rencana, Melaksanakan Rencana, dan Memverifikasi.

b. Uji Reliabilitas

Setelah 5 pertanyaan dianggap valid, maka pertanyaan tersebut dinilai reliabilitasnya. Pengujian reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi alat ukur, khususnya keandalan dan kapasitasnya untuk menjaga konsistensi ketika pengukuran diulang. jika Cronbach alpha > 0,06 menunjukkan bahwa instrumen data yang digunakan reliabel (Priyatno, 2014). Oleh karena itu, semua data dengan nilai Cronbach alpha di atas 0,6 dapat dianggap sudah reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach,s Alpha</i>	N of Items
0,795	5

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Rejotangan

Sumber Data : Hasil Olahan Peneliti (2024)

Uji reliabilitas menghasilkan nilai sebesar 0,795 dimana nilai $0,795 > 0,6$. Peralatan pengumpul data cukup bisa diandalkan. Hasilnya, dapat disimpulkan bahwa setiap soal tes terbukti dapat dipercaya dan layak digunakan sebagai alat dalam proses pengumpulan data penelitian ini.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk memastikan data penelitian terdistribusi dengan baik maka digunakan uji normalitas. Data posttest yang berkaitan dengan pemahaman siswa akan dievaluasi kenormalannya. Normalitas penelitian ini dievaluasi menggunakan uji Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai sig $> 0,05$ yang ditentukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, maka data dianggap berdistribusi normal. Nilai sig yang $< 0,05$ menunjukkan bahwa data tersebut tidak terdistribusi secara teratur (Prawira, 2006). Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS Versi 25, menghasilkan temuan masing-masing.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Two Stay Two Stray	,122	30	,200*	,963	30	,373
Aplikasi Wordwall	,147	30	,098	,942	30	,100

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data : Hasil Olahan Peneliti (2024)

Temuan tabel 3 dari uji normalitas uji Kolmogorov-Smirnov Temuan tabel 3 dari uji normalitas uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data posttest pemecahan masalah diduga berdistribusi normal. Berdasarkan nilai tingkat signifikansi (Sig) yang lebih dari 0,05 yang diperoleh dari kelas

eksperimen melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dapat ditarik kesimpulan tersebut. Pada kelas eksperimen 1 uji normalitas Kolmogorov-Sminov menghasilkan temuan bernilai $0,200 > 0,05$, sedangkan pada kelas eksperimen 2 diperoleh hasil bernilai $0,098 > 0,05$. Karena nilai tingkat signifikansi (Sig) hitung lebih besar dari $0,05$, maka uji normalitas Shapiro-Wilk diduga temuannya berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen 1 hasil uji normalitas Shapiro-Wilk sebesar $0,373 > 0,05$. Sedangkan uji normalitas Shapiro-Wilk kelas eksperimen 2 menghasilkan p-value $0,100 > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Homogenitas data pemahaman siswa posttest akan diperiksa. Uji homogenitas Levene digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil posttest, data berikut menunjukkan homogenitas keterampilan pemahaman pada kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemaha man siswa	Based on Mean	,586	1	58	,447
	Based on Median	,582	1	58	,449
	Based on Median and with adjusted df	,582	1	57,893	,449
	Based on trimmed mean	,586	1	58	,447

Sumber Data : Hasil Olahan Peneliti (2024)

Uji homogenitas levene seperti terlihat pada Tabel diatas menunjukkan bahwa data soal posttest keterampilan pemahaman siswa bersifat homogen. Nilai tingkat signifikansi (Sig) $> 0,05$ yang diperoleh baik dari kelas Eksperimen 1 ataupun Eksperimen 2 memberikan landasan bagi kesimpulan tersebut. Pada kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2, uji homogenitas menggunakan Levene menghasilkan nilai Levene Statistics sebesar $0,586$ dengan signifikansi (sig) sebesar $0,447 > 0,05$. Pemahaman siswa kelas eksperimen 1 dan 2 homogen berdasarkan hasil posttest.

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Rejotangan

3. Uji Hipotesis

Uji sampel independen digunakan dalam analisis statistik. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor antara kelas eksperimen 2 yang menggunakan Aplikasi *Wordwall* dengan kelas eksperimen 1 yang menggunakan strategi *Two stay two stray* digunakan uji T. Pengambilan keputusan dapat dilihat dari sudut pandang yang luas. Jika signifikansi, probabilitas, atau Sig < 0,05 maka H0 ditolak; jika > 0,05 maka H0 diterima. (Prawira, 2006). Tabel berikut menampilkan temuan analisis yang dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk Independent Sample T Test:

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples T test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pemahaman siswa	Equal variances assumed	,586	,447	3,303	58	,002	5,40000	1,63510	2,12698	8,67302
	Equal variances not assumed			3,303	57,325	,002	5,40000	1,63510	2,12616	8,67384

Sumber Data : Hasil Olahan Peneliti (2024)

Nilai Sig Levene's Test for Equality of Variances berdasarkan tabel 5 sebesar 0,447 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen atau sama di seluruh kelas eksperimen 1 dan 2 yang masing-masing menggunakan Aplikasi *Wordwall* dan teknik *Two stay two stray*. Nilai-nilai dalam tabel "Equal variances diasumsikan" memandu interpretasi tabel keluaran Uji T Sampel Independen.

Sebagai landasan pengambilan keputusan pada uji Independent Sample t Test maka H0 ditolak karena berdasarkan tabel "Independent Samples T Test" pada bagian "*Equal Variances Assumed*" diketahui t hitung sebesar 3,303 > t tabel 2,002 dengan nilai signifikan (sig.) sebesar 0,002 < 0,05. dan Ha memberikan persetujuannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen 1 yang menggunakan pendekatan *Two stay two stray* dan kelas eksperimen 2 yang

menggunakan Aplikasi *Wordwall* mempunyai rata-rata hasil pemahaman siswa yang berbeda.

Untuk lebih jelasnya, tabel statistik berikut menunjukkan rata-rata posttest kelas untuk eksperimen 1 (Metode *Two stay two stray*) dan eksperimen 2 (Aplikasi *Wordwall*).

Tabel 6. Hasil Posttest Uji Independen Sample T test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pemahaman siswa	Kelas XI-I	30	84,6000	6,66747	1,21731
	Kelas XI-G	30	79,2000	5,97927	1,09166

Sumber Data : Hasil Olahan Peneliti (2024)

Rata-rata nilai posttest pemahaman siswa kelas eksperimen 1 yang menggunakan strategi *Two stay two stray* sebesar 84,60 sesuai data pada tabel 6. Siswa kelas eksperimen 2 yang menggunakan program *Wordwall* memiliki rata-rata pemahaman posttest skor 79,20. Dibandingkan dengan siswa kelas eksperimen 2 yang memanfaatkan program *Wordwall*, siswa kelas eksperimen yang menggunakan teknik *Two stay two stray* memiliki skor yang jauh lebih tinggi 5,40.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan, peneliti akan membahas beberapa hasil analisis data yang telah diperoleh, Pembahasan yang dilakukan meliputi 1) interpretasi hasil penelitian, 2) perbandingan hasil penelitian dengan teori, dan 3) perbandingan hasil dengan penelitian relevan.

1. Interpretasi Hasil Penelitian

Dari hasil analisis data yang dilakukan menggunakan program SPSS versi 25 menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran yang digunakan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dalam mata pelajaran ekonomi materi tentang inflasi, Hal ini terbukti dari hasil mean atau nilai rata-rata masing- masing metode pembelajaran. Metode *Two*

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi
Wordwall Terhadap Pemahaman Siswa Pada
Pembelajaran Ekonomi Kelas
XI SMAN 1 Rejotangan

Two Stay Two Stray yang digunakan dalam kelas eksperimen 1 menghasilkan nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 84,60 dibandingkan dengan Aplikasi *Wordwall* yaitu 79,20 yang digunakan dalam kelas eksperimen 2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki perbedaan dan lebih tinggi yaitu selisih 5,40 jadi lebih efektif dari pada menggunakan Aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2. Perbandingan Hasil Dengan Teori

Dari hasil analisis data membuktikan bahwa ada perbedaan penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dibandingkan Aplikasi *Wordwall* terhadap pemahaman siswa. Hasil penelitian mendukung teori menurut (Novitasari, 2018) bahwa penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan pemahaman dikarenakan beberapa hal berikut:

- a) Metode *Two Stay Two Stray* dapat mengatasi masalah rendahnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari dan proses pengajaran lebih menarik. Siswa dirangsang untuk afektif dan kognitifnya berjalan seperti berkunjung untuk bertamu, menyampaikan hasil diskusi dan mencoba melakukannya sendiri sehingga siswa dapat memahami melalui kegiatan langsungnya.
- b) Metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini didorong dari langkah-langkah metode *Two Stay Two Stray* itu sendiri yang menempatkan siswa pada suasana pembelajaran yang mengharuskan siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung. Sehingga secara otomatis dapat merangsang siswa untuk meningkatkan psikis dan kognitif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan teori diatas (Helyna, 2018) menyatakan bahwa metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang diterapkan di kelas eksperimen membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Banyak terjadi interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Semua peserta didik saling berdiskusi bertukar pendapat dengan kelompok lainnya, serta melatih

mereka untuk saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk saling berprestasi dan juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik. Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan, peserta didik tidak mudah bosan, peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya Aplikasi *Wordwall* juga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Auliya, 2021) yang menyatakan bahwa pengembangan media game undercover berbasis android untuk meningkatkan pemahaman dengan kriteria sangat praktis.

Sejalan dengan teori yang diatas menurut (Azizah & et.al, 2023) bahwa pembelajaran *Wordwall*, sebagai seorang guru yang mana zaman semakin berubah seiring berjalannya waktu, maka sudah sepatutnya menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan begitu siswa tidak hanya menerima materi dengan metode konvensional saja, melainkan dapat berkreasi pada media pembelajaran *Wordwall*. Dengan adanya aplikasi tersebut, maka siswa dapat mengungkapkan interpretasinya pada materi yang diberikan, dan aplikasi ini juga dapat menjadi sarana alternatif yang dapat digunakan selama pembelajaran berlangsung. Media yang menyenangkan dan bermacam-macam template membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Secara umum, perbedaan pemahaman siswa didasarkan pada perbedaan tahapan dan penekanan pembelajaran. Meskipun kedua metode pembelajaran, baik Model *Two Stay Two Stray* maupun dengan Aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, namun nyatanya terdapat perbedaan intensitas kesempatan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Secara teoritis, langkah pada kelas Eksperimen 1 pada pembelajaran Model *Two Stay Two Stray* lebih menekankan pada penyelesaian masalah, dengan memberikan permasalahan siswa akan memahami masalah kemudian dua siswa dari kelompok tersebut

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi
Wordwall Terhadap Pemahaman Siswa Pada
Pembelajaran Ekonomi Kelas
XI SMAN 1 Rejotangan

bertukar informasi kepada anggota kelompok lain setelah itu kembali dan memberikan informasi yang didapatkan atau memungkinkan adanya penyelesaian masalah. sedangkan pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan Aplikasi *Wordwall*, siswa langsung ditempatkan dalam kelompok dan terlibat dalam suatu permainan game melalui Aplikasi dan saling bersaing point nilai untuk mendapatkan nilai yang tertinggi. Siswa di kelas eksperimen 1 lebih melibatkan banyak orang berkerjasama untuk menghasilkan ide-ide. Dalam konteks ini, kerja sama antara siswa dapat meningkatkan pemahaman dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman yang beragam dari setiap peserta didik atau kelompok lain. Dalam *Two Stay Two Stray*, tidak ada pembatasan atau penilaian awal terhadap ide-ide yang diusulkan. Hal ini memberikan kebebasan peserta didik untuk berpikir secara bebas dan kreatif tanpa takut dihakimi atau ditolak. Pemikiran bebas ini dapat memunculkan perspektif baru dan pendekatan yang inovatif dalam memecahkan masalah. berbeda dengan siswa yang di kelas eksperimen 2, standar awal pemahaman siswa bergantung pada Aplikasi saat mengerjakan soal. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Kelas eksperimen 1 memiliki alur kegiatan pembelajaran yang terstruktur dibandingkan kelas eksperimen 2, Sementara pada kelas eksperimen 2 alur kegiatan siswa lakukan lebih fokus pada mengerjakan soal pada Aplikasi dalam melakukan aktivitas. Jelas bahwa siswa di kelas eksperimen 1 mendapatkan kesempatan lebih baik dalam mengeksplorasi pengetahuan mereka sendiri sebelum guru memfasilitasi. atas dasar itulah secara teoritis kelas eksperimen 1 akan memiliki kemampuan pemahaman yang lebih unggul dan hal ini sejalan dengan fakta hasil penelitian ini.

Berdasarkan pembahasan ini, telah diuraikan beberapa analisis mengapa alasan metode *Two Stay Two Stray* menghasilkan tingkat pemahaman siswa yang lebih unggul dibandingkan dengan Aplikasi *Wordwall*. Faktor dominan yang mempengaruhi pemahaman siswa di kedua kelas adalah intensitas kesempatan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman mereka pada tiap-tiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian, jika ditinjau dari tahapan pembelajarannya, baik metode *Two*

Stay Two Stray dan Aplikasi *Wordwall* keduanya sama-sama mengarahkan dan melatih siswa untuk mengembangkan serta membangun kemampuan pemahaman. hal ini dapat dilihat melalui hasil berbagai penelitian yang berfokus pada metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* maupun menggunakan Aplikasi *Wordwall* dan keduanya cukup efektif dalam meningkatkan aspek-aspek tertentu pada pembelajaran. Namun apabila konteksnya adalah membandingkan kedua metode pembelajaran tersebut, maka pemahaman siswa yang diajar menggunakan metode *Two Stay Two Stray* lebih tinggi jika dibandingkan dengan menggunakan Aplikasi *Wordwall*.

Perbedaan Hasil Penelitian Dengan Penelitian yang Relevan Hasil Dalam penelitian ini membuktikan bahwa ada perbedaan dari masing-masing metode pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Apriana and Ridwan, 2017) terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis koefisien determinasi pada hasil pretest dan posttest kelas eksperimen diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 77,97% yang artinya besar pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen adalah sebesar 77,97%.

Sedangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jusmawati, 2019) menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS), hasil posttest yang diperoleh menggunakan uji-t menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni terdapat pengaruh keefektifan yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pada model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS)

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Rejotangan

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanto and et.al, 2016) bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi interaktif games edukatif *Wordwall* dinilai sangat baik karena dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada *Wordwall* jawaban benar, menentukan jawaban sendiri (tidak dibantu), tidak memerlukan waktu lama untuk menjawab. Sejalan dengan (Azizah and et.al, 2023) siswa tidak hanya menerima materi dengan metode konvensional saja, melainkan dapat berkreasi pada media pembelajaran *Wordwall*. Dengan adanya aplikasi tersebut, maka siswa dapat mengungkapkan interpretasinya pada materi yang diberikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi *Wordwall* terhadap pemahaman siswa.

SIMPULAN

Di kelas XI SMAN 1 Rejotangan, siswa yang diajar dengan pendekatan *Two stay two stray* dan siswa yang menggunakan program *Wordwall* mempunyai tingkat pengetahuan yang berbeda secara signifikan, berdasarkan temuan uji Independent Samples T-test. Teknik *Two stay two stray* lebih unggul dibandingkan strategi pembelajaran berbasis Aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang inflasi pada kelas ekonomi, menurut analisis data.

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti ingin memberikan rekomendasi berikut:

1. Guru

Hal ini dimaksudkan agar semua instruktur mata pelajaran menggunakan teknik *Two Stay Two Stray* untuk menyediakan lingkungan belajar yang merangsang dan kreatif, berdasarkan hasil studi eksperimental ini. Metode ini berupaya untuk menjaga agar siswa tidak menjadi tidak tertarik pada pelajarannya dan mendorong mereka untuk secara konsisten mengerjakan masalah-masalah yang berkaitan dengan pemahaman.

2. Peneliti

Diharapkan peneliti lain dapat menyempurnakan penelitian ini dengan memasukkan atau mengkaji variabel tambahan yang berpotensi mempengaruhi pemahaman siswa. Contohnya adalah

dampak dari penjelasan guru, penerapan Gerakan Literasi Sekolah, penggunaan Model *Blended Learning*, penerapan Strategi *Firing Line*, penerapan Metode *Scramble*, dan penanaman minat belajar.

REFERENSI

- Apriana, W. N., & Ridwan, A. F. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SDN Cijambe. *Jurnal Krakatau*, 1(1), 15–26. <http://repository.uin-suska.ac.id/18381/>
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Azizah, T. N. A., & et.al. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>
- Ginting, N. B., & Sitepu, R. W. B. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TIPE WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU. 1–9.
- Helyna, N. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray. *05(01)*, 162–170.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Jusmawati, J. (2019). Efektivitas Model Kooperatif Two Stay Two Stray (Ts-Ts) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 164. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i2a7.2019>
- Nisaurasyidah, & et.al. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(02), 468–472.
- Novitasari, D. (2018). Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Siswa Kelas V Mim Hadimulyo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*, 1–154.
- Nur Alfiani Putri. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Muhammadiyah 9

Perbedaan Metode *Two Stay Two Stray* dan Aplikasi
Wordwall Terhadap Pemahaman Siswa Pada
Pembelajaran Ekonomi Kelas
XI SMAN 1 Rejotangan

- Brondong Lamongan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 151–169.
<https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.139>
- Nurhikmayati, L. (2018). *Pengaruh Model Two Stay Two Stray Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa*. 3(1), 48–56.
- Prawira, B. T. (2006). *Terapan Riset Statistik Parametrik*. Andi Offset.
- Priyatno, D. (2014). *Pengolahan Data Terpraktis*. Andi Offset.
- Rindrayani, S. R. (2016). Penerapan Model Pengajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction) Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro (Permintaan Dan Penawaran). *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 1(1).
<https://doi.org/10.29100/jupeko.v1i1.23>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Wijayanto, A., & et.al. (2016). *Optimalisasi pemanfaatan Teknologi Pembelajaran*.