

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang harus diambil dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang memiliki peranan penting dalam membangun keimanan, ketaqwaan, dan nilai-nilai etika peserta didik. Ini sejalan dengan keputusan dari Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bernomor 032/H/KR/2024, yang menekankan bahwa tujuan dari pendidikan agama adalah untuk membentuk individu yang patuh, mencintai Allah, dan berakhlak baik (Kementerian Pendidikan, 2024). Keberadaan pendidikan agama juga ditegaskan dalam Al-Quran, terutama dalam Surah An-Nahl, ayat 125, yang menyatakan bahwa seruan untuk melakukan kebaikan harus dilaksanakan dengan kebijaksanaan dan ajaran yang benar.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

Ayat ini dipilih sebagai landasan normatif dalam penelitian ini karena secara tegas menekankan pentingnya aspek metode (*al-hikmah*, *al-mau'izah al-hasanah*, dan *al-mujadalah*) dalam menyampaikan ajaran agama Islam, di samping substansi materi itu sendiri. Hal ini sejalan dengan fokus penelitian yang hendak menguji pengaruh suatu metode pembelajaran (*Two Stay Two Stray*) terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya dimaknai sebagai penyampaian informasi, melainkan sebagai suatu proses yang mendidik nilai-nilai yang harus disusun dengan baik, terutama di jenjang pendidikan dasar dan menengah, seperti di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Maka, sangat penting untuk memahami peranan pendidikan agama di tingkat SMP.

Pada jenjang SMP, Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang sangat penting karena para siswa berada dalam tahap peralihan menuju masa remaja yang ditandai dengan perkembangan mental, emosional, dan sosial yang cepat. Di tahap ini, siswa mulai membangun identitas diri dan memerlukan fondasi nilai yang kuat untuk menuntun perilaku mereka. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP dimaksudkan tidak hanya untuk memberikan pemahaman konsep tetapi juga untuk membantu siswa dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Salisah et al. (2024) menyoroti bahwa pembelajaran PAI berfungsi sebagai sarana untuk mendidik moral dan sikap, serta memberikan panduan bagi interaksi sosial siswa. Mengingat pentingnya hal ini, efektivitas pembelajaran PAI di sekolah menengah sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan di kelas, sehingga kondisi nyata pengajaran PAI di lokasi penelitian perlu ditinjau.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 51 Bandung, diketahui bahwa metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah, penugasan merangkum, dan latihan soal. Proses pembelajaran berlangsung dengan interaksi yang cenderung satu arah sehingga kesempatan siswa untuk berdiskusi maupun bekerja sama belum dimanfaatkan dengan maksimal. Guru PAI mengungkapkan bahwa kehadiran siswa cukup baik, dan mayoritas siswa terlibat kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, kehadiran tersebut belum sepenuhnya mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Keadaan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga perlu diteliti bagaimana hal tersebut berdampak pada keterlibatan siswa selama pelajaran.

Ditinjau dari sisi siswa, kondisi pembelajaran tersebut diasumsikan berdampak pada rendahnya aktivitas belajar. Selama observasi, masih ditemukan siswa yang menunjukkan sikap pasif, seperti melamun, mengobrol di luar topik pembelajaran, serta enggan mengajukan pertanyaan meskipun belum memahami materi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi kondisi tersebut ialah

minimnya variasi metode mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Dominasi metode ceramah menyebabkan siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar sehingga interaksi, diskusi, dan kerja sama antarsiswa belum berkembang secara optimal.

Aktivitas belajar siswa kelas VII SMPN 51 Bandung juga belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Selama pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak mencatat materi yang disampaikan guru dan mendengarkan penjelasan tanpa memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengolah, mendiskusikan, maupun mengomunikasikan kembali informasi yang dipelajari. Rendahnya aktivitas visual dan lisan menyebabkan siswa kurang memperoleh kesempatan membangun pemahaman secara aktif sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep dasar keagamaan menjadi kurang mendalam. Kondisi tersebut juga berpotensi menghambat berkembangnya keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kemampuan berpikir peserta didik. Sejalan dengan itu, Muzfirah et al. (2023) bahwa rendahnya keterlibatan belajar dapat memengaruhi kualitas pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif metode pembelajaran yang mampu mendorong aktivitas belajar siswa secara lebih optimal.

Pemilihan SMP Negeri 51 Bandung sebagai lokasi penelitian didasarkan pada temuan empiris tersebut, sehingga relevan untuk dijadikan objek penelitian dalam mengkaji peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui inovasi metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *Two Stay Two Stray*. Peneliti bermaksud melakukan intervensi pembelajaran dengan menerapkan metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media infografis pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 51 Bandung. Metode ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, bertukar informasi, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan karakteristik tersebut, metode *Two Stay Two Stray* dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik, sehingga perlu dijelaskan landasan teoretis dan empiris mengenai pemilihan metode tersebut.

Secara teoretis, *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada interaksi antarkelompok melalui mekanisme "dua tinggal dua bertamu", di mana setiap siswa berperan aktif, baik dalam menyampaikan maupun mencari informasi (Al Falah & Rosy, 2020). Prinsip ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang mendorong partisipasi dan tanggung jawab bersama. Dari sudut pandang Islam, pola pembelajaran yang bersifat dialogis dan mengedepankan berbagi pengetahuan ini pun sesuai dengan nilai musyawarah dan *ta'awun* (tolong-menolong) dalam kebaikan. Di samping itu, metode *Two Stay Two Stray* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mampu meningkatkan interaksi sosial antarsiswa, melatih keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta mendorong kerja sama kelompok melalui proses saling bertukar informasi. Melalui mekanisme tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru, melainkan juga melalui diskusi serta penjelasan dari teman sebaya, sehingga aktivitas belajar dapat berkembang secara lebih optimal.

Secara praktis, efektivitas metode *Two Stay Two Stray* telah dibuktikan melalui beberapa penelitian, salah satunya oleh Mufida et al. (2020) yang mengungkapkan adanya peningkatan yang berarti pada aktivitas belajar siswa setelah metode tersebut diterapkan. Untuk mengoptimalkan proses pertukaran informasi dalam metode *Two Stay Two Stray*, media infografis digunakan sebagai media pendukung visual yang mampu menyajikan materi secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami (Tanjung & Lubis, 2024). Penelitian ini memfokuskan penerapan keduanya pada materi Sejarah Daulah Abbasiyah yang sarat dengan informasi faktual dan kronologi peristiwa panjang lebih dari lima abad. Karakteristik ini menjadikannya sangat tepat untuk dipelajari melalui diskusi kelompok dan pertukaran informasi, sekaligus membutuhkan infografis sebagai alat bantu visual untuk menyajikan informasi padat secara ringkas dan sistematis.

Dengan demikian, penerapan metode *Two Stay Two Stray* yang dipadukan dengan media infografis diyakini memiliki potensi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa karena mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui diskusi, kerja sama, serta pertukaran informasi yang didukung oleh penyajian materi secara

visual. Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Metode *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Infografis untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMPN 51 Bandung)”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMPN 51 Bandung?
2. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMPN 51 Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantuan media infografis pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMPN 51 Bandung.
2. Mengetahui pengaruh penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam penerapan Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan Media Infografis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris mengenai efektivitas integrasi antara metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang terstruktur dengan media visual modern dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada konteks pendidikan agama.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Sebagai pengalaman langsung dan penerapan ilmu dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis sebuah penelitian pendidikan, sehingga meningkatkan kompetensi profesional dalam bidang penelitian dan pengembangan metode pembelajaran.
- b. Bagi Guru: Dapat menjadi referensi dan alternatif metode pembelajaran inovatif yang praktis untuk diterapkan di kelas, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, memvariasi metode mengajar, dan meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa.
- c. Bagi Sekolah: Memberikan masukan yang berdasar untuk perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan profesionalisme guru dan inovasi pembelajaran berbasis kooperatif dan digital di masa mendatang.

## E. Kerangka Berpikir

Metode *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan tahun 1990 yang menekankan pada partisipasi aktif, kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi sosial antarsiswa melalui pembagian peran (Huda, 2013). Metode ini dilakukan untuk memastikan seluruh anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama dalam memahami materi, sehingga tidak ada siswa yang mendominasi atau hanya sekedar menumpang nama dalam kerja kelompok. Melalui pembagian peran tersebut, suasana kelas yang semula pasif dapat diarahkan menjadi lebih hidup karena setiap siswa memiliki tugas yang harus dijalankan.

Menurut Al Falah & Rosy (2020), pelaksanaan metode *Two Stay Two Stray* diawali dengan diskusi materi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Selanjutnya, dua anggota kelompok bertugas sebagai *stay* untuk menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok lain, sedangkan dua anggota lainnya berperan sebagai *stray* untuk mengunjungi kelompok lain, memperoleh informasi, serta membandingkan hasil diskusi. Informasi yang diperoleh kemudian dibawa kembali ke kelompok asal untuk didiskusikan dan disimpulkan bersama. Mekanisme

tersebut memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berbicara, mendengarkan, berdiskusi, dan bertukar informasi secara langsung. Agar proses pertukaran informasi berlangsung lebih terarah, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami sekaligus menyampaikan materi secara efektif, yaitu media infografis.

Media infografis merupakan media visual yang mengombinasikan teks, gambar, simbol, dan tata letak secara teratur untuk mempermudah penyampaian serta pemahaman informasi. Dalam konteks pembelajaran, infografis berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang memudahkan siswa menangkap inti materi sebelum mendiskusikannya. Menurut teori *Multimedia Learning*, integrasi antara teks dan gambar dalam infografis mampu menstimulasi saluran verbal dan visual otak secara bersamaan (Mayer, 2009). Keunggulan media infografis terletak pada penyajian materi yang ringkas, sistematis, dan mudah dipahami sehingga mendukung efektivitas penerapan metode *Two Stay Two Stray*.

Dalam penelitian ini, media infografis tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan menjadi alat bantu utama selama proses diskusi berlangsung. Ketika diskusi kelompok berlangsung, infografis dijadikan acuan bersama dalam merumuskan hasil pembahasan. Ketika sesi “bertamu” berlangsung, siswa yang berperan sebagai tuan rumah menggunakan infografis tersebut untuk menjelaskan materi secara lebih terstruktur dan tidak keluar dari pokok bahasan. Dengan demikian, media infografis memperjelas alur komunikasi antarsiswa dan memperkuat efektivitas metode *Two Stay Two Stray*. Setelah metode dan media dipahami, aspek yang perlu dijelaskan berikutnya adalah aktivitas belajar sebagai variabel yang diteliti.

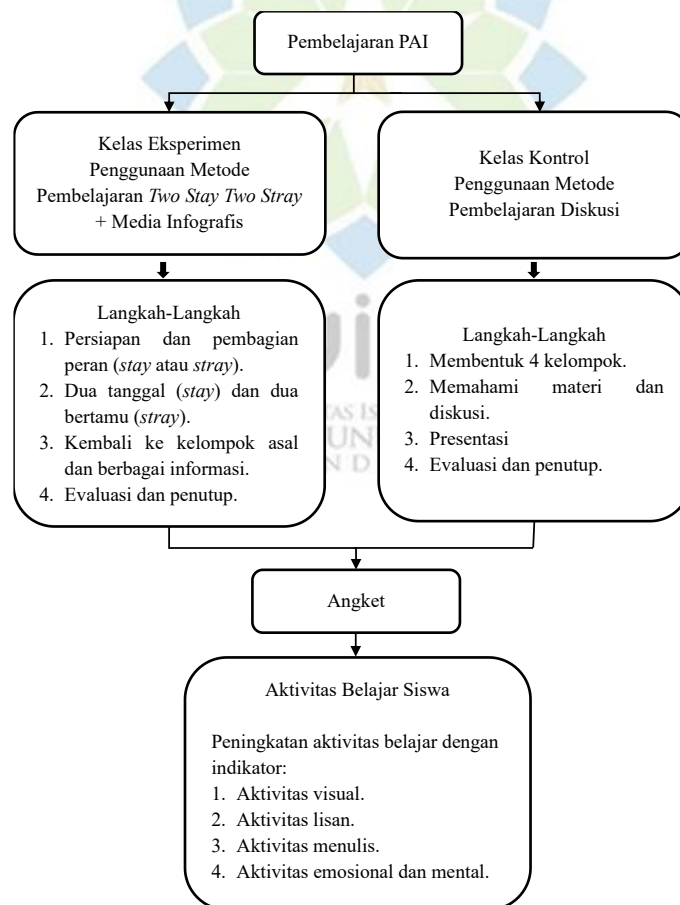
Aktivitas belajar di dalam kelas meliputi keseluruhan kegiatan, baik fisik maupun mental, yang dilakukan oleh siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2001) bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang hanya dapat terwujud melalui aktivitas peserta didik itu sendiri. Senada dengan hal tersebut, Sardiman (2018) mengemukakan bahwa aktivitas belajar dapat teramati dari keterlibatan siswa secara visual, lisan, mendengarkan, menulis, serta berbagai bentuk aktivitas mental lainnya selama pembelajaran berlangsung. Dengan

demikian, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut. Dalam penelitian ini, aktivitas belajar perlu dirumuskan dalam indikator yang jelas agar dapat diobservasi secara terukur.

Indikator aktivitas belajar (variabel Y) dalam penelitian ini difokuskan pada empat aspek utama sebagaimana diklasifikasikan oleh Hamalik (2001). Pertama, aktivitas visual yang ditunjukkan saat siswa mencermati dan memahami infografis; kedua, aktivitas lisan yang muncul saat siswa bertanya, menjawab, dan menjelaskan hasil diskusi; ketiga, aktivitas menulis saat mencatat hasil temuan dari kelompok lain; dan keempat, aktivitas mental dan emosional tercermin melalui perhatian, antusiasme, kepercayaan diri, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Keempat indikator ini akan menjadi tolak ukur utama untuk melihat apakah terjadi perbedaan kualitas pembelajaran PAI di kelas VII SMPN 51 Bandung. Munculnya indikator aktivitas tersebut secara optimal sangat ditentukan oleh faktor eksternal maupun internal di lingkungan belajar.

Secara teoretis, aktivitas belajar siswa dipengaruhi faktor internal (misalnya motivasi, kecerdasan, dan kondisi psikologis) dan faktor eksternal (seperti peran guru, fasilitas, dan lingkungan keluarga), yang keduanya saling terkait untuk menentukan keberhasilan belajar (Dulumina et al., 2025). Dari berbagai faktor tersebut, penerapan metode mengajar dan alat pelajaran yang digunakan oleh guru menjadi faktor eksternal yang dipandang memiliki pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar pasif sehingga kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, maupun bekerja sama menjadi terbatas. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat disertai penggunaan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dalam hal ini, metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis dipandang relevan karena mampu menciptakan interaksi antarsiswa melalui diskusi dan pertukaran informasi, sehingga siswa memperoleh ruang yang lebih luas untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dijelaskan lebih lanjut mengenai keterkaitan antara metode *Two Stay Two Stray*, media infografis, serta aktivitas belajar siswa.

Keterkaitan antara metode *Two Stay Two Stray*, media infografis, serta aktivitas belajar siswa terlihat pada mekanisme pembelajaran yang mendorong interaksi sekaligus memperjelas pemahaman materi. Melalui diskusi dan kunjungan antarkelompok, metode *Two Stay Two Stray* mendorong partisipasi aktif siswa, yang kemudian dipadukan dengan media infografis untuk memudahkan mereka dalam menyusun serta menyajikan informasi secara sistematis. Kombinasi antara metode *Two Stay Two Stray* dan media infografis tersebut diharapkan mampu meningkatkan aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas menulis, serta aktivitas mental dan emosional siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis dipandang sebagai alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII SMPN 51 Bandung.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Secara etimologis, hipotesis berasal dari kata *hypo* (kurang dari) dan *thesis* (pendapat/tesis), yang diartikan sebagai pernyataan atau kesimpulan sementara yang belum final. Oleh karena itu, hipotesis merupakan dugaan awal yang dinilai memiliki peluang besar untuk menjadi jawaban benar, tetapi masih memerlukan pembuktian melalui penelitian ilmiah (Yusuf, 2015: 130).

Dengan demikian, hipotesis disusun berdasarkan kerangka teoritis dan empiris yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai keterkaitan penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray*, media infografis dengan peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan pada kerangka berpikir tersebut, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Daulah Abbasiyah.

Pengujian hipotesis bertujuan membandingkan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan metode *Two Stay Two Stray* berbantu infografis dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi. Prosedur analisis diawali dengan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat parametrik. Data yang memenuhi kedua asumsi tersebut dianalisis menggunakan *Independent Sample T-Test*, sedangkan data yang tidak berdistribusi normal diuji menggunakan *Mann–Whitney U Test*.

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. < 0,05, maka hipotesis kerja (H<sub>a</sub>) diterima, yang berarti terdapat pengaruh penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Jika nilai Sig. > 0,05, maka hipotesis kerja (H<sub>a</sub>) ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh penerapan metode *Two Stay Two Stray* berbantu media infografis terhadap aktivitas belajar siswa.

Seluruh tahapan pengujian hipotesis dan analisis data dijalankan menggunakan program SPSS versi 31.0 demi memastikan hasil perhitungan yang tepat, objektif, serta dapat dipertanggungjawabkan.

### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berikut ini terdapat beberapa rangkuman hasil penelitian sebelumnya yang sejenis dan merupakan studi yang pernah dilakukan, yang digunakan oleh penulis sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Arhaidah Bachtiar et al. (2024) dalam artikel jurnal yang berjudul "*Efektivitas Model Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sungguminasa*" menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional menghasilkan rata-rata nilai 57,65% dalam kategori kurang, sementara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menghasilkan rata-rata nilai 86,94% dalam kategori baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan membandingkannya dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas model *Two Stay Two Stray* terhadap aktivitas belajar siswa, meskipun dalam konteks kompetensi yang berbeda. Namun, perbedaan mendasar terletak pada fokus variabel terikat dan konteks mata pelajaran. Penelitian Arhaidah Bachtiar et al. menitikberatkan pada keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian penulis berfokus pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, penelitian ini tidak memadukan *Two Stay Two Stray* dengan media pembelajaran visual seperti infografis.
2. Penelitian oleh Haerina et al. (2025) dalam artikel jurnal yang berjudul "*Perbandingan Model Two Stay-Two Stray dan Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MA Darul Fath Bontolangkasa*" menunjukkan bahwa kelas eksperimen menggunakan model *Two Stay Two Stray* memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,56, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 77,89. Berdasarkan uji-t, diperoleh nilai

signifikansi sebesar 0,421, sehingga disimpulkan bahwa model *Two Stay-Two Stray* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi prosa dan karya ilmiah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah terletak pada penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai variabel bebas serta penggunaan desain kuantitatif komparatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua penelitian juga menguji efektivitas *Two Stay Two Stray* dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun, perbedaan penelitian ini berfokus pada hasil belajar Bahasa Indonesia pada jenjang Madrasah Aliyah, sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI di jenjang SMP. Selain itu, penelitian ini tidak melibatkan media infografis sebagai variabel pendukung dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian oleh Indayani et al. (2022) dalam artikel jurnal yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru*" menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat dari 59,23% pada siklus I menjadi 84,37% pada siklus II; aktivitas guru juga meningkat. Persentase keaktifan siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan ( $\geq 75\%$ ). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam variabel terikat, yaitu keaktifan atau aktivitas belajar siswa, serta kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Adapun perbedaan utama terletak pada desain penelitian. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat siklikal, sedangkan penelitian penulis menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti adalah Sejarah, bukan Pendidikan Agama Islam, dan belum dikombinasikan dengan media infografis.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nasrullah et al. (2024) dalam artikel jurnal yang berjudul "*Optimizing Islamic Education Learning Outcomes through the*

*Two Stay Two Stray Method with Question Board*" menunjukkan bahwa penerapan metode TSTS berbantu media papan soal memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI, yang dibuktikan dengan perolehan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,30 > 2,06$ ) sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) sebagai variabel independen dan subjek materi yang dikaji yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan media papan soal sedangkan penulis menggunakan media infografis, serta variabel dependen penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar/pemahaman siswa di jenjang SMA, sementara penelitian penulis berfokus pada peningkatan aktivitas belajar siswa di jenjang SMP.

5. Penelitian oleh Qistiyah (2021) dalam skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kerja Sama dan Minat Belajar Siswa pada Materi Virus Kelas X IPA di MA Al Amien Sabrang Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*" menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada kerja sama siswa (dari kategori sedang ke tinggi/sangat tinggi) dan juga peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan *Two Stay Two Stray* ( $\text{sig.} < 0,05$ ). Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Qistiyah adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan meneliti aspek non-kognitif siswa, seperti kerja sama, minat, dan aktivitas belajar yang mencerminkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Qistiyah dilakukan pada mata pelajaran Biologi dan menekankan pada kerja sama serta minat belajar siswa, sedangkan penelitian penulis difokuskan pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian Qistiyah menggunakan desain one-group pretest–posttest tanpa kelompok kontrol dan belum memanfaatkan media infografis.

Berdasarkan kajian terhadap terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, kebaruan (novelty) melalui penggabungan strategi Two Stay Two Stray (TSTS) dan media infografis berbasis desain kuasi eksperimen untuk mengoptimalkan aktivitas belajar PAI siswa SMP. Mayoritas literatur terdahulu menempatkan Two Stay Two Stray sebagai metode mandiri, berorientasi pada aspek kognitif, atau sebatas menggunakan pendekatan PTK. Sebaliknya, penelitian ini memperkuat sisi metodologis lewat komparasi kelas eksperimen dan kontrol, sekaligus menempatkan aktivitas belajar (variabel non-kognitif) sebagai fokus utama. Penggunaan infografis difungsikan sebagai media visual pendukung yang sesuai dengan materi PAI dan karakteristik pembelajar digital. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam menghadirkan metode pembelajaran PAI yang kolaboratif, adaptif, serta berbasis visual yang belum pernah dikaji secara komprehensif pada penelitian terdahulu.

