

MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) BERBANTU MEDIA *FLIPCHART* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Maria Ulfa Nur Cahyati¹, Dedeh², Rita Patonah³

^{1,2,3} Universitas Galuh, Jl. R.E. Martadinata No. 150, Ciamis, Indonesia

Email Koresponden: maria_ulfa_nur@student.unigal.ac.id¹

Email Penulis: dedeh@unigal.ac.id², ritadearly@gmail.com³

ABSTRACT

The achievement of learning outcomes that is still low in class XI Economics at SMA Negeri 8 Tasikmalaya is a problem that needs attention and is caused by several factors, including the application of a less-than-optimal learning model. One way to improve learning outcomes is to use the Two Stay Two Stray (TSTS) type cooperative learning model assisted by Flipchart media. The purpose of this study is to find out: 1) Differences in learning outcomes of students who use the Two Stay Two Stray (TSTS) type cooperative learning model assisted by Flipchart media in pretest and posttest; 2) Differences in learning outcomes using conventional methods in pretest and posttest; 3) The difference in learning outcomes using the Two Stay Two Stray (TSTS) type cooperative learning model assisted by Flipchart media and those using conventional methods during posttest. The research method used was an experimental method with a nonequivalent control group design. Data analysis using t-test. The results of the study showed: 1) There were differences in learning outcomes using the Two Stay Two Stray (TSTS) type cooperative learning model assisted by Flipchart media in the pretest and posttest in the experimental class; 2) There are differences in learning outcomes using conventional methods in the initial measurement different from the final measurements in the control class; 3) There are differences in learning outcomes that use the Two Stay Two Stray (TSTS) type cooperative learning model with the help of Flipchart media have increased in contrast to the conventional method.

keywords: Cooperative Learning Model, Two Stay Two Stray (Tsts), Flipchart Media, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Capaian hasil belajar yang masih rendah pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 8 Tasikmalaya merupakan permasalahan yang perlu mendapat perhatian dan disebabkan oleh beberapa faktor antara lain penerapan model pembelajaran yang kurang optimal. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media *Flipchart*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media *Flipchart* pada *pretest* dan *posttest*; 2) Perbedaan hasil belajar yang menggunakan metode konvensional pada *pretest* dan *posttest*; 3) Perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media *Flipchart* dengan yang menggunakan metode konvensional pada saat *posttest*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control grup design*. Analisis data menggunakan Uji t. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media *Flipchart* pada *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran awal berbeda dengan pengukuran akhir dikelas kontrol; 3) Terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media *Flipchart* mengalami peningkatan berbeda dengan metode konvensional.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Two Stay Two Stray (Tsts), Media *Flipchart*, Hasil Belajar.

Cara sitasi: Cahyati, M.U., Dedeh., & Patonah, R. (2026). Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Tsts) Berbantu Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (2), 522-528

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena melalui proses ini, seseorang dapat mengalami perubahan dalam pengetahuan maupun perilaku. Seperti yang dijelaskan oleh (Rusman, 2017) belajar memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian serta perilaku individu. Proses pembelajaran di sekolah bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri mengacu pada kemampuan yang diperoleh individu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Nursalim (Utami & Dian, 2019) hasil belajar mencerminkan peningkatan pengetahuan siswa, keterampilan, serta kebiasaan positif yang berkembang selama pembelajaran berlangsung. Pencapaian hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. (Kurniawan dkk., 2017) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya pada mata Pelajaran Ekonomi nampak pada tabel 1:

Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester (SAS) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai rata-rata	Tuntas		Belum Tuntas	
							Jumlah	%	Jumlah	%
1	XI.6	36	76	85	56	75	20	55,56	16	44,44
2	XI.7	35	7	85	58	74	14	40	21	60
3	XI.8	36	76	85	73	77	18	50	18	50
Σ		107					52	48,6	55	51,4

Sumber: SMA Negeri 8 Tasikmalaya (2024)

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI masih tergolong rendah. Tercatat sebanyak 52 siswa atau sekitar 48,6% memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan 55 siswa atau 51,4% lainnya memperoleh nilai di bawah KKTP. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya partisipasi serta kerja sama siswa dalam proses pembelajaran, dan kurangnya minat belajar. Hal ini diduga disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 8 Tasikmalaya yang masih monoton dan kurang menarik, sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Hertavi (Rokhimawan dkk., 2022) pembelajaran kooperatif merupakan metode dimana siswa bekerja sama dan belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 orang dengan latar belakang yang beragam. Salah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang diyakini efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah *Two Stay Two Stray* (TSTS). Menurut (Nasution, 2021) TSTS merupakan metode diskusi yang bertujuan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah serta saling berbagi ilmu guna mendorong prestasi antar peserta didik.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat karena model ini mendorong keaktifan, kerja sama, serta diskusi antar siswa sesuai materi yang diberikan oleh guru. Agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, diperlukan media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar. Menurut Arief S. Sadiman (Pagarra, 2022), media merupakan segala bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan membangkitkan pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat terjadi. Dalam praktiknya, media yang paling sering digunakan adalah buku paket dan presentasi PowerPoint. Namun, kedua media ini dianggap kurang efektif karena bersifat satu arah, yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif berpartisipasi selama pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, penting untuk mempertimbangkan penggunaan media yang lebih interaktif.

Salah satu media yang bisa dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah *flipchart*. Menurut Mustaji (Talakua, 2021) *flipchart* adalah media yang disajikan secara sederhana dengan ukuran sekitar 50 sampai 75 cm, yang memuat gambar, huruf, dan angka yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Asrah dkk., 2024) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media *Flipchart* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Lhoong” mengungkapkan bahwa penerapan model TSTS yang dipadukan dengan media *flipchart* berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Mulyaningtyas dkk., 2020) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model *Two Stay Two Stray* dengan dukungan media *flipchart* berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran tematik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group*. Menurut (Sugiyono, 2016) metode eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang terkendali. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari peserta didik berupa hasil pretest dan posttest, sedangkan data sekunder didapatkan dari guru dalam bentuk Nilai Sumatif Akhir Semester (SAS). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Untuk menguji analisis data beberapa tahapan pengujian dilakukan, yakni:

1. Pengujian Instrumen Penelitian
 - a. Pengujian Validitas
 - b. Pengujian Indeks Kesukaran Soal
 - c. Pengujian Daya Pembeda
2. Pengujian Prasyarat Statistik
 - a. Pengujian Homogenitas
 - b. Pengujian Normalitas
 - c. Pengujian Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantu Media *Flipchart*

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Eksperimen

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Gain
Sampel	36	36	36
Jumlah	1159	2729	1663
Nilai Tertinggi	53	87	74
Nilai Terendah	13	67	27
Rata-Rata	32,19	77,56	45,36
N-Gain		0,67	

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), baik pada saat *pretest* maupun *posttest*. Peningkatan ini terjadi karena dalam metode TSTS, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan empat orang, di mana dua siswa tetap tinggal untuk menyampaikan materi, sementara dua lainnya berkeliling ke kelompok lain guna memperoleh informasi tambahan. Setelah mendapatkan informasi, dua siswa yang berpencar kembali ke kelompok asal untuk membagikan pengetahuan yang mereka peroleh kepada teman satu kelompoknya. Proses ini membantu meningkatkan pemahaman seluruh anggota kelompok karena mereka saling melengkapi informasi materi pelajaran. Siswa yang tetap di dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk benar-benar

menguasai materi agar dapat menjelaskannya dengan baik kepada tamu dari kelompok lain. Kegiatan menjelaskan ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka, tetapi juga membantu memperdalam daya ingat. Sementara itu, siswa yang berpindah kelompok memperoleh sudut pandang baru melalui diskusi dengan kelompok lain. Informasi yang mereka bawa kembali ke kelompok asal memperkaya pemahaman teman sekelompoknya. Dengan demikian, proses interaktif dalam model TSTS berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Spencer Kagan (Alfitri & Setiani, 2018) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif TSTS memberikan kesempatan bagi anggota kelompok untuk saling bertukar informasi dan pengetahuan melalui kegiatan kunjungan antarkelompok. Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistik, penerapan model TSTS yang dikombinasikan dengan media *flipchart* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, melainkan terlibat aktif dalam menyampaikan dan menerima materi bersama rekan-rekan sekelasnya. Model TSTS menawarkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui diskusi dan interaksi antarsiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berdampak positif terhadap capaian belajar.

Pendapat ini didukung oleh (Harahap dkk., 2024) yang menjelaskan bahwa metode *Two Stay Two Stray*, yang pertama kali diperkenalkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990, merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk menumbuhkan kerja sama, rasa tanggung jawab, serta sikap saling mendukung antar siswa dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan. Metode ini juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghindarkan siswa dari rasa jenuh.

Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Konvensional

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Kontrol

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Gain
Sampel	36	36	
Jumlah	1146	2553	1407
Nilai Tertinggi	53	87	60
Nilai Terendah	13	53	26
Rata-Rata	31,83	70,92	39,08
N-Gain		0,58	

Tabel 3 memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, baik pada saat *pretest* maupun *posttest*. Peningkatan ini terjadi karena dalam metode konvensional, guru menjelaskan materi secara mendetail dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan selama proses belajar, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif. Sebagian siswa memiliki gaya belajar auditori, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi melalui penjelasan lisan dari guru. Dengan demikian, metode konvensional sangat sesuai untuk siswa di kelas kontrol yang memiliki gaya belajar auditori.

Pendapat ini didukung oleh Mansyur (Jafar, 2021) yang menyatakan bahwa metode konvensional (ceramah) merupakan bentuk interaksi di mana guru memberikan penjelasan dan aturan secara lisan kepada siswa di kelasnya.

Walaupun metode ini bersifat satu arah, siswa tetap dapat berperan aktif karena guru menyampaikan materi secara langsung, kemudian siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan tersebut. Kegiatan mendengarkan dan mencatat ini membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar mereka juga meningkat. Menurut Djafar (Nurhayati 2022) pembelajaran konvensional bersifat satu arah di mana siswa melakukan dua kegiatan utama, yaitu mendengarkan dan mencatat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media *Flipchart* dengan yang

menggunakan metode konvensional

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Posttest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol	Gain
Sampel	36	36	
Jumlah	2.792	2.553	363
Nilai Tertinggi	87	87	34
Nilai Terendah	67	53	0
Rata-Rata	31,83	70,92	10,08
N-Gain	0,67	0,58	-

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan bantuan media *flipchart* dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar lebih besar ditemukan pada kelompok yang menggunakan model TSTS berbantu *flipchart*. Hal ini disebabkan karena model TSTS mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, mengasah kreativitas, serta meningkatkan kemampuan komunikasi antar kelompok.

Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, masing-masing terdiri dari empat orang. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai alur pelaksanaan model TSTS, di mana dua siswa tetap berada di kelompok untuk menjelaskan materi, sementara dua lainnya mengunjungi kelompok lain untuk memperoleh informasi. Selama kegiatan berlangsung, media *flipchart* digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan dan mencatat hasil diskusi. Meskipun *flipchart* bukan bagian inti dari struktur model TSTS, penggunaannya sangat membantu siswa dalam menampilkan pemahaman mereka secara visual dan menarik.

Melalui aktivitas "dua tinggal dan dua berpencar", siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses diskusi dan pertukaran informasi antar kelompok. Interaksi ini menstimulasi pemikiran mendalam, memfasilitasi penyampaian ide secara kreatif, dan memperkuat keterampilan komunikasi. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Rofiqoh, 2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya:

1. Dapat diterapkan pada berbagai tingkat pendidikan.
2. Membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.
3. Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpikir.
4. Meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa.
5. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui pemecahan masalah.
6. Merangsang kreativitas dan kemampuan komunikasi siswa.
7. Melatih siswa agar lebih terbuka dalam berinteraksi dengan teman sekelas
8. Membantu menumbuhkan semangat belajar siswa secara menyeluruh.

Capaian hasil belajar siswa yang menjalani pembelajaran dengan metode konvensional cenderung belum mencapai tingkat yang maksimal. Kondisi ini disebabkan oleh pendekatan konvensional berfokus pada peran aktif guru, sementara keterlibatan siswa dalam proses belajar tergolong minim. Selain itu, keberagaman gaya belajar siswa turut memengaruhi efektivitas pembelajaran. Pelajar yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik kerap menghadapi tantangan dalam menjaga fokus perhatian. Sehingga kurang memahami materi yang disampaikan dan jarang terlibat dalam kegiatan tanya jawab.

Pendapat ini sejalan dengan pernyataan (Sulandari, 2020) yang mengemukakan beberapa kelemahan dari metode konvensional diantaranya:

- a. Siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Pembelajaran terasa membosankan dan membuat siswa mudah mengantuk.
- c. Siswa merasa dipaksa untuk mendengarkan tanpa pilihan lain.

- d. Siswa yang memiliki gaya belajar visual cenderung cepat merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, meskipun metode ini dapat cukup efektif bagi siswa dengan gaya belajar auditori.
- e. Evaluasi pembelajaran sulit dilakukan secara optimal karena tidak ada indikator pencapaian yang jelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang mencolok antara siswa yang mengikuti model TSTS dengan media *flipchart* dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional, terutama berdasarkan hasil *posttest*.

REKOMENDASI

Dalam pelaksanaan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang didukung oleh media *Flipchart*, guru sebaiknya memberikan arahan atau pendampingan kepada siswa dalam mencari informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal ini bertujuan agar seluruh siswa memperoleh referensi yang memadai untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Asep Hasanudin, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Tasikmalaya, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Selain itu, penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh guru di SMA Negeri 8 Tasikmalaya atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Pagarra, Hamzah dkk. 2022. *Media Pembelajaran. Kampus UNM*. Gunungsari: UNM.
- Rusman (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- .Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Alfitri, P. A. A., & Setiani, A. (2018). Model Two Stay Two Stray Sebagai Alternatif Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah. *JURNAL PEKA*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.37150/jp.v2i1.1115>
- Asrah, P., Mawardi, M., & Haikal, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMAN 1 Lhoong. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 520–526. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i4.32559>
- Harahap, B., Zulhimmah, Z., Napitulu, P., & Waldohuakbar, S. (2024). Penerapan Metode Two Stay-Two Stray (TSTS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Di Mtsn 1 Padangsidempuan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.185>
- Jafar, A. F. (2021). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Mulyaningtiyas, T., Saputra, H. J., & Wijayanti, A. (2020). MODEL TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA FLIP CHART MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK. 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/29775/18530>
- Nasution, Z. (2021). MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY PADA MATA PELAJARAN

- QUR'AN HADIS DI MADRASAH IBTIDAIYAH. 2. <https://jurnal.stit-alittihadiyahlabura.ac.id/index.php/bunayya/article/download/170/144/>
- Nurhayati & Nurhayati. (2022). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN DARING DAN KONVENSIONAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA SEMESTER IV STAB KERTARAJASA. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(1), 13–18. <https://doi.org/10.21009/PIP.361.2>
- Rofiqoh. 2020. Model *Two Stay Two Stray* Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *SHES: Conference Series*. Vol 3, No 3. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57065>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Sulandari. 2020. Analisis Terhadap Metode Pembelajaran Klasikal dan Metode Pembelajaran *E-Learning* Di Lingkungan Badiklat Kemhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol 1, No 2. <https://media.neliti.com/media/publications/339512-analisis-terhadap-metoda-pembelajaran-kl-06eb2a7a.pdf>.
- Talakua, C., & Aloatuan, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah: (The Effect of Using Flipchart Learning Media on Cognitive Learning Outcomes of Class X Students of SMA Negeri 24 Maluku Tengah). *BIODIK*, 7(01), 95–101. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>
- Utami, A. R., & Dian, P. (2019). HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS GURU DENGAN HASIL BELAJAR SISWA. 4(2). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/download/3050/1636