

MODEL TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA FLIP CHART MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK

Tri Mulyaningtyas¹, Henry Januar Saputra², Arfilia Wijayanti³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
Semarang, Indonesia
email: tyastrim@gmail.com

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik karena model pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, oleh sebab itu perlu diubah model pembelajaran yang lebih menarik dengan berbantu media pembelajaran yang baru. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart*. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian eksperimen. Populasi yang digunakan oleh Peneliti adalah siswa SDN sebanyak 19 siswa. Peneliti mengambil satu kelas yaitu kelas V sebagai sampel penelitian dengan jumlah 19 siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan test. Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa yaitu sebanyak 89 % atau 17 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM, sedang siswa yang tidak tuntas hanya 2 siswa atau 11% dari keseluruhan. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan berbantu media *Flip Chart* dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V sekolah dasar. Implikasi penelitian ini adalah dapat melatih siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan memahami materi secara berkelompok dan dapat belajar untuk saling membantu dalam kelompoknya karena semua berperan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Flip chart, TTS, tematik

Abstract

The background that drives this research is the low student learning outcomes in thematic learning because the learning model still uses the lecture and discussion method, therefore it is necessary to change the learning model to a more interesting one with the help of new learning media. The goal to be achieved in this study is to analyze student learning outcomes in thematic learning through the application of the Two Stay-Two Stray learning model assisted by Flip Chart media. This research is included in the type of experimental research. The population used by the researcher was 19 students at SDN. The researcher took one class, namely class V as the research sample with a total of 19 students. The research data were obtained through observation, interviews, documentation, and tests. The instrument used is a test instrument for student learning outcomes. The data analysis technique used is the descriptive quantitative statistical data analysis technique. The results of this study indicate that students' classical completeness is as many as 89% or 17 students who get scores above the KKM, while students who do not complete only 2 students or 11% of the total. This research concludes that the Two Stay Two Stray learning model with the help of Flip Chart media is stated to be able to improve thematic learning outcomes of fifth-grade elementary school students. This research implies that it can train students to be more active in solving problems, expressing opinions, and understanding the material in groups and can learn to help each other in their groups because all play a role in the class during the learning process.

Keywords: Flip Chart, TTS, thematic

1. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting bagi perkembangan dan perwujudan seorang individu untuk berkembang, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi, kemampuan dan bakat yang dimiliki untuk memiliki kekuatan karakter serta keterampilan yang diperlukan dirinya didalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Kristiantari, 2015; Kurniawan & Noviana, 2017; Raditya & Iskandar, 2020). Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 didalam sistem pembelajaran yang digunakan. Kurikulum 2013 mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014, kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Amelia & Saputra, 2017; Kurniasari, 2017; Mulyadin, 2016). Penerapan sistem kurikulum 2013 khususnya di sekolah dasar menggunakan pendekatan pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gombang Kelas V, data yang diperoleh pada saat observasi ke sekolah jumlah Kepala Sekolah 1 orang, guru 8 orang, Penjaga (sudah PNS) 1 orang di SDN Gombang, sedangkan jumlah siswa kelas V 19 Siswa. Kemudian permasalahan yang terjadi yaitu hasil belajar siswa di kelas V tergolong rendah pada pembelajaran tematik yang masih di bawah nilai KKM yaitu 75, kurangnya penggunaan model pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi sedang kurangnya kerja sama antar siswa dan cenderung homogen. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah model pembelajaran berbantu media yang mudah digunakan dan dapat dikembangkan oleh guru untuk melatih siswa berpikir kritis, agar mendapatkan hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran. Salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart*.

Model *Two Stay Two Stray (TS-TS)* ini melibatkan peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda (heterogen) dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pendamping, sedangkan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, pembelajaran ini dimaksudkan agar peserta didik benar-benar menerima ilmu dari pengalaman belajar bersama-sama dengan rekan-rekannya dalam kelompok heterogen (Apriandi, 2012; Karlina et al., 2017; Purnama & Agung, 2018). Pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* ini peserta didik bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan materi yang di sampaikan oleh guru pada saat pembelajaran, melainkan peserta didik bisa juga belajar dari peserta didik lainnya (Mesah et al., 2020; Rohmana et al., 2016; Zairmi et al., 2019). Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray (TS-TS)* membagi peran-peran peserta didik sebagai *Stray* dan *Stay* yang kemudian bertugas untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Siswa yang berperan sebagai *Stray* bertugas mencari informasi yang relevan untuk memecahkan suatu masalah dengan bertamu ke kelompok lain. Siswa yang berperan sebagai *Stay* bertugas membagikan hasil diskusi kelompoknya kepada *Stray* kelompok yang berkunjung. Dengan peran tersebut peserta didik diharapkan lebih aktif dalam memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan memahami materi secara berkelompok dan dapat belajar untuk saling membantu dalam kelompoknya karena semua berperan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung (Darmawan & Harjono, 2020; Prihartini & Mediatati, 2013; Sutrisno et al., 2015). Selai, itu untuk mempermudah siswa mempelajari dan memahami pembelajaran Tematik, peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran menerapkan media *Flip Chart* dalam proses pembelajaran.

Media *Flip Chart* adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *Flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya (Dari & Megaiswari, 2019; Nurhidayat, 2012; Putra & Ayuningtyas, 2019). Papan balik (*Flip Chart*) dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran, dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan (Khaulani et al., 2019; Maufur & Lisnawati, 2017; Sribawana et al., 2017).

Dalam beberapa pembelajaran yang telah menggunakan media *Flip Chart*, keunggulan yang dirasakan adalah media *Flip Chart* mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis (Citrasmi et al., 2016; Karom et al., 2014; Wicaksono et al., 2020). Guru tidak perlu banyak menulis di papan tulis, tugas guru hanya menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Diharapkan dengan media *Flip Chart* proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih terdorong untuk mencari informasi-informasi yang dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya, seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Karlina et al., 2017), memperoleh hasil penelitian yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan peta pikiran dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa; (2) penelitian yang dilakukan oleh (Apriandi, 2012), memperoleh hasil penelitian yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan *Numbered Heads Together* dinyatakan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika; (3) penelitian yang dilakukan oleh (Purnama & Agung, 2018), memperoleh hasil penelitian yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi trigonometri. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas V di SDN Gombang pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart*.

2. Metode

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini adalah menggunakan kuantitatif yaitu mengambil data siswa dengan menggunakan pretest dan posttest. Desain penelitian ini yaitu hubungan antara variabel X dan variabel Y. Oleh karena itu penelitian ini bersifat korelasional, yaitu penelitian yang menggambarkan hubungan kedua variabel tersebut. Populasi yang digunakan oleh Peneliti adalah Siswa SDN Gombang sebanyak 19 siswa. Peneliti mengambil satu kelas yaitu kelas V sebagai sampel penelitian dengan jumlah 19 siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Gombang yang beralamatkan di Desa Gombang Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora Kode Pos 58262. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi ke sekolah jumlah Kepala Sekolah 1 orang, guru 8 orang, Penjaga (sudah PNS) 1 orang di SDN Gombang, sedangkan jumlah siswa kelas V 19 Siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan test. Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes hasil belajar siswa. Peneliti sebelumnya melakukan observasi pada semester ganjil. Dilanjutkan lagi dengan melakukan penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, dimulai pada bulan Maret- Mei Tahun 2020. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di SDN Gombang pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil data penelitian dianalisis untuk dibuktikan bahwa model *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart* dapat meningkatkan hasil belajar Tematik siswa kelas V SDN Gombang. Data *posttest* dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siwa Kelas V

Aspek	Hasil Pre Test Kelas V	Hasil Post Test Kelas V
Tuntas	2	17
Tidak Tuntas	17	2
Persentase ketuntasan	11%	89%

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart* diketahui melalui pengambilan data yang dilaksanakan selama kegiatan penelitian menunjukkan ketuntasan klasikal siswa yaitu sebanyak 89 % atau 17 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM, sedang siswa yang tidak tuntas hanya 2 siswa atau 11% dari keseluruhan. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa ketika masih menggunakan pembelajaran metode ceramah bersama guru dan ketika sudah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart*. Dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart*, siswa dilatih untuk mencari dan membagikan *materi* dalam secara berkelompok. Melalui pembentukan kelompok, akan membantu siswa menjadi lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Two Stay Two Stray* berbantu media *Flip Chart* sangat berbeda dengan menerapkan pembelajaran metode ceramah. Terbukti dengan hasil rata-rata skor akhir *posttest* siswa 89%.

Model *Two Stay Two Stray (TS-TS)* ini melibatkan peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda (heterogen) dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pendamping, sedangkan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, pembelajaran ini dimaksudkan agar peserta didik benar-benar menerima ilmu dari pengalaman belajar bersama-sama dengan rekan-rekannya dalam kelompok heterogen (Apriandi, 2012; Karlina et al., 2017; Purnama & Agung, 2018). Pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* ini peserta didik bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan materi yang di sampaikan oleh guru pada saat pembelajaran, melainkan peserta didik bisa juga belajar dari peserta didik lainnya (Mesah et al., 2020; Rohmana et al., 2016; Zairmi et al., 2019). Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray (TS-TS)* membagi peran-peran peserta didik sebagai *Stray* dan *Stay* yang kemudian bertugas untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Siswa yang berperan sebagai *Stray* bertugas mencari informasi yang relevan untuk memecahkan suatu masalah dengan bertamu ke kelompok lain. Siswa yang berperan sebagai *Stay* bertugas membagikan hasil diskusi kelompoknya kepada *Stray* kelompok yang berkunjung. Dengan peran tersebut peserta didik diharapkan lebih aktif dalam memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan memahami materi secara berkelompok dan dapat belajar untuk saling membantu dalam kelompoknya karena semua berperan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung (Darmawan & Harjono, 2020; Prihartini & Mediatati, 2013; Sutrisno et al., 2015). Selain itu untuk mempermudah siswa mempelajari dan memahami pembelajaran Tematik, peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran menerapkan media *Flip Chart* dalam proses pembelajaran.

Media *Flip Chart* adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *Flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya (Dari & Megaiswari, 2019; Nurhidayat, 2012; Putra & Ayuningtyas, 2019). Papan balik (*Flip Chart*) dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran, dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan (Khaulani et al., 2019; Maufur & Lisnawati, 2017; Sribawana et al., 2017). Dalam beberapa pembelajaran yang telah menggunakan media *Flip Chart*, keunggulan yang dirasakan adalah media *Flip Chart* mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis (Citrasmi et al., 2016; Karom et al., 2014; Wicaksono et al., 2020). Guru tidak perlu banyak menulis di papan tulis, tugas guru hanya menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Diharapkan dengan media *Flip Chart* proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih terdorong untuk mencari informasi-informasi yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya, seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Karlina et al., 2017), memperoleh hasil penelitian yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan peta pikiran dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa; (2) penelitian yang dilakukan oleh (Apriandi, 2012), memperoleh hasil penelitian yaitu model

pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan *Numbered Heads Together* dinyatakan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika; (3) penelitian yang dilakukan oleh (Purnama & Agung, 2018), memperoleh hasil penelitian yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi trigonometri. Implikasi dari penelitian ini adalah dapat melatih siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan memahami materi secara berkelompok dan dapat belajar untuk saling membantu dalam kelompoknya karena semua berperan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis, dan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti membuat simpulan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan berbantu media *Flip Chart* dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V sekolah dasar. Implikasi penelitian ini adalah dapat melatih siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan memahami materi secara berkelompok dan dapat belajar untuk saling membantu dalam kelompoknya karena semua berperan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Amelia, D. J., & Saputra, S. Y. (2017). Analisis Kelayakan Buku Siswa Kelas IV Tema Makhluk Hidup Kurikulum 2013. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 98–109. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.617>.
- Apriandi, D. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) Dan Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Di Kabupaten Bantul Ditinjau Dari Aktivitas Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1). <https://doi.org/10.25273/jipm.v1i1.467>.
- Citrasmi, N. W., Wirya, N., & Tegeh, I. M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA di SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v4i2.8425>.
- Dari, S. W., & Megaiswari, M. (2019). Effectiveness of Flip Chart Media in Increasing Abilities of Wudhu for Mild Mental Retardation Children. *Educatio: Journal Of Education*, 4(2), 200–206. <https://doi.org/10.29138/educatio.v4i2.186>.
- Darmawan, W., & Harjono, N. (2020). Efektivitas Problem Based Learning dan Two Stay Two Stray dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 402–411.
- Karlina, C. F., Dharsana, I. K., & Kusmaryatni, N. (2017). Pembelajaran Kooperatif Tipe (TSTS) Berbantuan Peta Pikiran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Lesson Study. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.10883>.
- Karom, D., Ruhimat, T., & Darmawan, D. (2014). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Edutech*, 13(2), 274–308. <https://doi.org/10.17509/edutech.v13i2.3113>.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>.
- Kristiantari, R. (2015). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 460–470. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i2.4462>.
- Kurniawan, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*

- Dasar, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>.
- Kurniasari, F. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Penugasan Aktivitas Di Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(1), 9–26. <https://doi.org/10.30734/jpe.v4i1.44>.
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1888>.
- Mesah, D. B., Wahyuni, S., & Liliek, T. (2020). Penerapan cooperative learning two stay two stray untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SMA. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 227–238. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.13461>.
- Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Di SDN Kauman 1 Malang Dan SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Edutama*, 3(2), 31–48. <https://doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>.
- Nurhidayat, O. (2012). Perbandingan Media Power Point Dengan Flip Chart Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut. *Unnes Journal Of Public Health*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/ujph.v1i1.179>.
- Prihartini, P., & Mediatati, N. (2013). Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tsts (Two Stay Two Stray) Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013. *Satya Widya*, 29(2), 127–133. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i2.p127-133>.
- Purnama, E., & Agung. (2018). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe “Two Stay Two Stray (Tsts)” Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Trigonometri Ditinjau Dari Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM)*, 2(2). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/matematika/article/download/11697/8426>.
- Putra, R. P., & Ayuningtyas, T. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Berbahan Dasar Bambu. *Historia: Jurnal Pendidikan Sejarah FKIP UM Metro*, 7(1), 79–94. <https://doi.org/10.24127/hj.v7i1.1906>.
- Raditya, A., & Iskandar, R. S. F. (2020). Analisis Soal PLSV pada Buku Ajar Matematika dari Kurikulum 1994 hingga Kurikulum 2013. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 9(2), 232–245. <https://doi.org/10.21580/phen.2019.9.2.4066>.
- Rohmana, Q. A., Widodo, N., & Kapti, L. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) Dipadu Picture & Picture Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Materi Jaringan Hewan Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 2071–2075. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i10.7662>.
- Sribawana, I. P. S. S., Kusmariyatni, N., & Suwatra, I. I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.10934>.
- Sutrisno, A. D., Samsudin, A., Liliawati, W., Kaniawati, I., & Suhendi, E. (2015). Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Momentum Dan Impuls. *Jurnal Pengajaran Mipa*, 20(1), 38–42. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v20i1.560>.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, & Oka, I. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215–226. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>.
- Zairmi, U., Fitria, Y., & Amini, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Pembelajaran IPA DI Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1031–1037. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.221>.