

Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

Nurul Azmi¹, Elfrianto²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
Email: azmijohardi483@gmail.com; elfrianto@umsu.ac.id

ABSTRACT

Kata Kunci
Kreativitas,
Two Stay Two Stray,
IPS

Keywords
Creativity,
Two Stay Two Stray,
IPS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat berpengaruh pada kreativitas siswa atau tidak. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 yang berjumlah 24 siswa. Berdasarkan distribusi frekuensi nilai hasil observasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran hasilnya rata-rata nilai sesudah menggunakan Media Pembelajaran Konvensional kelas kontrol sebesar 70,79 sedangkan berdasarkan distribusi frekuensi nilai observasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) rata-rata nilai sesudah menggunakan Model pembelajaran TSTS kelas eksperimen sebesar 84,63 disini dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap kreativitas belajar siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan. Berdasarkan penelitian diharapkan siswa lebih meningkatkan kegiatan belajar ketika pembelajaran berlangsung, berani mengajukan pertanyaan memiliki rasa ingin tau yang besar. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sarana edukasi bagi mahasiswa PGSD dalam mengenalkan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Kreativitas Belajar siswa sebagai model pembelajaran yang inovatif dan futuristik.

This research aims to find out whether the use of Two Stay Two Stray (TSTS) learning media can influence student creativity or not. The population and sample in this research were 24 students in class V of SDS Muhammadiyah 25. Based on the frequency distribution of student observation scores before using learning media, the average score after using Conventional Learning Media in the control class was 70.79, while based on the frequency distribution of student observation scores after using Two Stay Two Stray (TSTS) learning media, the average score after using the experimental class TSTS learning model of 84.63 here it can be concluded that there is an influence of the Two Stay Two Stray (TSTS) learning media on the learning creativity of class V students at SDS Muhammadiyah 25 Medan. Based on research, it is hoped that students will increase their learning activities when learning takes place, dare to ask questions and have a great sense of curiosity. It is hoped that the results of this research will become an educational tool for PGSD students in introducing the Two Stay Two Stray (TSTS) learning media towards student learning creativity as an innovative and futuristic learning model.

Corresponding Author:

Nurul Azmi,

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,

Jl. Kapten Mochtar Basri No.3, Glugur Darat II, Kec. Medan Tim., Kota Medan,

Sumatera Utara 20238, Indonesia

Email: azmijohardi483@gmail.com



1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah cara untuk mencerdaskan bangsa. “Perkembangan jaman saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu bersaing dengan negara lain yang telah maju” (Megayani et al 2017:28). Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan disengaja serta penuh dengan tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi antar keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung secara terus menerus.

Penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotetsis yang telah diterapkan (Elfrianto & Lesmana 2022).

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar menurut Hilgard adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun lingkungan alamiah. Belajar menurut Reber adalah proses mendapat pengetahuan. Jadi, defenisi belajar dari 2 para ahli tersebut bisa disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan kemampuan yang akan dicapai seseorang untuk memperoleh tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Sehingga hasil belajar sangat berperan aktif agar tercapainya tujuan pendidikan.

Untuk mengembangkan kreativitas, guru harus memberi anak kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Anak hendaknya dapat melibatkan dirinya dalam kegiatan-kegiatan kreatif. Guru dapat merangsangnya dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Yang terpenting Dalam hal inisialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, menunjukkan apa yang ada dalam dirinya, tentu saja dengan syarat tidak merugikan orang lain dan lingkungannya.

Model pembelajaran “Two Stay-Two Stray” merupakan salah satu pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif, saling membantu dalam menyelesaikan soal dan meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan hasil belajar siswa yang maksimal. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray ini guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena setiap siswa mempunyai tanggung jawab belajar, baik untuk dirinya sendiri maupun kelompoknya. Hal ini ditunjukkan pada saat mereka saling bertukar informasi. Siswa yang ada dalam kelompok (stay) mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kreativitas, misalnya berkaitan dengan bagaimana cara siswa menyajikan hasil kerja kelompok (stay) kepada anggota kelompok lain (tamu/stray) yang berkunjung ke kelompoknya.

Dalam proses pembelajaran dengan model “Two Stay-Two Stray” akan terjadi interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya baik ketika bekerja-sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah, ketika bertamu untuk menerima atau menyampaikan informasi kepada kelompok lain, maupun ketika membuat laporan dalam kelompok asal. Kemampuan komunikasi matematis memiliki kolerasi yang sangat erat dengan proses-proses pembelajaran matematika yang lainnya, seperti pada kegiatan pemecahan masalah, melakukan representasi, mengemukakan argument, melakukan pembuktian, menghubungkan nalar dan argument Menurut (Kondo et al 2018).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Keaktifan siswa ada dua yaitu, segala kegiatan yang bersifat fisik dan non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Yang mana jika keduanya optimaldapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri diperlukan Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Para siswa aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala

sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran (Haryanti, 2017). Diantara Indikator keaktifan belajar, yaitu perhatian siswa dalam pembelajaran, terlibat dalam pemecahan masalah, kerjasama siswa dalam pembelajaran, kesiapan siswa mengikuti pembelajaran dan mengemukakan pendapat/ide.

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa Menurut (Hasmira et al (2019: 29). Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa, dan konteks pembelajaran menurut (Christina et ail., 2017). Guru sebagai pengajar ataupun pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan (Sunbanu et all., 2019).

Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru (Boiliu et all 2021). Hal ini menunjukkan betapa penting peran guru dalam dunia pendidikan. Dalam suatu pembelajaran di tingkat sekolah dasar siswa diajarkan beberapa mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan suatu dasar pengetahuan tentang cara-cara bermasyarakat, berinteraksi dengan orang lain karena manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri dalam arti lain manusia membutuhkan orang lain untuk hidup (makhluk sosial) Menurut Pendapat ahli (Syafari et all, 2020).

Tujuan pembelajaran IPS yang tercantum dalam kurikulum adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Nurhayati et all., 2020) Hal ini berarti, tujuan pendidikan IPS bukan hanya sekedar membekali siswa dengan berbagai informasi yang bersifat hafalan (kognitif) saja, akan tetapi pendidikan IPS harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir, agar siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

Namun pada kehidupan nyata, pembelajaran IPS di sekolah kurang menekankan pengembangan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai, norma, dan moral yang berlaku dalam masyarakat serta terbatasnya kesempatan siswa untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi yang dimilikinya (Susilo et all, 2016). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada kelas V di SDS Muhammadiyah 25 Medan, Kecamatan Medan Tembung, bahwa dalam proses pembelajaran interaksi siswa masih rendah. Hal ini ditandai dengan kurang partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran. Selain melakukan wawancara, observasi juga dilakukan di kelas V khususnya pada mata pelajaran IPS.

Ditemukan beberapa hal yaitu setiap metode yang digunakan pasti memiliki kelemahan, maka perlu dikombinasikan dengan metode lainnya untuk menutupi kelemahan metode yang digunakan. Interaksi siswa masih rendah, hal ini ditandai jarang terlihat siswa mengajukan pertanyaan. Siswa hanya menunggu informasi dari guru, dengan demikian pembelajaran di kelas hanya terjadi pada satu arah, hal tersebut yang mengakibatkan rendahnya keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan, Kecamatan medan tembung. Hasil belajar IPS yang belum mencapai KKM, tentunya akan berimbas pada keberhasilan mata pelajaran IPS di setiap sekolah. KKM adalah kriteria ketuntasan minimal yang dimiliki oleh masing-masing mata pelajaran dan ditentukan oleh masing-masing sekolah.

Salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakter siswa. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar, hal ini berarti model memberikan arah bagi guru untuk mengajar (Miswandi et all 2018). Oleh karena itu, perlu perbaikan guru dengan menerapkan teknik pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kerja sama dalam kelompok dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran berpendekatan kolaborasi berorientasi teknik tipe TS-TS (Haryati et all., 2020).

Model pembelajaran dua tinggal dua tamu adalah dua orang siswa yang tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya (Nopridayanti, 2018). Penerapan model TS-TS tentunya sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat memaksimalkan pemahaman siswa sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial.

Berdasarkan observasi dan wawancara (Video dapat diakses melalui Link Berikut ini: <https://youtu.be/-dER5FsWID4?si=QqD9wqchFNutMfrK>) dengan guru pada Tanggal 30 Januari 2023. Di sekolah SDS Muhammadiyah 25 Medan. Jumlah dari kelas VA adalah 30 dan nilai dari kelas VB adalah 30 dan guru menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang kurang memberikan pendapat saat pembelajaran, Situasi yang sering dijumpai dilapangan masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu membaca dengan lancar.

Kurangnya dalam Keterampilan belajar Siswa, Setiap guru SD harus mampu menginisiasi upaya internalisasi nilai-nilai dalam seluruh intervensi pembelajaran secara kreatif.

Salah satu pembelajaran yang dapat dipilih dalam menginternalisasikan nilai-nilai dan karakter pada diri siswa. Kemampuan berpikir kreatif adalah berpikir menemukan, mensintesis, membangun, hingga memutuskan dan menghasilkan gagasan-gagasan baru. (Purwaningrum, 2018). Kurangnya guru dalam menguasai pembelajaran yang dia ajarkan kepada siswanya, kurangnya menguasai kompetensi pedagogik, sehingga guru di kelas rendah tidak terlalu focus dengan Kreativitas belajar siswa terutama dalam mengajarkan kepada siswa untuk Berfikir kreatif merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Beberapa temuan sebelumnya menyatakan model ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS karena teknik ini menuntut siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama dan bertanggung jawab dalam kelompok karena setiap siswa mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing (Zairmi et al., 2019:55). Model TSTS memberikan pengaruh tergolong besar terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika siswa sekolah dasar Menurut Pendapat ahli (Darmayasa et al., 2020:30). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TSTS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Nopridayanti, 2018:90). Model pembelajaran kooperatif TS-TS dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa (Leniati & Indarini, 2021;89).

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sudah mengarah pada hasil belajar IPA, matematika, dan model pembelajaran. Namun belum ada penelitian yang membahas tentang model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran sekolah dasar khususnya pada hasil belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak model TS-TS terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPS kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan, Kecamatan tembung Tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas pembelajaran IPS agar siswa lebih aktif, kreatif, terampil, serta pembelajaran menjadi bermakna, sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat berkembang dengan optimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di sekolah SDS Muhammadiyah 25 Medan, Jl. Pukat I No.19, Bantan Timur. Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih menjadi tempat penelitian karena peneliti ingin mengetahui sudahkah pendidikan dan pelatihan di terapkan di sekolah tersebut menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 2 kelas terdiri dari V-A Sebagai Kelas Eksperimen yang berjumlah 24 siswa dan kelas V-B Sebagai Kelas Kontrol yang berjumlah 24 siswa SDS Muhammadiyah 25 Medan. jumlah Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 Siswa dengan menggunakan Random Sampling. Menurut Sugiyono (2017:28) random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik nontes yaitu dengan menggunakan lembar performance test. Pengamatan mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Performance test yang dilakukan pada saat proses belajar berlangsung, Performance test pada penelitian ini dilakukan oleh satu observer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Observasi Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar Siswa Kelas Ekperimen*

Distribusi frekuensi nilai Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas Esperimen

kelas	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	70-73	4	17%
2	74-76	6	25%
3	77-79	1	4%
4	80-82	3	13%
5	83-85	10	42%
jumlah		24	100%
Rata-Rata		79.33	
Nilai Minimum		70	
Nilai Maksimum		85	

Berdasarkan tabel Frekuensi di atas, diketahui bahwa nilai pre-test Kreativitas Belajar siswa pada kelas eksperimen V-A rata-rata siswa belum memenuhi Standar KKM Sekolah yaitu 75 dan sebanyak 10 siswa belum memenuhi nilai KKM.

B. Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar Siswa kelas Ekperimen

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas Esperimen

Kelas	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	72-76	4	17%
2	77-81	7	29%
3	82-86	2	8%
4	87-91	3	13%
5	92-96	8	33%
jumlah		24	100%
Rata-Rata			84.63
Nilai Minimum			72
Nilai Maksimum			96

Berdasarkan Tabel diatas di ketahui bahwa nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas Eksperimen Kreativitas Belajar siswa pada kelas eksperimen hamper seluruh siswa sudah memenuhi standar KKM Sekolah yaitu 75. Diketahui bahwa siswa Yang memenuhi nilai KKM sebanyak 20 siswa, dan 4 orang siswa lagi belum memenuhi nilai KKM.

C. Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar Siswa kelas Kontrol

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol

kelas	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	50-56	6	25%
2	57-63	3	13%
3	64-71	5	21%
4	72-78	4	17%
5	79-85	4	17%
jumlah		24	100%
Rata-Rata			66.58
Nilai Minimum			50
Nilai Maksimum			83

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai pre-test kemampuan Kreativitas Belajar siswa pada kelas Kontrol rata-rata siswa belum memenuhi Standar KKM Sekolah yaitu 75 dan sebanyak 14 siswa belum memenuhi nilai KKM. Berikut ini diagram pre-test Kreativitas Belajar siswa pada kelas kontrol:

D. Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar siswa kelas Kontrol

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar siswa kelas Kontrol

kelas	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	53-59	1	4%
2	60-65	6	25%
3	66-71	9	38%
4	72-77	0	0%
5	78-83	8	33%
jumlah		24	100%
Rata-Rata			70.79
Nilai Minimum			53
Nilai Maksimum			82

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai post-test kemampuan Kreativitas Belajar siswa pada kelas Kontrol rata-rata siswa belum memenuhi Standar KKM Sekolah yaitu 75 dan sebanyak 16 siswa belum memenuhi nilai KKM. Berikut ini diagram pre-test Kreativitas Belajar siswa pada kelas kontrol:

E. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji Normalitas Bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas terhadap keduanya memiliki distribusi data yang normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows.

Dasar Pengambilan Keputusan dalam uji Normalitas adalah sebagai berikut:

- Jika sig. (Signifikansi) < 0,05, maka data distribusi tidak normal.
- Jika sig. (Signifikansi) > 0,05, maka data berdistribusi Normal.

Berikut adalah hasil dari uji normalitas:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kreativitas Belajar Siswa	Pre-test Kelas Eksperimen	0.204	24	0.111	0.909	24	.133
	Post-test Kelas eksperimen	0.163	24	0.198	0.917	24	.251
	pre-tets Kelas Kontrol	0.151	24	0.166	0.921	24	.261
	Post-test kelas Kontrol	0.225	24	0.113	0.858	24	.113

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-Test Kelas Eksperimen $0.111 > 0.05$, post-test kelas eksperimen $0.198 > 0.05$, pre-tes untuk kelas kontrol $0,166 > 0.05$, post-test $0.113 > 0.05$. karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

Hasil Motivasi Belajar Siswa		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	1.886	1	48
	Based on Median	1.466	1	48	0.632
	Based on Median and with adjusted df	1.466	1	44.468	0.532
	Based on trimmed mean	1.678	1	48	0.601

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai signifikansi sig. Based on mean sebesar $0.676 > 0.05$. berarti data penelitian yang digunakan homogeny. Artinya sampel pada penelitian ini dapat merepresentasikan sampel dengan kata lain kesimpulan yang diambil dari sampel dapat mewakili kesimpulan untuk populasi.

Hasil uji hipotesis data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut

Independent Samples 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
Hasil Motivasi Belajar siswa	Equal variances assumed	1.886	0.176	3.893	48	0.000	7.04000	1.80854	3.40370	10.67630
	Equal variances not assumed			3.893	44.954	0.000	7.04000	1.80854	3.39732	10.68268

Berdasarkan Tabel diatas nilai signifikansi 2-sided Equal Variance assumed adalah $0.000 < 0.05$ berdasar kriteria penguji maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SDs Muhammadiyah 25 Medan.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) dengan model pembelajaran konvensional (Diskusi). Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kreativitas Belajar siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

F. Diskusi Hasil Penelitian

- 1) Hasil Kreativitas Belajar siswa kelas Eksperimen (Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS))

Setelah dilakukan perlakuan kepada siswa, diberikan terlebih dahulu lembar observasi pre-test kepada siswa. Sebelum menggunakan model pembelajaran TSTS dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah Kreativitas Belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan. Siswa diberikan waktu untuk menjawab soal peneliti. Hasil pada kelas Eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 24 orang didapatkan rata-rata (mean) sebesar 70.79.

Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) diberikan soal Kreativitas Belajar. Siswa diberikan waktu untuk menjawab soal oleh peneliti. Hasil sesudah menggunakan model pembelajaran TSTS pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 24 orang didapatkan rata-rata (Mean) sebesar 84.63.

2) Hasil Kreativitas Belajar siswa dikelas Kontrol (Metode Diskusi)

Sebelum dilakukan perlakuan kepada siswa, diberikan terlebih dahulu soal kepada siswa. Sebelum menggunakan media konvensional dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah Kreativitas Belajar Siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan. Siswa diberikan waktu untuk lembar, observasi oleh peneliti. Hasil pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 24 orang didapatkan rata-rata (mean) sebesar 66.58.

Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan metode Diskusi diberikan materi mengenai Kreativitas Belajar Siswa. Hasil sesudah menggunakan model diskusi pada kelas Kontrol setelah diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 24 orang rata-rata (Mean) sebesar 79.33.

3) Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

Hasil penelitian yang didapatkan maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kreativitas Belajar Siswa di kelas V SDS Muhammadiyah 25 medan. Hal ini terdapat pada hasil mean sudah menggunakan model pembelajaran TSTS kelas eksperimen sebesar 84.63 sedangkan mean sesudah menggunakan model Diskusi kelas kontrol sebesar 79.33, dimana $84.63 > 79.33$. artinya Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan Kreativitas Belajar siswa kelas kontrol. Dari hasil output signifikansi 2-sided Equal variances assumed adalah 0.000. maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kreativitas Belajar Siswa di kelas V SDS Muhammadiyah 25 medan.

Hal ini juga ditunjukkan dalam penelitian terdahulu yang relevan oleh Siti Aisa (2019) yang berjudul “keefektifan model two stay two stray terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar ips siswa kelas v sd negeri kaladawa 01 kabupaten tegal”. Pembelajaran IPS yang inovatif mendukung terciptanya keaktifan dan interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Pelajaran IPS bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan dasar berpikir logis dan kritis. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk membangun kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satunya dengan menerapkan model two stay two stray.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi keefektifan model two stay two stray terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan kelas V SD Negeri Kaladawa 01 Kabupaten Tegal. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, observasi untuk pengamatan model, angket untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, dan tes untuk mengukur hasil belajar IPS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model two stay two stray lebih efektif daripada model konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Disarankan kepada guru hendaknya menggunakan model two stay two stray karena terbukti efektif terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Dalam Penelitian dilaksanakan oleh Jamratul Ula et all (2024) yang berjudul “penerapan model pembelajaran two stay two stray dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi bumi dan tata surya”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) di SMPN 2 Kuta Baro Aceh Besar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas VII C yang berjumlah 22 siswa.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pre eksperimen. Data kreativitas dikumpulkan melalui lembar observasi. Analisis kreativitas dihitung berdasarkan skala Guttman dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian kreativitas belajar peserta didik pada observasi awal adalah 54,5% berada pada kategori cukup kreatif dan nilai observasi akhir adalah 82% dengan kategori sangat kreatif. Kesimpulan dari penelitian adalah penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VII C di SMPN 2 Kuta Baro pada materi Bumi dan Tata Surya.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) yang diterapkan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran IPA pada materi Bumi dan Tata Surya pada siswa SMPN 2 Kuta Baro kelas VII C.

Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada saat pembelajaran ketika sebelum dan sesudah diberi perlakuan menunjukkan hasil nilai presentase yang meningkat yaitu 45,5 % dengan kriteria “Cukup Kreatif” sebelum di beri perlakuan dan 82% dengan kriteria “Sangat Kreatif” setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan model Two Stay Two Stray.

Peneliti dilakukan oleh Ulul Azmi Ramadani et all (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Cooperative Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN 113 Inpres Barugae Kecamatan Camba Kabupaten Maros”. Pengaruh Model Cooperative Tipe Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar IPS murid Kelas IV SDN 113 Inpres Barugae Kecamatan Camba, Kabupaten Maros. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifah Aeni Rahman, dan pembimbing II Rubianto. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest.

Dimana dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sample yaitu sampling jenuh, dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel sebanyak 19 murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Cooperative Tipe Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar IPS murid Kelas IV SDN 113 inpres Barugae Kecamatan Camba, Kabupaten Maros dan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Two stay two stray terhadap hasil belajar IPS murid Kelas IV SDN 113 inpres Barugae Kecamatan Camba, Kabupaten Maros.

Teknik Pengumpulan data menggunakan tes, lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian pada kelas IV SDN 113 Inpres Barugae dengan nilai rata-rata hasil belajar pos-tes lebih besar daripada nilai rata-rata hasil belajar pretest atau 88,24 % > 61,83 %. Dan juga jumlah murid yang tuntas pada saat pretest lebih sedikit dibandingkan dengan hasil belajar posttest. Dimana jumlah murid yang tuntas pada saat pretest berjumlah 6 murid dengan presentase 31,58%. lebih sedikit dibandingkan pada saat posttest dengan jumlah murid yang tuntas berjumlah 16 orang dengan presentase 84,21%.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) dalam proses belajar mengajar pada pelajaran IPS masih dalam kriteria sangat rendah, dengan nilai rata-rata post-test kelas kontrol sebesar 70,79. Setelah menggunakan media pembelajaran TSTS, kreativitas belajar siswa meningkat ke kriteria tinggi, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 84,63 pada 24 responden. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi, lebih fokus, serta merasa lebih semangat dan termotivasi saat belajar menggunakan media pembelajaran TSTS dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Penelitian ini juga menemukan adanya pengaruh media pembelajaran TSTS terhadap kreativitas siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata (mean) setelah menggunakan media menjadi 86,63, dibandingkan dengan sebelum menggunakan media yang hanya 70,79. Hasil analisis Uji-T dan Uji-F menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran TSTS, sehingga penggunaan media pembelajaran ini memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

REFERENSI

- Andiarini, S. E., Arifin, I., & Nurabadi, A. (2018). Implementasi program penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan pembiasaan dalam peningkatan mutu sekolah. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 238-244.
- Arifudin, O. (2021). *Media pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Widina Bhakti Persada.
- Boiliu, F. M. (2021). Peran orang tua sebagai motivator terhadap motivasi belajar siswa pada pendidikan agama Kristen. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(1), 247-255. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.464>
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas model pembelajaran tipe group investigation (GI) dan cooperative integrated reading and composition (CIRC) dalam meningkatkan kreativitas berpikir kritis dan hasil belajar IPS siswa kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 217-222.
- Darnawan, W., & Harjono, N. (2020). Efektivitas problem based learning dan two stay two stray dalam pencapaian hasil belajar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 402-411. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.364>
- Elfrianto. (2016). Pengaruh metode SAVI dan metode inquiry terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Medan. *Nadwa: Jurnal Edutech*, 7(2), 283-309.
- Fridayanti, A. C., & Mahadian, A. (2020). Komunikasi dalam pembelajaran (Perbandingan tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan metode kooperatif, demonstrasi, dan simulasi pada anak tunagrahita di sekolah luar biasa ABC Nita Karya Baleendah Kabupaten Bandung). *Jurnal Basicedu*, 5(3), 4077-4084.

- Gianistika, C. (2020). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan pemahaman materi gaya pada peserta didik kelas IV SDN Cengkong II Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang tahun akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 181–190.
- Hamdi, R., Jamal, M. A., & An'nur, S. (2014). Meningkatkan hasil belajar fisika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(3), 265. <https://doi.org/10.20527/bipf.v2i3.890>
- Haryanti, Y. D. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 266–400.
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). Penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.33772/jwkp-ips.v1i2.7452>
- Huda, M. (2018). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2019). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Intan, P., dkk. (2018). Pengaruh model pembelajaran TSTS berbantuan peta konsep terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Gugus 1. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganehsa*, 4(1), 2.
- Isnawati, N. (2020). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 128–144.
- Kondo, S. A. S., Side, S., & Minggu, I. (2018). Analisis kemampuan penalaran matematis dalam pemecahan masalah aljabar ditinjau dari perbedaan gender pada SMP Negeri 8 Makassar. *Universitas Negeri Makassar*.
- Leniati, B., & Indarini, E. (2021). Meta analisis komparasi keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan TSTS (Two Stay Two Stray) terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 149–157. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33359>
- Lisdiana, A. (2019). Mematik keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran two stay-two stray (TSTS). *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 162–183. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1779>
- Megayani, & Maulana, I. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (TSTS) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi. *Jurnal Bio Education*, 2(2), 28.
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan hasil belajar PKn SD melalui strategi crossword puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(3), 300. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66
- Muhammad, A. L. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dan artikulasi terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di SMA Negeri 1 Sibabangun Kabupaten Tapanuli Tengah. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 118.
- Nasem. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar melalui pendekatan realistic mathematic education (RME) pada materi luas bangun datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Nasution, & Mursal. (1998). *Pendidikan menurut Prof. Elfrianto Nasution*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=43yAEAAAQBAJ>
- Nopridayanti. (2018). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 003 Beringin Taluk Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(5), 761. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i5.6125>
- Nur, F., Latuconsinah, N. K., Abrar, A. I. P., Tayeb, T., & Syamsuarni, I. (2018). Mathematical learning outcome differences through the implementation of cooperative learning model of think pair share type, two stay two stray type, and number head together type. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(2), 199–206. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a6>
- Nurhayati, S., & Muharamsah, L. (2020). Aplikasi pembelajaran interaktif ilmu pengetahuan sosial pada SMP Negeri 1 Carita. *JOINS (Journal of Information System)*, 5(2), 200–207. <https://doi.org/10.33633/joins.v5i2.3491>
- Safarati, R. N. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa selama pandemi COVID-19. *Genta Mulia*, 12(1), 113–118.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif two stay two stray di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca teks cerita pendek dengan menggunakan metode talking stick pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91.