

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan *Scrapbook* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi

^{1*}Zainul Arofah, ¹Sukardi, ¹Imam Malik

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Mataram, NTB, 3125 Indonesia

*Corresponding Author e-mail: arofahzainul@gmail.com

Received: June 2025; Revised: July 2025; Published: August 2025

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana pengaruh penerapan model TSTS yang dipadukan dengan *scrapbook* terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran Sosiologi. Metode kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Posttest-Only Control Group Design* digunakan pada penelitian. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XII IPS di MAN 1 Mataram. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan kelas, yang menghasilkan kelas XII IPS 1 sebagai kelompok kontrol dan XII IPS 2 sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik parametrik melalui *Independent Samples T-Test*, setelah data dinyatakan memenuhi syarat normalitas dan homogenitas dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas siswa pada kelas eksperimen mencapai 51,42, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh skor rata-rata 45,61. Berdasarkan temuan tersebut, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) <0,001 lebih rendah dari batas probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa model TSTS yang dibantu media *scrapbook* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sosiologi.

Kata Kunci: *Two Stay Two Stray* (TSTS), *Scrapbook*, Kreativitas.

The Effect of the Two Stay Two Stray (TSTS) Cooperative Learning Model Assisted by Scrapbook on Students' Creativity in Sociology Subject

Abstract

This study aims to examine the effect of implementing the *Two Stay Two Stray* (TSTS) learning model combined with *scrapbook* media on students' creativity in Sociology subjects. A quasi-experimental method with a *Non-Equivalent Posttest-Only Control Group Design* was used. The study population included all twelfth-grade social science (XII IPS) students at MAN 1 Mataram. The sample was selected using a simple random sampling technique, considering class equivalence, resulting in class XII IPS 2 as the experimental group and XII IPS 1 as the control group. Data were collected through questionnaires distributed to students. The data obtained were analyzed using parametric statistical tests with an *Independent Samples T-Test*, after fulfilling the assumptions of normality and homogeneity at a significance level of 0.05. The analysis showed that the average creativity score of students in the experimental class was 51.42, higher than the control class, which scored an average of 45.61. Based on these findings, the significance value (*2-tailed*) was found to be <0.001, which is lower than the 0.05 probability threshold. Therefore, it can be concluded that the TSTS model assisted by *scrapbook* media has a significant effect on enhancing students' creativity in Sociology learning.

Keywords: *Two Stay Two Stray* (TSTS), *Scrapbook*, Creativity

How to Cite: Arofah, Z., Sukardi., & Malik, I. (2025). Ketahanan Ranah Fungsi Bahasa Sasak Ngeno-Ngene Gen-Z di Lombok Timur. *Journal of Authentic Research*, 4 Special Issue, 849-859. <https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial%20Issue.3355>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial%20Issue.3355>

Copyright© 2025 Arofah et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kreativitas mempunyai peran penting dalam pembelajaran sehingga harus dimiliki siswa. Hal tersebut sesuai dengan sistem pendidikan nasional no. 20 Tahun 2003 menyatakan kreativitas memiliki peran penting bagi siswa supaya menjadi manusia yang cakap, berakhlak mulia, bertakwa, kreatif, dan mandiri. Salamah dan Rianty (2023) menyatakan bahwa kreativitas merupakan hal penting karena melalui kreativitas dapat membantu siswa menciptakan produk baru, berbentuk gagasan maupun sebuah karya, karya baru maupun hasil kombinasi sehingga menciptakan karya yang berbeda dengan sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas sangat dibutuhkan dalam proses pendidikan terutama bagi siswa. Akan tetapi, pada realitanya kreativitas yang dimiliki oleh siswa di Indonesia saat ini masih rendah (Susilawati, Pujiastuti & Sukirwan, 2020; Yolanda, Mahardika, & Wicaksono, 2021; Wardana & Nurfuadi, 2023; Salma, Cahya & Rifqoh, 2024). Hal tersebut ditandai dengan perilaku siswa malas dalam belajar (Usmanidar, 2019; Khairunnisa & Sukardi, 2023); kurang inovasi dalam mempelajari materi (Kusmanto, 2017; Setiawan, Wardani & Permana, 2021; Mashitoh, Sukestiyarno & Wardono, 2021; Dewi, Astuti, Faiza & Khairunisa, 2023); sulit bekerja sama dalam kelompok (Azaria, 2018); kebiasaan menghafal (Faizah & Zaenudin, 2020); kurang aktif dalam pembelajaran (Nurmala, Triwoelandari & Fahri, 2021); dan kurang bisa menyampaikan gagasan (Maulana, Witono & Tahir, 2024). Rendahnya kreativitas yang dimiliki siswa disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru (Fitri, Yuliana & Jaya, 2021; Maula & Nurasiah, 2022); guru kurang memperhatikan kreativitas siswa (Setiawan, Wardani & Permana, 2021); dan kurang tepatnya pendekatan pembelajaran yang digunakan (Harahap, Ahmad & Fiteri, 2022).

Upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan pemilihan model ajar yang tepat (Kusmiati, Chabibah & Rizkiah, 2021). Pemilihan model pembelajaran yang inovatif dapat memicu proses belajar menjadi efisien (Fitria, Sukardi & Handayani, 2023). model pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki kreativitas siswa adalah model TSTS. Penerapan model TSTS menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan memberikan pembagian tugas individu secara merata sehingga mendorong siswa menjadi aktif (Ula, Zulkarnaini, Muzana & Mirdayanti, 2024). Hal ini didukung beberapa kajian yang menunjukkan model TSTS dapat meningkatkan prestasi belajar (Tamami, 2018); hasil belajar (Ahmad, Ishak & Afdalia 2022; Aziza, Sukardi & Wahidah, 2024); pemecahan masalah (Suraji & Sari, 2017); kemampuan berpikir kritis (Hawari, Sukardi & Wahidah, 2024); keaktifan dan hasil belajar (Herin & Roniwijaya, 2017). Akan tetapi, model TSTS mempunyai kekurangan yakni memerlukan banyak waktu, siswa kurang aktif berkomunikasi, sulit bekerja dalam kelompok, serta siswa yang cenderung lebih cerdas akan mendominasi sehingga siswa cenderung enggan belajar dalam kelompok (Erica, Sukardi, Sumitro, Suryanti & Haris, 2025). Kelemahan ini cukup berpengaruh dan akan menghambat proses pembelajaran karena siswa memiliki waktu belajar yang terbatas (Bafadal, Sukardi & Nursaptini, 2023).

Salah satu upaya untuk mengatasi kelemahan model TSTS adalah dengan penggunaan media *scrapbook*. Hal ini sejalan dengan beberapa kajian menunjukkan penerapan media *scrapbook* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan berpikir kreatif

siswa (Hakim, 2021; Khatimah, 2023); mampu menarik perhatian (Supita & Afriani, 2023); serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmawanti, Mashuri & Nurjanah, 2019; Latifah & Khoirin, 2023; Aftilasyah, Srigustini & Sartika, 2024).

Berdasarkan kajian literatur di atas, disimpulkan bahwa model TSTS berbantuan *scrapbook* belum pernah di kaji oleh para peneliti terdahulu. Selain itu, ditemukan persamaan dan perbedaan dari penelitian tersebut. Letak persamaan, yaitu dalam model pembelajaran yang digunakan secara bersamaan menggunakan model TSTS. Namun perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu *scapbook*. Beberapa kelemahan dari model TSTS diatas dapat diminimalisir dengan media *scrapbook* karena menarik dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Latifaturrodhita dkk., 2023); serta mengatasi ruang dan waktu (Shinta dkk., 2023). Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model TSTS berbantuan media *scrapbook* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sosiologi?.

METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan pada penelitian ini dengan jenis *experiment* yakni desain *quasi experiment* (eksperimen semu) Karena adanya perlakuan yang diberikan untuk kelas eksperimen untuk menciptakan perbandingan (Abraham & Supriyati, 2022). Rancangan *non-equivalent Posttest-Only Control Group Design* digunakan dengan melibatkan kelas eksperimen yang di beri perlakuan dan kelas kontrol yang tidak di beri perlakuan akan tetapi kedua kelompok sama-sama diberikan *posttest* tanpa pretest dengan materi yang sama yakni perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat (Utami, Santi & Suparman, 2018). Adapun model TSTS berbantuan *scrapbook* pada penelitian ini di implementasikan dengan langkah yaitu 1) pengelompokkan siswa; 2) pembagian topik serta membuat *scrapbook*; 3) dua anggota kelompok bertamu kepada kelompok lain; 4) anggota kelompok lainnya bertugas menjelaskan hasil pembuatan *scrapbooknya* kepada tamu; 5) tamu kembali dan menjelaskan hasil temuannya; 6) setiap kelompok membandingkan hasil diskusi mereka; 7) guru melakukan pengawasan; 8) setiap kelompok maju mempresentasikan hasil kerja pembuatan *scrapbook*; 9) siswa memberikan tanggapan; 10) guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok.

Subjek Penelitian

Keseluruhan siswa kelas XII IPS MAN 1 Mataram terbagi dalam 3 kelas menjadi populasi penelitian ini. Dari populasi tersebut akan dilakukan penyepadanan kelas dengan melihat guru yang sama, hasil belajar, jumlah siswa, materi dan waktu pembelajaran (Hasanah, Sukardi, dan Wadi, 2022). Teknik *simple random sampling* dilakukan untuk menentukan sampel yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Intrumen Penelitian

Lembar angket kreativitas digunakan sebagai instrumen utama pada penelitian ini yang disusun berdasarkan 4 skala likert dengan kategori jawaban yakni, tidak pernah, kadang-kadang, sering dan Selalu (Saragih dkk., 2021). Indikator kreativitas tertera dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Indikator Kreativitas Siswa

Variabel	Indikator	Jumlah soal
Kreativitas	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4
	<i>Flexibility</i> (keleluasaan)	3
	<i>Originality</i> (keaslian)	3
	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	5

Nurjanah (2020)

Uji validitas instrumen menggunakan uji konten (*content validity*) oleh ahli pembelajaran yang memperoleh hasil penilaian sebesar 85 dengan katagoeri valid. Selain itu, setiap butir soal instrumen yang telah diuji kemudian diterapkan dilapangan dan di uji korelasinya menggunakan *persion coreation* dengan data yang di dapat memiliki nilai sig < 0.05 sehingga data dikatakan valid. Kemudian dilakukan uji reliabilitas melalui hasil uji angket pada kelas uji dengan nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,887 sehingga instrumen angket kreativitas siswa reliabel. Berikut hasil uji reliabilitas tertera pada Tabel 2.:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N	Keterangan
Kreativitas siswa	0.887	15	Realabel

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 2, nilai *Alpha Cronbach's* menunjukkan angka 0,887. Hal ini menunjukkan nilai *cronbach's alpha* > 0.06 sehingga seluruh pernyataan yang telah valid dapat dikatakan reliabel dan berada pada kategori (0,80 - 1,00) dengan demikian instrumen angket sebanyak 15 pernyataan dinyatakan layak digunakan untuk mengukur kreativitas siswa.

Analisis Data

Uji persyaratan yakni uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov*. apabila nilai (p) > 0,05 distribusi data dinyatakan normal, apabila (p) < 0,05 distribusi dinyatakan tidak normal dengan taraf signifikasi 5%. Serta uji homogenitas menggunakan uji levene dengan signifikansi > 0,05. apabila signifikansi > 0,05 maka Ho diterima, apabila signifikansi < 0,05 maka Ho di tolak (Wulantari, & Sukardi, 2018). Selanjutnya dilakukan uji statistik deskriptif sebagai teknik analisis data dengan nilai *mean* dari hasil *posttest* kedua kelompok dan standar deviasi. Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah model TSTS berbantuan *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa menggunakan tes parametrik yaitu uji *T two independent sample* dengan taraf sig. (2-tailed) < 0,05 dengan taraf sig. 5% yang dihitung melalui bantuan SPSS versi 30.0 *for windows* (Nubhan, Sukardi, & Nursaptini, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan penelitian ini menerapkan *non-equivalent Posttest-Only Control Group Design* yang mengikutsertakan dua kelas yakni eksperimen yang di beri perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak di beri perlakuan akan tetapi kedua

kelompok sama-sama diberikan *posttest* tanpa *pretest* (Utami dkk., 2018). Pola rancangan ini tertera Tabel 3. berikut:

Tabel 3. Rancangan *Non-Equivalent Posttest-Only Control Group Design*

Kelas	X	O
Eskperimen	Model TSTS berbantuan <i>scrapbook</i>	<i>Posttest</i> untuk mengukur kreativitas siswa
Kontrol	Model pembelajaran konvensional	<i>Posttest</i> untuk mengukur kreativitas siswa

Adaptasi Creswell, (2019).

Uji Persyaratan

Uji persyaratan analisis dilakukan setelah melakukan uji normalitas menggunakan *kromogorov smirnov* yang menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai $\text{sig} > 5\%$. Kemudian uji homogenitas menggunakan *Levene's test* memperoleh hasil $0,292 > 0,05$ sehingga data dikatakan bersifat homogen. Hasil uji tersebut tertera pada Tabel 4. dan 5. berikut:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Statistik	df	Sig.	keterangan
Kreativitas siswa	Kontrol	0,107	39	0,200	Berdistribusi normal
	Eksperimen	0,102	38	0,200	

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelas	Levene statistik			Keterangan
		N	F	Sig.	
Kreativitas siswa	Kontrol	39	1,122	0,292	Data homogen
	Eksperimen	38			

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan melalui tes parametrik dengan uji *t two independent sample*. Hasil ujinya tertera pada Tabel 6. berikut:

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Kelompok	N	Mean	df	Mean Difference	t	Sig. (2-Tailed)
Partisipasi Belajar	Kontrol	39	45,61	75	-5,80567	-6,188	<0,001
	Eksperimen	38	51,42	73,48			

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Berdasarkan hasil yang tercantum dalam Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,001$ lebih rendah dari batas probabilitas 0,05. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, penggunaan model TSTS berbantuan *scrapbook* mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pelajaran sosiologi, khususnya pada topik perubahan sosial di MAN 1 Mataram.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian dari Wulandari dan Suhendri (2024) bahwa model TSTS memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa. sejalan dengan penelitian Harapah dan Siswandi (2022) menyatakan bahwa model TSTS dapat menggerakkan siswa untuk aktif, bekerja sama, meningkatkan hasil belajar secara maksimal serta dapat meningkatkan kreativitas siswa. sejalan dengan itu, penerapan model TSTS memberikan peluang kepada siswa mencari serta berbagi

informasi kepada siswa lain dari hasil pemikirannya melalui peran yang dimiliki dalam kelompoknya, sehingga hal tersebut dapat memunculkan kreativitas siswa (Jandu & Mago, 2020). Lebih lanjut, oleh Nursaptini, Mi'rojah dan Suryanti (2023) bahwa model TSTS mampu menggerakkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengembangkan lingkungan belajar bagi siswa untuk saling bertukar pendapat dengan sesama teman sehingga dapat membantunya dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan hasil *posttest* kreativitas siswa di kedua kelas, di peroleh nilai kreativitas kelas eksperimen (51,42) lebih tinggi dari kelas kontrol (45,61). Hal tersebut dikarenakan kedua kelas tersebut di kasih perlakuan berbeda, yakni kelas eksperimen di beri perlakuan berupa model TSTS yang di bantu *scrapbook* sedangkan kelas kontrol tidak di beri perlakuan serupa.

Sesuai hasil pengisian angket, didapatkan indikator yang sudah terpenuhi melalui penerapan model TSTS berbantuan *scrapbook* seperti: 1) *fulency*, terlihat ketika siswa mampu memberikan ide atau pendapat ketika kegiatan diskusi kelompok. Hal tersebut di dukung oleh penelitian Arianti, Akib dan Saleh (2017) melaporkan bahwa penerapan model TSTS dapat membantu siswa dalam menemukan ide serta terampil dalam mengungkapkan pendapat. 2) *flexibility*, terlihat ketika siswa mampu berkolaborasi dengan baik pada saat menyusun *scrapbook* serta keterlibatan aktif seluruh anggota saat kegiatan kunjungan bertamu dan menerima tamu dari kelompok lain, yang menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih efisien. Hal tersebut di dukung oleh penelitian Herin dan Roniwijaya (2017) menunjukkan bahwa penerapan model TSTS dapat mendorong keaktifan siswa karena dilibatkan secara penuh dalam proses pembelajaran. 3) *originality*, terlihat pada saat kegiatan pembuatan *scrapbook* dimana siswa mampu menghasilkan karya *scrapbook* yang *orisinal*, menarik, dan tidak meniru kelompok lain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fauzi, Sartika dan Afriza (2024) menunjukkan penerapan model TSTS dapat mendorong berpikir inovatif siswa sehingga dapat memperoleh ide-ide yang berbeda. 4) *elaboration*, terlihat ketika siswa siswa mampu mengomunikasikan/menyampaikan ide atau gagasan yang dituangkan dalam *scrapbook* dalam kegiatan presentasi di depan kelas. Hal tersebut di dukung oleh penelitian Awanis dan Yusnaldi (2024) bahwa penerapan model TSTS dapat mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif sehingga siswa dapat menyampaikan ide dan pendapat dengan baik.

Berdasarkan analisis di atas, penggunaan model pembelajaran TSTS yang dibantu *scrapbook* terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kreativitas siswa. kombinasi keduanya mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, berkesan, aktif, serta menyenangkan, sekaligus mendorong interaksi dan kerja sama yang positif antar peserta didik. Dengan demikian, kegiatan belajar menjadi lebih efisien, terstruktur, dan mudah dikendalikan. Secara praktis, penerapan model ini tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas, tetapi juga memperkuat aspek kolaboratif dan partisipatif siswa di dalam kelas.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yakni karena menggunakan desain quasi eksperimen sehingga peneliti tidak bisa mengontrol secara penuh variabel dari luar

yang dapat menyebabkan meningkatnya kreativitas siswa seperti motivasi intrinsik siswa dan faktor lingkungan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MAN 1 Mataram semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang melibatkan siswa kelas XII IPS sebagai populasi. Melalui teknik penyepadan kelas dan *simple random sampling*, terpilih kelas XII IPS.1 dijadikan kelas kontrol sedangkan XII IPS.2 dijadikan kelas eksperimen. Data yang di peroleh telah melewati uji statistik dan memenuhi seluruh kriteria yang ditetapkan, berdasarkan hasil analisis serta uji hipotesis, disimpulkan bahwa model TSTS yang di bantu *scrapbook* mempunyai pengaruh untuk kreativitas siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, guru sosiologi diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan model TSTS dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi yang membutuhkan analisis mendalam serta kolaborasi antar siswa. Selain itu, perlu adanya peningkatan pelatihan bagi para guru agar mereka lebih siap menjalankan peran sebagai fasilitator dalam pembelajaran kooperatif. Pihak sekolah juga disarankan untuk menyediakan fasilitas dan infrastruktur pendukung, seperti ruang kelas yang dapat diatur secara fleksibel serta teknologi yang menunjang kegiatan kerja kelompok. Penelitian lanjutan dianjurkan untuk mengkaji implementasi model TSTS pada pelajaran selain sosiologi atau lingkup yang berbeda guna melihat sejauh mana temuan ini dapat digeneralisasikan.

REFERENSI

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: *Literatur review. Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Aftilasyah, W., Srigustini, A., & Sartika, S. H. (2024). Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(1), 57-70.
- Ahmad, A. K., Ishak, I., & Afdalia, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(2), 80-88.
- Arianti, R., Akib, H., & Saleh, S. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Pinrang. *Kantor Jurnal*, 3 (2), 97-106.
- Arsitha, D. R., Setyawan, K. G., Larasati, D. A., & Prastiyono, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media *Scrapbook* dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 226-238.
- Awanis, D., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas V MIS Mutiara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3453-3468.

- Azaria, T. T. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Di Kelas Iv Sdn 13/I Muara Bulian. *Jurnal Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pbp) Di Kelas Iv Sdn 13/I Muara Bulian*.
- Aziza, N. F., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). Perpaduan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1988-1995.
- Bafadal, R., Sukardi, S., & Nursaptini, N. (2023). The Effect Of Reciprocal Teaching Learning Model Assisted By Resitation On Student Learning Otcomes. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 11(2).
- Dewi, L. A. R., Astuti, L. P., Faiza, M., & Khairunisa, M. B. (2023). Analisis kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari kemampuan awal siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 444-452.
- Diniarti, N., & Sulianto, J. (2023). Validitas dan Reliabilitas Instrumen *Critical Thinking* pada Pemanfaatan Media SIGUPIS di Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 53-58.
- Erica, F. D., Sukardi, S., Sumitro, S., Suryanti, N. M. N., & Haris, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Kliping Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 8397-8404.
- Faizah, F., & Zaenudin, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV di MIN Bener Purworejo. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 10(1), 63-72.
- Fauzi, R., Sartika, SH, & Afriza, EF (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two stay two stray* (TSTS) Berbantuan Media Poster Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4 (1), 1893-1915.
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(2), 39-48.
- Fitria, F., Sukardi, S., & Handayani, N. (2023). Efektivitas model *blended learning* dan kemandirian belajar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8 (1), 101-111.
- Hafiza, N., Sukardi, S., Utomo, J., Suryanti, NMN, & Sanikurniati, B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 7 (3), 950-955.
- Hakim, A. R. (2021). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Gravity Edu: Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Fisika*, 4(1), 35-38.
- Harahap, A., & Siswadi, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Eksponen Kelas X IPA. *Jurnal Al Ulum LPPM Universitas Al Washliyah Medan*, 10(1), 46-53.
- Harahap, R., Ahmad, N. Q., & Fiteri, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Matematis Siswa Melalui Pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering*

- and Mathematics) Berbasis Project Based Learning (PjBL). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3479-3488.
- Hasanah, HA, Sukardi, S., & Wadi, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Paedagogi*, 9 (4), 695-703.
- Hawari, A. Z., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Berbantuan Media Padlet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2051-2066.
- Herin, PM, & Roniwijaya, P. (2017). Penerapan Metode TSTS (*Two Stay Two Stray*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melakukan Perbaikan Engine Berikut Komponen-Komponennya Siswa Kelas X Jurusan Teknik Sepeda Motor SMK Tamansiswa Naggulan 2015/2016. *Jurnal taman vokasi*, 5(1), 10-16.
- Ibrahim, S. (2022). Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Aspek Kemampuan Membaca (Reading Ability) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 3 Parepare. *Jurnal Al-Ibrah*, 11(1), 81-112.
- Jandu, Y. A., & Mago, O. Y. T. (2020). Studi Perbandingan: Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Tsts) Dan Scramble Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Spizaetus: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 1(2).
- Jauhar, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. Dalam Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (Vol.1).
- Khairunnisa, E., & Sukardi, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 8(2), 323-332.
- Khatimah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Bolo. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 1-9.
- Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *EduMa: Mathematics education learning and teaching*, 6(1), 32-42.
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Rizkiah, M. K. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114-123.
- Latifah, S. N. A., & Khoirin, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Attanwir: Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 14(2), 68-79.
- Mashitoh, Sukestiyarno & Wardono (2021), dalam Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
- Maula, L. H., & Nurasiah, I. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 877-883.

- Maulana, A. I., Witono, A. H., & Tahir, M. (2024). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Praya Timur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 372-383.
- Nubhan, A., Sukardi, S., & Nursaptini, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Connecting, Organizizng, Reflecting, Extending* (CORE) Berbantuan Edmodo Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7 (2), 147-156.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024-5034.
- Nursaptini, N., Mi'rojah, N. Y., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS 2 MA DH NW Kalijaga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 29-33.
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2019). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94-100.
- Salamah, N. M. A., & Rianty, H. (2023). Pusat Kreativitas Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Dekonstruksi di Kota Kendari. *Garis: Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 8(3), 61-68.
- Salma, R., Cahya, A. N., & Rifqoh, S. M. (2024). Pendekatan Steam Pada *Project Based Learning* Mewujudkan Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Natural Science*, 10(1), 01-12.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
- Supita, I., & Afriani, N. (2023). Penggunaan Metode *Scrapebook* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Dalam Pemahaman Materi Sila Pancasila. *At-Taksis: Jurnal Pendidikan Dasar PGMI STAI Sangatta*, 1(1), 19-25.
- Suraji, S., & Sari, A. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(2), 67-73.
- Susilawati, S., Pujiastuti, H., & Sukirwan, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari *Self-Concept* Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 512-525.
- Tamami, T. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TSTS dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kreativitas Berpikir dan Prestasi Belajar Menganalisis Klasifikasi Bisnis Ritel Kelas XI PMS 2 SMK Negeri 1 Lumajang. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan dan konseling*, 6(2), 84-96.
- Ula, J., Zulkarnaini, Z., Muzana, S. R., & Mirdayanti, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Materi Bumi dan Tata Surya. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 439-446.

- Usmanidar, U. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa Kompetensi Dasar Membagi Garis Lurus Pelajaran Gambar Teknik Dasar dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas di Kelas X Smk Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Warta Dharmawangsa*, 13(1).
- Utami, T. S., Santi, D., & Suparman, A. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Xi Smk Negeri 02 Manokwari (Studi Pada Materi Pokok Konsep Laju Reaksi). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(1), 21-26.
- Wardana, A., & Nurfuadi, N. (2023). Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Alam Perwira Purbalingga. *Journal on Education*, 6(1), 1614-1627.
- Wulandari, N. K., & Suhendri, H. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 3(2), 100-105.
- Wulantari, W., & Sukardi, S. (2018). Pengaruh Metode *Question Student Has* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 4 (1), 69-75.
- Yolanda, S. B., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 189-203.