

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS)
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
IPS KELAS V SDS MUHAMMADIYAH 25 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat
Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



OLEH :

NURUL AJMI

NPM . 2002090311

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Nurul Ajmi
NPM : 2002090310
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kreatifitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

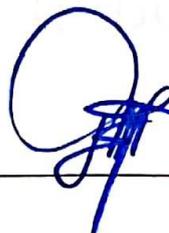
Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd
3. Prof. Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd





LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Ajmi
NPM : 2002090311
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kretivitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nurul Ajmi
NPM : 2002090311
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kretivitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

Nama Pembimbing : Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
Jumat 09/08 2024	Daftar Pustaka kurang lengkap		
Jumat 09/08 2024	Daftar Isi kurang rapi		
Jumat 09/08 2024	Revisi kata Pengantar		
Senin 12/08 2024	Daftar Penulisan kurang rapi		
Senin 12/08 2024	Penulisan kurang rapi		
Selasa 13/08 2024	Revisi Halaman BAB		
Selasa 13/08 2024	Revisi Spasi Paragraf.		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nurul Ajmi
NPM : 2002090311
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kretivitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kretivitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Agustus 2024
Yang menyatakan



Nurul Ajmi
NPM. 2002090311

ABSTRAK

Nurul Ajmi. NPM 2002090311. 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, Skripsi FKIP, UMSU 2024.

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.

Kata Kunci : Kreativitas, *Two Stay Two Stray*, IPS.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal ini dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered head Together (NHT) Terhadap Motivasi belajar Siswa pada mata Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Adapun penulis penelitian ini yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan**“. Penulis menyadari bahwa penyusunan penelitian ini jauh dari kesempurnaan dan pengetahuan yang dimiliki. Saran dan kritik positif yang bersifat membangun merupakan sesuatu yang sangat penting dan diharapkan dapat meningkatkan kesempurnaan tulisan yang akan datang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Teristimewa dan yang paling utama kepada Ayahanda Johardi S.Pd dan Ibunda tercinta Afrianti yang telah mendukung dan membantu penulis baik dari segi moril maupun material yang selalu mendukung

dan memotivasi serta memberi doa restu kepada penulis untuk terus maju menggapai cita-cita. Serta kepada kakak dan adik-adik tersayang yang saya cintai yang tidak bisa disebut namanya satu persatu dan kepada keluarga semua.

2. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.
6. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd.** selaku Pimpinan/Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara beserta ibu pembimbing saya.
7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd. M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Program Studek Pendidikan Sekolah Dasar.
8. Terimakasih kepada Bapak **Prof. Dr. Elfrianto M.Pd.** Selaku Pembimbing saya yang sudah membimbing saya agar proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.

9. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
10. Seluruh Staff BIRO Fakultas akeguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara, kak Novi, kak Sis, bang Alim yang sudah membantu dalam urusan diperkuliahan.
11. Ibu Lidya Zahara, S.Pd. Selaku kepala sekolah dan seluruh guru di SDS Muhammadiyah 25 Medan yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDS Muhammadiyah 25 Medan.
12. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah mensprot saya dan kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan dan penyusunan sekripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT serta tidak lupa juga penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang ada selama penulis duduk diperkuliahan sampai akhir dari penyelesaian sekripsi ini, semoga akan lebih baik lagi kedepanya. Amiinnnnn.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, Oktober 2024

Nurul Ajmi
NPM.2002090311

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I : PENDAHULUAN :	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Peneltian	10
BAB II : LANDASAN TEORITIS :	12
A. Kerangka Teoritis.....	12
1. Model Pembelajaran	12
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	12
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	14
c. Kelebihan <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)	16
d. Kelemahan <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	18
e. Tujuan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)	18
2. pengertian Kreativitas Belajar.....	19

3. Pengertian pembelajaran IPS	20
4. Faktor Pendukung Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)	21
5. Indikator keberhasilan peserta didik dalam kreativitas belajar	23
B. Kerangka Konseptual	25
C. Hipotesis Penelitian	27
BAB III : METODE PENELITIAN :	28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Variabel Penelitian	30
D. Definisi Oprasional Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN :	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Analisis Data Tahap Awal Penelitian	41
C. Pengujian Persyaratan Analisis	53
D. Diskusi Hasil Penelitian	58
E. Keterbatasan Peneliti	64
BAB V : PENUTUP :	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
DAFTAR LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Ketercapaian Nilai Kreativitas Belajar siswa	23
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Observasi Kreativitas Belajar Siswa.....	33
Tabel 3.3 Katagori Kreativitas Belajar Siswa	34
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kreativitas belajar siswa kelas Eksperimen	41
Tabel 4.2 Distribusi Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kreativitas belajar siswa kelas eksperimen	43
Tabel 4.3 Distribusi Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas siswa kelas eksperimen	45
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi nilai Sebelum menggunakan Model Pemebelajaran Konvensioanl kreativitas belajar siswa kelas control	48
Tabel 4.5 Distribusi frekuensi nilai Sesudah menggunakan Model Pemebelajaran Konvensioanl kreativitas belajar siswa kelas kontrol.....	49
Tabel 4.6 Distribusi Nilai Sesudah menggunakan Model Pemebelajaran Konvensioanl siswa kelas kontrol	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	57
Tabel 4.10 <i>Output Statistik Independent Sampel T test</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus	71
Lampiran 2 : RPP Kelas Eksperimen.....	76
Lampiran 3 : RPP Kelas Kontrol	81
Lampiran 4 : Materi Pembelajaran.....	85
Lampiran 5. Lembar Observasi Kreativitas Belajar siswa	91
Lampiran 6. Lembar Validasi Dosen	93
Lampiran 7. Data-Data kelas Eksperimen pre-test kelas V-A	98
Lampiran 8. Data-Data Kelas eksperimen post-test kelas V-A.....	100
Lampiran 9. Data-Data Kelas Kontrol pre-test kelas V-B	102
Lampiran 10. Data-Data Kelas Kontrol post-test kelas V-B.....	104
Lampiran 11. Uji Normalitas	106
Lampiran 12. Uji Homogenitas	107
Lampiran 13. Uji Hipotesis	108
Lampiran 14. Data Nilai Pre-test kelas Eksperimen	109
Lampiran 15. Data Nilai Post-tets kelas Eksperimen.....	110
Lampiran 16. Data Nilai Pre-test kelas Kontrol.....	111
Lampiran 17. Data Nilai Post-test kelas Kontrol	112
Lampiran 18. Hasil Post-test kelas Kontrol.....	113
Lampiran 19. Hasil Post-test kelas Eksperimen.....	115
Lampiran 20. Dokumentasi	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 all 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, definisi 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 ini ialah 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 all 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 optimal dapat 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 all (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 sekadar 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 Muhamadiyah 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 al 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 al., 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 di lapangan 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 fokus 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.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ketidak berhasilan pembelajaran disebabkan oleh masalah-masalahan di bawah ini:

- 1) Guru kurang menggunakan Metode pembelajaran yang bervariasi kepada siswa.
- 2) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dikarenakan media yang di gunakan hanya bersumber dari buku siswa.
- 3) Kurangnya guru menggunakan metode yang menarik kepada siswa.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan”**.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan secara umum yaitu :

1. Bagaimana kemampuan kreativitas belajar siswa di kelas Kontrol pada siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan?
2. Bagaimana kemampuan kreativitas belajar siswa di kelas Eksperimen pada siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan?

3. Bagaimana pengaruh menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Kreativitas Belajar siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan

E. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui kemampuan Motivasi Belajar di Kelas Kontrol Pada Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.
- 2) Untuk mengetahui Motivasi Belajar di Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa di kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

- 1) Bagi sekolah
Meningkatkan prestasi dan produktifitas sekolah melalui pembelajaran yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan menjadi bahan rujukan untuk perbaikan guru dalam mengajar.
- 2) Bagi Guru
Membantu pengajar dalam meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa dan menambah pengetahuan atau dapat dijadikan panduan bagi pengajar tentang penggunaan Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

3) Bagi Siswa

Untuk meningkatkan Kreatifitas Belajar siswa dan hasil belajar siswa di kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan, Kec. Medan tembung.

4) Bagi Peneliti

Untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat dalam mencapai gelar sarjana pendidikan.

5) Bagi Universitas Sumatera Utara

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan di masan depan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KERANGKA TEORITIS

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang dua orang menetap dan dua orang bertamu. Di mana model pembelajaran tersebut belajar berkelompok atau berdiskusi yang dalam satu kelompok beranggotakan 4 orang. Setiap masing–masing kelompok mengutus dua orang kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lainnya dan dua orang lagi menetap di kelompoknya dan menerima anggota kelompok–kelompok lainnya.

Menurut (Prasatya, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yakni model pembelajaran yang di dalamnya mencakup pembelajaran yang memilih pada proses dan interaksi social. Dalam kegiatan pembelajara, dimana pada model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu saat diskusi intra kelompok maupun saat bertamu ke kelompok lain, siswa dapat membangun pemahamannya, siswa aktif bekerja sama dalam rangka mengembangkan, membangun pemikiran, pengetahuannya untuk lebih memahami materi pelajaran.

(Huda, 2019) menyatakan bahwa dengan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), siswa cenderung lebih aktif dan lebih termotivasi untuk belajar. Karena dalam model pembelajaran

kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini peserta didik dituntut lebih aktif, termotivasi belajar dan bekerja sama dalam satu tim atau kelompok.

(Indriyani, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan anggota kelompok lainnya dengan cara mengunjungi atau bertukar tamu antar kelompok. model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini bisa di gunakan dalam semua mata pelajaran.

Berdasarkan teori-teori diatas, model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan model pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran yang awalnya pembelajaran hanya berpusat kepada guru menjadi pembelajaran yang berpusa kepada peserta didik, siswa menjadi lebih aktif dan meneukan solusi permasalahan melalui berdiskusi secara tim maupun kelompok. ciri-ciri yang dimiliki oleh model model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) diantaranya adalah dapat membiasakan peserta didik untuk bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu dalam menghadapi kesulitan-kesulitan belajar dan saling mendukung untuk meraih prestasi. Model pembelajaran ini lebih menekankan pada keberhasilan belajar peserta didik secara berkelompok bukan individu, sehingga sikap sosial peserta didik dapat ditingkatkan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran yang pembelajaran kelompok menggunakan sistem kerja kelompok dengan kelipatan empat, dimana dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang lain yang akan memintak informasi atau pun diberikan informasi. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yakni model pembelajaran dua tinggal dua tamu.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Menurut (Sintia Sari,2020) Adapun langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Pembagian kelompok. Pada langkah ini guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 sampai 5 siswa.
2. Pemberian tugas. Di langkah kedua ini guru memberikan sub pokok bahasan tertentu atau tugas-tugas tertentu kepada setiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masingmasing.
3. Diskusi: Siswa mengerjakan tugas. Pada kegiatan ini siswa-siswa di dalam setiap kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
4. Tinggal atau berpencar, Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan tugas yang diberikan maka setiap kelompok menentukan 2 anggota yang akan stay (tinggal) dan 2 anggota yang akan stray (berpencar) ke kelompok lain.

Menurut (Muhammad Adlan Lusi 2019:118) Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Two stay Two Stray* sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seoperti biasa
- 2) Setelah selesai dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya yang lain
- 3) Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu mereka
- 4) tamu mohon diri dan kembali pada kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dalam kelompok lain

Menurut (Lisdiana, 2019) Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen yang terdiri dari empat siswa. Tujuannya yaitu untuk saling mendukung dan saling membelajarkan.
2. Pendidik membagi setiap kelompok dengan sub pokok bahasan untuk diselesaikan bersama kelompoknya masing-masing.
3. Siswa dalam kelompok yang berjumlah empat orang saling bekerja sama dengan gtujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses berfikir mrnyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.
4. Setelah kelompok selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal di kelompoknya bertugas untuk membagikan hasil kerja dan informasi yang mereka dapatkan ke tamu mereka.

6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas kembali hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mengkomunikasikan/mempersentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.

Berdasarkan teori-teori di atas Model pembelajaran kooperatif tipe *Two* ini menekankan pada penguasaan materi yang baik bagi pasangan yang berperan sebagai tamu dan pasangan yang berperan sebagai tuan rumah. Penguasaan materi tersebut akan digunakan untuk berdiskusi dengan kelompok lain, sehingga siswa dapat mempelajari masalah yang ada dan memiliki kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) harus terlebih dahulu dijelaskan guru, agar siswa tidak merasa bingung. Saat proses pergantian kelompok bertamu ke kelompok lain atau sebaliknya agar tetap kondusif, ini menjadi komponen penting bagi guru yang harus dikuasai. Model pembelajaran ini menjadi alternatif bagi guru untuk mengatasi kebosanan yang dialami siswa selama proses pembelajaran.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) menurut (Bali, 2020) diantaranya yaitu dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam menyelesaikan tugas, meningkatkan kreativitas peserta didik dalam melakukan proses komunikasi dan diskusi, memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar karena proses pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok,

meningkatkan keefektivan peserta didik dalam belajar dengan melakukan kegiatan saling berbagi informasi, dan meningkatkan rasa percaya peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara serta meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik. Sedangkan menurut (Fridayanti, 2020) :

1. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua tingkat usia peserta didik;
2. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjalin keakraban dengan semua teman dalam satu kelas karena kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengarahkan peserta didik untuk bekerjasama tidak hanya dengan teman dalam satu kelompok, melainkan juga dengan kelompok yang lain;
3. Peserta didik tidak hanya terfokus pada keterampilan menyimak saja, melainkan peserta didik juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara, terutama bagi peserta didik yang menjadi tuan rumah, mereka melakukan kegiatan menjelaskan kepada tamu yang mengunjunginya dengan bahan penjelasan berupa materi yang mereka kuasai, sehingga selain mengembangkan keterampilan menyimak, peserta didik juga akan secara langsung mengembangkan keterampilan berbicara.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

(Kadiriandi & Ruyadi, 2018) yang menyatakan kekurangan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu :

1. Waktu yang dibutuhkan lama
2. Kecenderungan hanya peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi yang aktif
3. Butuh persiapan materi dan tenaga
4. Suasana kelas cenderung gaduh

Berdasarkan teori diatas, bahwa kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) diantaranya adalah memerlukan waktu yang cukup lama, kecenderungan peserta didik yang tidak mau belajar kelompok, pendidik memerlukan persiapan yang banyak dan cenderung merasa kesulitan saat mengelola kelas.

e. Tujuan pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Metode *two stay two stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik (Huda Miftahul, 2018:20). Struktur Dua Tinggal Dua Tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan-kegiatan individu peserta didik bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan peserta didik yang lain.

Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

2. Pengertian Kreativitas

James J. Gallagher dalam (Haryono, 2019) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara kedua nya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Menurut (Arifudin, 2021) bahwa kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Menurut (Isnawati, 2020) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut (Effendi, 2019), bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan

pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Baron dalam (Setyowati, 2016), “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sesuatu yang baru disini bukan harus sama yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang ada sebelumnya.

Berdasarkan Pendapat ahli di atas kreativitas dan belajar dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan halhal yang sudah ada dalam belajar.

3. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan tingkah laku dan kebutuhannya. IPS juga berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, kebutuhan jiwanya, pemanfaatan SDA yang ada, mengatur kesejahteraan pemerintahan, dan lain sebagainya.

Menurut Trianto dalam bahwa (Gianistika, 2020) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan imterdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). Selanjutnya Djahiri dalam (Nasem, 2019) mengemukakan bahwa IPS

merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Guna menciptakan generasi yang mandiri dan sejahtera, sehingga dapat menumbuh kembangkan pengetahuan dan keterampilan, sebagai dasar berkehidupan dalam masyarakat. Setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah memiliki tujuan yang berbeda-beda. Selanjutnya Gross dalam (Tanjung, 2019) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

4. Faktor Pendukung Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Menurut Slameto (2020, h.54) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1) Faktor-Faktor Intern

- a. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
- b. Faktor psikologi, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan
- c. Faktor kelelahan baik secara jasmani maupun rohani

2) Faktor Ekstern

- a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

- b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah
- c. Lingkungan masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

5. Indikator Keberhasilan Peserta didik dalam Kreativitas Belajar

Indikator keberhasilan pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pencapaian keberhasilan yang telah dilaksanakan. Bentuk indikator keberhasilan yang dimaksudkan harus berkesinambungan dan sistematis karena aspek sikap yang ditonjolkan dalam proses penilaiannya. Groundlund (dalam Jihad, 2016:5) menyatakan bahwa penilaian merupakan upaya sistemik berupa pengumpulan, penganalisaan, dan penafsiran untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan. Pada praktiknya angka atau nilai tertentu biasanya dijadikan patokan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis Motivasi Belajar.

Keberhasilan dapat diketahui melalui pencapaian kriteria oleh peserta didik, pendidik, dan kepala sekolah. Berikut gambaran penjelasannya menurut Mulyani (2018) terkait indikator keberhasilan pembelajaran di SD sebagai gambaran dalam memberikan indikator keberhasilan peserta didik anak berkebutuhan khusus dalam melaksanakan program tersebut.

Indikator Kreativitas Belajar, menurut Munandar (2015) adalah:

- 1) Mampu mengeluarkan pendapat
- 2) Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan
- 3) Dapat bekerja sendiri
- 4) Senang mencoba hal baru
- 5) Mandiri (sikap tidak bergantung pada orang lain)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan indicator kreativitas belajar adalah mampu mengeluarkan pendapat, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, dapat bekerja sendiri.

Tabel 2.1 Indikator ketercapaian nilai-nilai kreativitas belajar

Nilai-nilai Kreativitas Belajar	Indikator Ketercapaian	
	Sub Individu Aspek	Kriteria Penilaian
Mampu mengeluarkan Pendapat	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	2. Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	3. Siswa mampu memberikan saran kepada teman- temannya.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan	1. Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1

	2. Siswa mampu menjawab pertanyaandengan sungguh- sungguh.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	3. Siswa mampu memperhatikan danmendengarkan penjelasan guru.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
Dapat bekerja sendiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan oranglain.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	2. Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	3. Siswa tidak banyak bertanya pada teman	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
Senang mencoba hal yang baru	1. Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	2. Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	3. Siswa mempunyai minat belajar yang luas	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
Mandiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1

	2. Mampu mengerjakan tugas individu sendirian.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	3. Siswa tidak banyak bertanya pada teman.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1

Beberapa penjelasan di atas terkait dengan indikator keberhasilan Motivasi Belajar Siswa di atas dapat diadopsi dan dijadikan referensi dalam pengembangan indikator keberhasilan Motivasi Belajar siswa pada mata pembelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan Berdasarkan Pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan peneliti menggunakan indicator ketercapaiannya yang dikembangkan oleh kemendiknas (Mulyani, ect. 2015 : 48) sesuai tabel diatas.

B. Kerangka Konseptual

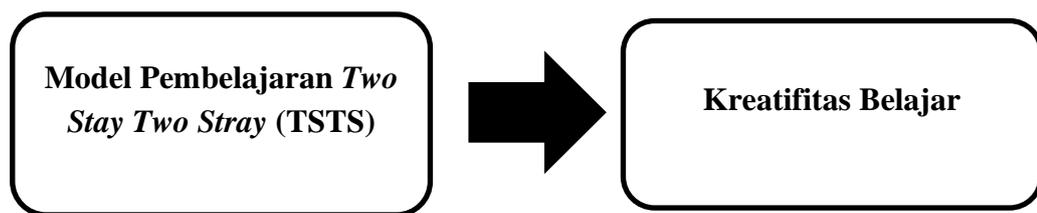
Kerangka berpikir menurut Uma dalam (Sugiyono, 2015 : 9) merupakan konseptual tentang teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Suriasumanti dalam (Sugiyono, 2015 : 9) kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Notoatmodjo (2012, : 30) menjelaskan bahwa kerangka berpikir atau kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi tentang hubungan antara konsep atau variabel yang akan diamati melalui penelitian yang dilakukan. Kerangka konseptual menurut Setiadi (2013 : 24) merupakan suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Sedangkan Nawawi (2012 : 39) menjelaskan bahwa

kerangka berpikir atau kerangka teori memuat pikiran yang menggambarkan dari sudut mana penelitian akan disoroti.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kerangka berpikir adalah konsep yang divisualisasikan terkait variabel yang akan diamati. Sejalan dengan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini akan 40 dikonsepsikan terkait hubungan antara variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat) sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V sekolah dasar.

Data hasil observasi menunjukkan sebagian dari keseluruhan peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Pendidik sudah menerapkan model kooperatif pada kegiatan pembelajaran, namun presentasi keaktifan peserta didik masih belum sesuai dengan target yang ditetapkan oleh pendidik. Hal ini berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Khusus untuk model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dan interaksi antar peserta didik, maka keterampilan berbicara juga menjadi faktor dalam mencapai hasil belajar. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan salah satu model pembelajaran yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yaitu tipe Two Stay-Two Stray yang merupakan variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian.

Untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka kerangka proses dalam kegiatannya dengan “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan :



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka konseptual, maka peneliti bisa merumuskan hipotesis penelitian ialah :

Ho : Tidak ada pengaruh kemampuan Kreativitas Belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

Ha : Ada pengaruh kemampuan Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi 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.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilangsungkan kurang dan lebihnya mulai dari Mei-Juli 2024. Waktu penelitian ini menyesuaikan jadwal belajar efektif peserta didik di sekolah, juga sebagai waktu paling efektif untuk peneliti dalam mengumpulkan dan mengolah data.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Pengajuan Judul	■							
2	Acc Judul	■							
3	Penyusunan Proposal		■	■	■				
4	Bimbingan Penyusunan Proposal		■	■	■				
5	Seminar Proposal					■			

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Handayani (2020), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan, Jl. Pukat I No.19, Bantan Timur. Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara yang berjumlah 48 siswa sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Maka Jumlah 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.

b. Sampel

Sampel menurut Sugiyono, (2016:118) sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono, (2017:81) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Mengingat dalam Penelitian pada saat ini, maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas V sebagai Kelas eksperimen dan kelas Kontrol berjumlah 60 siswa.

Maka jumlah Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 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.

C. Variabel Penelitian

Secara Teoretis merupakan objek yang memiliki variasi antara satu orang dan lainnya ataupun satu objek dengan objek yang lain. Sesuai dengan variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari Variabel Bebas (*Independent Variabel*) dan Variabel terikat (*Dependent Variabel*).

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Independent Variable sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, dan antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019:69). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*

Variabel X = Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS)

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Sugiyono (2019:69) *Dependent Variable* sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Keputusan Pembelian (Y).

Variabel Y = Kreativitas Belajar siswa

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68). Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun syarat penguraian operasionalisasi dilakukan bila dasar konsep dan indikator masing-masing variabel sudah jelas, apabila belum jelas secara konseptual maka perlu dilakukan analisis faktor". Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut :

1. Metode *two stay two stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik.
2. kreativitas belajar adalah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang diaktualisasi melalui aktivitas-aktivitas imajinatif yang membentuk pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman yang lalu denganyang sudah ada pada situasi kondisi tersebut. Menurut (Oci, 2016) Kreaktivitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang

sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, dan berguna bagi peserta didik.

3. Kreativitas belajar yaitu kemampuan untuk menemukan cara- cara bagi pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

E. Instrumen Penelitian

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.

a. Performance Test

Menurut Kadir Abdul (2015) menyatakan bahwa performance tes merupakan bentuk atau alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai. Jadi performance tes merupakan suatu evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Performance Tes dapat dikatakan apabila memenuhi beberapa persyaratan yang harus efisien, baku, objektif, valid (sahih), dan reliabel (andal). Performance Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk mengukur Kreativitas belajar siswa.

Adapun yang diamati dalam penelitian ini yaitu, Aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa yaitu lembar angket. Adapun kisi-kisi lembar angket siswa sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Belajar

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Mampu mengeluarkan Pendapat	1,2,3	3
2	Lebih aktif dalam menjawab Pertanyaan	4,5,6,	3
3	Dapat bekerja sendiri	7,8,9	3
4	Senang mencoba hal yang Baru	10,11,12	3
5	Mandiri	13,14,15	3
Jumlah Pernyataan			15

Skala pengukuran yang digunakan dalam lembar performance test adalah Skala *Likert* dengan lima interval jawaban yang terdiri dari selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:134) bahwa Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun skor sesuai keterlaksanaan indikator di lapangan dengan kriteria sebagai berikut:

- 5 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- 4 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- 3 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan
- 2 = jarang, apabila jarang melakukan sesuai pernyataan
- 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan

Adapun perhitungan persentase kreativitas belajar siswa sebagai berikut:

Kreativitas Belajar Siswa yaitu

Penilaian

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah data tersebut di dapat, kemudian diinterpretasikan ke dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, rendah dan sangat rendah sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.3 Kategori Kreativitas Belajar Siswa

Persentase %	Kategori
<54	Sangat Rendah
55-59	Rendah
60-75	Cukup
76-85	Tinggi
86-100	Sangat Tinggi

Sumber: Ngalm Purwanto, 2018:103)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data adalah suatu langkah yang sangat menentukan dari suatu penelitian sebab analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Dalam penelitian ini uji yang digunakan untuk menganalisis data terdiri dari 2 macam yaitu sebagai berikut :

a. Uji Validasi

Menurut Suryabrata Sumandi (2015:61) validitas isi ditegakkan pada langkah telaah dan revisi butir pertanyaan/ Pernyataan, berdasarkan pendapat profesional (*expert judgement*) para penelaah. Dalam hal ini setelah instrumen

disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Tenaga ahli sebagai pertimbangan dalam memeriksa dan menilai secara sistematis apakah butir atau item instrumen tersebut dinyatakan valid atau tidak valid. Peneliti menyusun instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen dan berdasarkan standar kriteria yang dipakai. Hasil evaluasi dari para ahli tersebut menjadi pedoman perbaikan dan kemudian diujikan kembali hingga instrumen valid.

Setelah melakukan uji validitas isi menggunakan *expert judgement*, kemudian dilakukan pengujian terpakai menggunakan validitas konstruk. Dalam uji validitas konstruk, instrumen kuesioner diujikan langsung kepada responden yang sebenarnya, akan tetapi bukan merupakan sampel penelitian, kemudian dapat dianalisis butir mana yang valid dan tidak valid. Uji validitas konstruk ini hanya dilakukan pada kuesioner siswa, untuk kuesioner guru hanya dilakukan uji validitas isi menggunakan *expert Judgement*.

Validasi yang dinyatakan berdasarkan hail penalaran, untuk pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuai tes kinerja (unjuk kerja) dengan kisi - kisi soal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengujian validasi melibatkan penilaian yang ahli dalam bidangnya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian in menggunakan validitas konstrak (*construct validity*). Setelah butir instrument disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*expert judgement*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta

pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Kriteria pemilihan *expert judgement* dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya.

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam menguji model regresi digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi dengan normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah data berdistribusi normal atau mendekati normal. Model yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Normal Probability Plot*. Hipotesis penelitiannya adalah:

- 1) H_0 : artinya, data berdistribusi normal
- 2) H_a : artinya, data tidak berdistribusi normal

Kriteris pengambilan keputusan dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dalam (Ali Muhson, 2018) yaitu:

- 1) Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal.
- 2) Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya data tidak berdistribusi normal.

Sedangkan, kriteria pengambilan keputusan dengan analisis grafik (*Normal Probability Plot*) yaitu:

- 1) Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- 2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normal.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

- 1) Klik menu *analyze*, lalu ke *descriptive statistics*, lalu *explore*.
- 2) Pada jendela *explore*, terdapat kolom *dependent list*, pindahkan variabel yang ingin di uji ke kolom tersebut, jika variabel bersifat kuantitatif, pindahkan ke kolom *factor list*.
- 3) Pilih *both* pada *display*, centang bagian *descriptive*, lalu isi *confidence interval for mean* dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan, kemudian klik *continue*.
- 4) Klik *plots*, lalu beri centang pada *normality plots with tests*, jika sudah klik *continue* kemudian klik *ok*.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah Sampel adalah sama atau tidak.

DASAR PENGAMBILAN KEPUTUSAN:

- 1) Jika nilai sig lebih dari 0,05, maka distribusi data homogen.
- 2) Jika nilai sig kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak homogen.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

- 1) Klik *compare means > one-way ANOVA*.
- 2) Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *dependent list*.
- 3) Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *factor*.
- 4) Klik *options* lalu centang *homogeneity of variance test*.
- 5) Klik *ok*.

d. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017:105) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Adapun uji hipotesis pada penelitian ini adalah uji T Uji T independent adalah metode uji statistik yang membandingkan rata-rata dua sampel untuk menguji kebenaran atau tidaknya sebuah hipotesis (pengujian asumsi) pada suatu populasi. PENGAMBILAN KEPUTUSAN 1

- 1) Nilai signifikan (2-tailed) kurang dari $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan H_o di tolak.
- 2) Nilai signifikan (2-tailed) lebih dari $\alpha = 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o di terima.

PENGAMBILAN KEPUTUSAN 2

- 1) Jika thitung lebih besar ttabel, maka H_a diterima dan H_o di tolak.
- 2) Jika thitung lebih kecil ttabel, maka H_a ditolak dan H_o di terima.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

- 1) Klik analyze > compare means > independent-samples T Test.
- 2) Memilih variabel yang diuji pada kotak test variable(s).
- 3) Memilih grouping variable.
- 4) Tentukan 2 jenis kelompok pada Define Groups.
- 5) Klik Ok.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Peneliti

Penelitian ini berbentuk Penelitian Kuantitatif yang dilaksanakan dikelas V-A dan V-B Tahun ajaran 2024/2025 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan”. Penelitian ini memiliki variabel bebas (Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* TSTS) dan Variabel Terikat (Kreativitas Belajar Siswa). Penelitian ini dilaksanakan di SDS Muhammadiyah 25 Medan yang berlokasi Jl. Pukat I No.19, Bantan Timur. Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi yang diberikan sebelum dilakukan perlakuan (*pre-test*) dan setelah di lakukan perlakuan (*post-test*).

Sebelum Lembar observasi digunakan dilakukan uji kelayakan lembar observasi yang akan digunakan. Validasi ahli lembar observasi Kreativitas Belajar Siswa divalidasi oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dosen Prodi PGSD Yaitu Dr. Lilik Hidayat Pulungan M.Pd.. dilakukan pada tanggal 12 Mei 2024. Penelitian ini dilakukan memberikan lembar observasi Kreativitas Belajar siswa dimana hasil penelitian dari validasi yang diberikan oleh ahli validasi.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{5+5+5+5+5}{25} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{25}{25} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{2.500}{25}$$

$$\text{Nilai} = 100$$

Berdasarkan skor penilaian diatas maka validasi yang dilakukan validator ahli pada lembar observasi Kreativitas Belajar Siswa dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Pengambilan sampel dari dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen, dan Kelas V-B Sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran tentang tema 2 (Menelaah Keberagaman Sosial budaya masyarakat) dengan tema 3 (Menelaah Keberagaman Sosial) menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS, Sedangkan pada kelas kontrol diberi pembelajaran yang sama dengan materi yang sama seperti kelas eksperimen dengan menggunakan metode Diskusi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan digunakan untuk memberikan pembelajaran di kelas eksperimen dan sebanyak 2 kali pertemuan digunakan untuk memberikan pembelajaran di kelas Kontrol.

B. Analisi Data Tahap Awal

1. Observasi Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar Siswa kelas Ekperimen

Pre-test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui Kreativitas Belajar siswa pada kelas eksperimen didapat dari hasil soal *pre-test* yang diberikan peneliti sebelum diberikan perlakuan kepada siswa dikelas eksperimen. *Pre-test* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah kemampuan Kreativitas Belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan apakah sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan di kelas eksperimen.

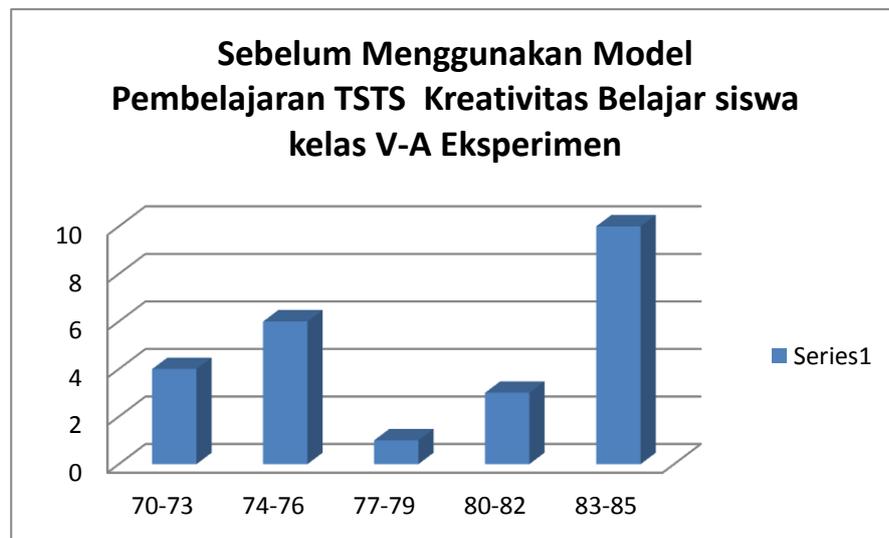
Distribusi frekuensi nilai Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 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

Sumber : Nilai Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar Siswa Siswa Kelas Eksperimen

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. Berikut ini diagram pre-test Kreativitas Belajar siswa pada kelas eksperimen :



Gambar 4.1 Diagram Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Berikut ini distribusi nilai pre-test Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada siswa Kelas V-A SDS Muhammadiyah 25 Medan.

2. Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas

Belajar Siswa kelas Ekperimen

Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS yang dilakukan peneliti untuk mengetahui Kreativitas Belajar siswa pada kelas eksperimen didapat dari hasil soal yang diberikan peneliti sudah diberikan perlakuan kepada siswa dikelas eksperimen. Tes diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah kemampuan Kreativitas Belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan apakah sudah dapat dikuasai oleh siswa sesudah dilakukannya menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang di perlakukan di kelas ekperimen.

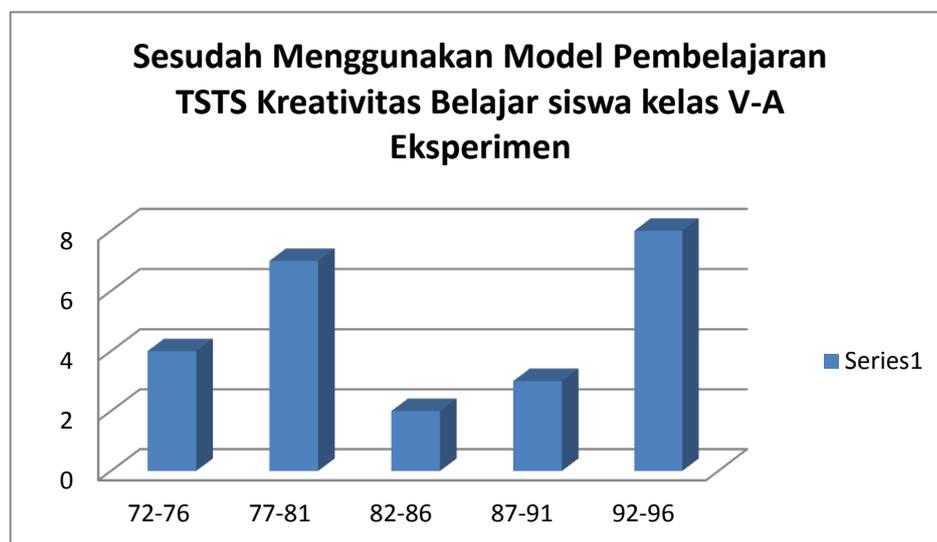
Distribusi frekuensi nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 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

Sumber : Nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas Eksperimen

Berdasarkan Tabel 4.2 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. Berikut ini diagram Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen :



Gambar 4.2. Diagram Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen :

Berikut ini distribusi nilai post-test Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada siswa Kelas V-A SDS Muhammadiyah 25 Medan.

**Tabel 4.3 Distribusi Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS
Kreativitas siswa kelas eksperimen**

No Item Soal	Alternatif Jawaban											
	S		S		KK		J		SJ		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	7	29.2	15	62.5	2	8.3	0	0	0	0	24	100
2	8	33.3	14	58.3	2	8.3	0	0	0	0	24	100
3	12	50.0	7	29.2	5	20.8	0	0	0	0	24	100
4	10	41.7	8	33.3	6	25.0	0	0	0	0	24	100
5	12	50.0	10	41.7	2	8.3	0	0	0	0	24	100
6	7	29.2	13	54.2	4	16.7	0	0	0	0	24	100
7	7	29.2	14	58.3	3	12.5	0	0	0	0	24	100
8	12	50.0	7	29.2	5	20.8	0	0	0	0	24	100
9	7	29.2	13	54.3	4	16.7	0	0	0	0	24	100
10	9	37.2	14	58.3	1	4.2	0	0	0	0	24	100
11	8	33.3	15	62.5	1	4.2	0	0	0	0	24	100
12	8	33.3	16	66.7	0	0	0	0	0	0	24	100
13	7	29.7	13	54.2	1	4.2	0	0	0	0	24	100
14	10	41.7	11	45.8	3	12.5	0	0	0	0	24	100
15	5	20.8	15	62.5	4	16.7	0	0	0	0	24	100

Sumber : (Hasil Penelitian 2024)

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar observasi poin 1, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai dengan jumlah 15 orang (62.5%).
- b. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar observasi poin 2, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 14 orang (58.3%).
- c. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar observasi poin 3, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Sering dengan jumlah 12 orang (50.0%).

- d. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar observasi Poin 4, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Sering dengan jumlah 10 orang (41.7%).
- e. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar observasi poin 5, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Sering dengan jumlah 12 orang (50.0%).
- f. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar observasi poin 6, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 13 orang (54,2%).
- g. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 7, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 14 orang (58.3%).
- h. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 8, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Sering dengan jumlah 12 orang (50.0%).
- i. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 9, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 13 orang (54.2%).
- j. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 10, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 14 orang (58.3%).
- k. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 11, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 15 orang (62.5%).
- l. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 12, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 16 orang (66.7%).

- m. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 13, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 13 orang (54.2%).
- n. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 14, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 11 orang (45.8%).
- o. Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 15, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Selalu dengan jumlah 15 orang (62.5%).

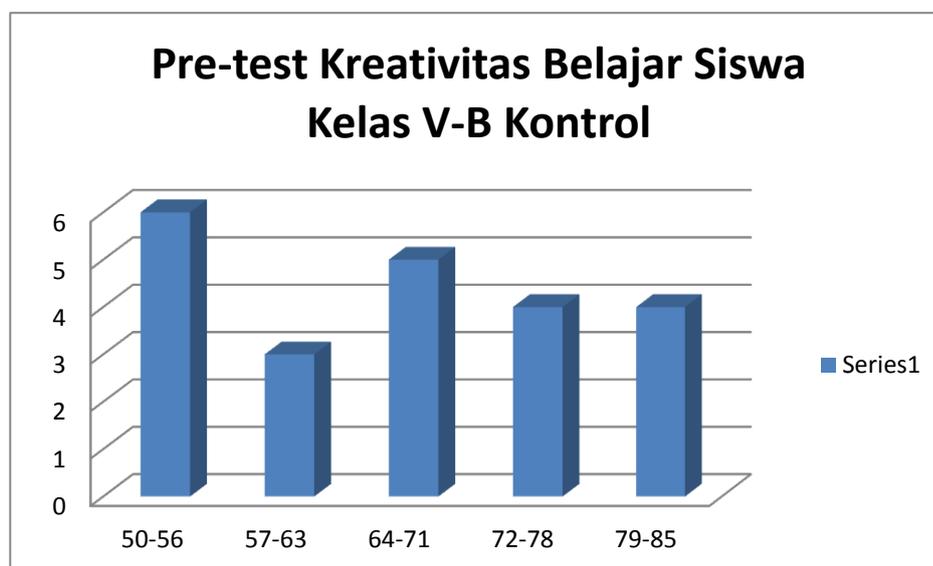
3. Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar Siswa kelas Kontrol

Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional yang dilakukan peneliti untuk Kreativitas Belajar siswa pada kelas kontrol didapat dari hasil lembar Observasi *pre-test* yang diberikan oleh peneliti sebelum diberikan perlakuan kepada siswa di kelas kontrol. Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah Kreativitas Belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan apakah sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan di kelas control.

Tabel 4.4 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 4.4 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 :



Gambar 4.3 Diagram Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berikut ini distribusi nilai Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada siswa Kelas V-B SDS Muhammadiyah 25 Medan.

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

Peneliti menggunakan Model pembelajaran konvensional (ceramah) yang digunakan peneliti untuk mengajar siswa kelas V-B pada kelas Kontrol. Setelah dilakukan pre-test diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui Kreativitas Belajar dan pengetahuan siswa atas materi yang telah diajarkan.

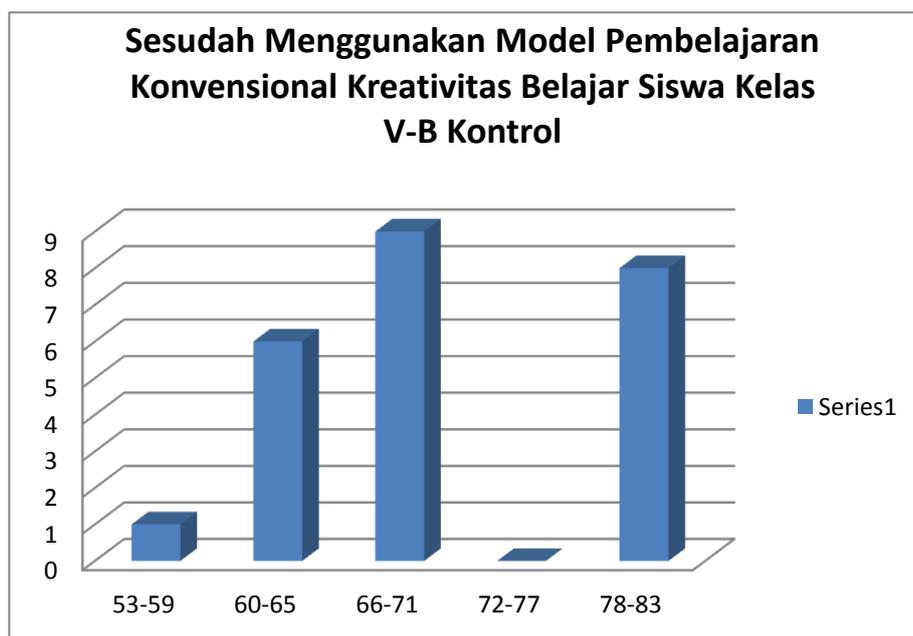
Distribusi frekuensi nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar siswa dikelas kontrol dapat di lihat dari tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.5 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

Sumber : Nilai Sesudah Kreativitas Belajar siswa kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas diketahui bahwa nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar siswa pada kelas kontrol beberapa siswa yang memenuhi KKM sebanyak 10 orang, dan 14 orang siswa lagi belum memenuhi nilai KKM. Berikut ini diagram Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar siswa pada kelas control :



Gambar 4.4 Diagram Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kreativitas Belajar siswa pada Kelas Kontrol.

Pada kelas Kontrol sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajara konvensional pada siswa kelas V-B SDS Muhammadiyah 25 Medan.

**Tabel 4.6 Distribusi nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran
Konvensional siswa kelas Kontrol.**

No Item Soal	Alternatif Jawaban											
	S		S		KK		J		SJ		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	8.3	6	25.0	14	53.3	2	8.3	0	0	24	100
2	2	8,3	9	37.5	11	45.8	2	8.3	0	0	24	100
3	5	20.8	5	20,8	12	50.0	2	8.3	0	0	24	100
4	3	12.5	13	54.2	7	29.2	1	4.2	0	0	24	100
5	3	12.5	7	29.2	12	50.0	2	8.3	0	0	24	100
6	1	4.2	10	41.7	11	45.8	2	8.3	0	0	24	100
7	1	4.2	11	45.8	10	41.7	2	8.3	0	0	24	100
8	4	16.7	7	29.2	11	45.8	2	8.3	0	0	24	100
9	11	45.8	12	50.0	1	4.2	0	0	0	0	24	100
10	1	4.2	8	33.3	14	58.3	1	4.2	0	0	24	100
11	3	12.5	10	41.7	11	45.8	0	0	0	0	24	100
12	1	4.2	8	33.3	13	54.2	2	8.3	0	0	24	100
13	3	12.5	10	41.7	11	45.8	0	0	0	0	24	100
14	2	8.3	11	45.8	11	45.8	0	0	0	0	24	100
15	1	4.2	13	54.2	9	37.5	1	4.2	0	0	24	100

Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas dapat di uraikan sebagai berikut :

- a) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas control Pada lembar observasi poin 1, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 14 orang (53.3%).
- b) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas control Pada lembar observasi poin 2, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 11 orang (45.8%)
- c) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas control Pada lembar observasi poin 3, sebagian besar

peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 12 orang (50.0%)

- d) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas control Pada lembar observasi poin 4, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Sering dengan Jumlah sebanyak 13 orang (54.2%)
- e) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 5, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 12 orang (50.0%)
- f) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 6, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 11 orang (45.8%)
- g) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 7, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 10 orang (41.7%)
- h) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 8, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 11 orang (45.8%)
- i) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 9, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai selalu dengan Jumlah sebanyak 12 orang (50.0%)
- j) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 10, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 14 orang (58.3%)

- k) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 11, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 11 orang (45.8%)
- l) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 12, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 13 orang (54.2%)
- m) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 13, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 11 orang (45.8%)
- n) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 14, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Kadang-Kadang dengan Jumlah sebanyak 11 orang (45.8%)
- o) Penilaian mengenai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional kelas kontrol Pada lembar observasi poin 15, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai selalu dengan Jumlah sebanyak 13 orang (54.2%)

C. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Hasil Uji Normalitas

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:

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

Berikut adalah hasil dari uji normalitas :

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		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-Tess* 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.

2. Hasi Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas data dilakukan untuk melihat apakah data *homogeny* atau tidak atau sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain apakah sampel dapat mewakili populasi. Uji homogenitas pada pada penelitian ini menggunakan uji leven dengan bantuan SPSS *for windows 25*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah :

- a) Jika nilai *Sig Based on mean* $>$ 5% (0.05) Menunjukkan bahwa data homogen.
- b) Jika nilai *Sig Based on mean* $<$ 5% (0.05) menunjukkan bahwa data tidak homogen

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	1.886	1	48	0.676
	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.

3. Hasil Uji Hipotesis

Setelah uji persyaratan penelitian yaitu uji normalitas dan uji Homogenitas terpenuhi maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian. Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dirumuskan dan kemudian akan membawa kepada kesimpulan untuk menerima hipotesis atau menolak hipotesis.

Dasar penarikan kesimpulan berdasarkan hasil output SPSS 25 Yaitu :

- a. Nilai signifikan (2-tailed) kurang dari $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 di tolak.
- b. Nilai signifikan (2-tailed) lebih dari $\alpha = 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 di terima.

Apakah H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SDs Muhammadiyah 25 Medan.

Adapun Hasil output diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error 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 $0.000 < 0.05$ berdasarkan 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.

D. 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 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_a diterima dan H_0 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%.

E. Keterbatasan Peneliti

Peneliti menyadari kalau peneliti yang dilakukan ini masih jauh dari kata sempurna, masih terdapat kelemahan serta keterbatasan dalam peneliti ini.

Berikut ini beberapa kelemahan diantaranya yaitu :

1. Peneliti hanya dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dikelas eksperimen dan 3 kali pertemuan dikelas kontrol karena waktu yang terbatas diberikan oleh sekolah sehingga waktu yang digunakan sangat terbatas dan kurang maksimal.
2. Siswa masih ada yang belum berani untuk mengungkapkan pemikirannya sendiri dan jawabannya sendiri di kelas.
3. Keseluruhan siswa masih belum focus ketika mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan beberapaa keterbatasan dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dengan senang hati peneliti mengharapkan adanya ketertarikan untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. 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. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata nilai post-tes kelas control yaitu sebesar 70,79.
2. Rata-rata Kreativitas Belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam proses belajar mengajar pada pelajaran IPS sudah dalam kriteria tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata nilai kelas post-test kelas eksperimen yaitu sebesar 84,63 yang diterapkan oleh 24 responden. Siswa juga lebih tertarik, fokus dan merasa bersemangat dan termotivasi ketika belajar menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Siswa juga merasa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Two Stay Two Stray* (TSTS) sangat berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan media apapun.
3. Terdapat pengaruh media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Kreativitas siswa. Hal ini terlihat pada hasil nilai rata-rata (*mean*) sesudah menggunakan media sebesar 86,63 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media sebesar 70,79, dimana $86,63 > 70,79$. Artinya Kreativitas siswa menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) lebih besar dibandingkan dengan Kreativitas siswa yang tidak

menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Dari hasil output Uji-T dan Uji-F pada kolom signifikansi (sig) adalah 0,000. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Kreativitas siswa mata pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 medan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disarankan kepada :

1. Kepala sekolah merekomendasikan kepada guru-guru untuk menggunakan media-media pembelajaran khususnya media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS).
2. Guru disarankan agar dapat menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada pelajaran IPS sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
3. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, dkk. 2018. Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan*. Hal: 238-244
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Boiliu, Fredik Melkias. 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), 217–22.
- Darmawan, 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 Eductech*, 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) COMMUNICATION IN LEARNING (Comparison of Effectiveness Level Using Cooperative Learning Method , Demonstration , and Simulation in Down Syndrome Child In Special School ABC Nita Karya Baleendah Regency Bandung). 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), 266400.
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa kelas Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33772/jwkp-ips.v1i2.7452>.

- Huda Miftahul, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018) hal. 20
- Huda, Miftahul.2019. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta.Pustaka Belajar,hal.197-199.
- Intan Paramita, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran TSTS Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Gugus 1” , *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganehsa*, Volume 4, No.1, NO. 2018 hal 2 (Diunduh Pada Tanggal 15-01-2020).
- 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 8Makassar. 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 Ketrampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray (TS-TS). *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 03; Nomor(Desember), 162–183. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1779>
- Megayani dan Ilmi maulana, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi” , *Jurnal Bio Education*, Volume 2, No.2, No. 2017, hal 28 (Diunduh Pada Tanggal 15-01-2020).
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKn SD melalui Stategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 2(3), 300. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66.
- Muhammad Adlan Lubis 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*”, vol 1, nomor 2, hal 118
- Nasem. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Realistic Mathetmatic Education (RME) Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Nasution & Mursal (1998) https://books.google.co.id/books?id=43yAEAAAQBAJ&pg=PT51&dq=pendidikan+adalah+menurut+prof+elfrianto+Nasution&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwjCuvWdtKuIAxW2yqACHTdLMjUQ6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=pendidikan%20adalah%20menurut%20prof%20elfrianto%20Nasution&f=false

- 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 Kuatan Tengah Kabupaten Kuatan 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>.
- Prasetya, indra (2020). Manajemen Proyek(Project Management)[Internet]. Tersedia di :[https://indraprasetya17.wordpress.com/2011/04/05/manajemenproyek-projec management/](https://indraprasetya17.wordpress.com/2011/04/05/manajemenproyek-projec%20management/)
- Safarati, R. N. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa selama Pandemic Covid-19. *Genta Mulia*. 12(1): 113-118.
- Sintia sari. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Sigit Vebrianto. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 6(2): halaman 108-115.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Alvabeta. Jakarta. Erlangga.
- 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.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : SILABUS

Kelas/Semester : V / I

Tema 3 : Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
Subtema 1 : Keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Kompetensi Inti

1. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
2. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
3. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
4. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA 3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. 4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perubahan Lingkungan. ➤ Iklim dan Daur Ulang Limbah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis gambar pada saat proses Pembelajaran • Mengidentifikasi sampah-sampah sekitar yang dapat didaur ulang • Mendiskusikan bagaimana cara membuat daur ulang sampah menjadi benda sekreatif mungkin. 	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Materi • Gambar tentang aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia • Gambar tentang kelainan tulang manusia, teks
IPS 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat ➤ Keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar/foto/video/ teks bacaan tentang keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia 	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi

<p>PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari. 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari. 4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>➤ Kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak cerita/video/film/gambar tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan rasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa • Membaca wacana tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan tanggung jawab 	<p>1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
<p>SBdP 3.2 Memahami tangga nada. 4.2</p>	<p>➤ Membuat gambar cerita. ➤ Memainkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga 	<p>1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Contoh gambar

<p>Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>alat musik sederhana</p>	<p>nada mayor dan minor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepuk tangan 	<p>pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>		<p>cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • peralatan menggambar
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.</p> <p>4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks Penjelasan ➤ Ringkasan ➤ Kalimat efektif ➤ Surat undangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan • Memahami kalimat efektif untuk membuat ringkasan 	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.3 dan 4.3)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Teks bacaan

Mengetahui
Kepala Sekolah



Lidya Zahara, S.Pd

Guru



Putri Alawiyah aswari Lubis S.Pd.

Mahasiswa



Nurul Ajmi

NPM. 2002090311

Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah : SD (Sekolah Dasar)
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V/1
Tema 2 : Menelaah keberagaman Sosial Budaya Masyarakat
Sub tema 1 : Keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia
Tahun Pelajaran : 2024/2025
Pertemuan ke : 1
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan islam keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
2. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
3. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
4. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	1. Kognitif a. Proses <ul style="list-style-type: none"> • Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya • Mengenal cara macam-macam suku bangsa dan budaya

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati peta Indonesia dan beberapa gambar terkait keragaman suku bangsa serta budaya di Indonesia, peserta didik mampu menyebutkan bentuk keragaman sosial budaya di Indonesia dengan tepat.
- Setelah berdiskusi, peserta didik mampu menuliskan bentuk-bentuk keragaman sosial budaya dengan tepat.

D. Materi pelajaran

- Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

- *Two Stay Two Stray* (TSTS)

F. Media / Alat dan sumber Media

- Gambar keragaman suku, budaya
- Peta konsep

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru melakukan presensi dengan menanyakan siapa siswa yang tidak hadir pada hari tersebut. • Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran • Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Siapa yang tahu gambar suku apa yang ibu tunjukkan?” • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen yang terdiri dari empat siswa. Tujuannya yaitu untuk saling mendukung dan saling membelajarkan. • Pendidik membagi setiap kelompok dengan sub pokok bahasan untuk diselesaikan bersama kelompoknya masing-masing. • Siswa dalam kelompok yang berjumlah empat orang saling bekerja sama dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses berfikir menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. • Setelah kelompok selesai, dua siswa dari masing-masing 	60 menit

	<p>kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dua orang yang tinggal di kelompoknya bertugas untuk membagikan hasil kerja dan informasi yang mereka dapatkan ke tamu mereka. • Tamu mohon diri dan kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain. • Kelompok mencocokkan dan membahas kembali hasil-hasil kerja mereka. • Masing-masing kelompok mengkomunikasikan/mempersentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok bagi siswa yang belum menguasai materi. • Dengan bimbingan guru salah satu siswa dipilih untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Siswa membuat kesimpulan materi yang sudah dipelajari berdasarkan pemahamannya. • Peserta didik dan guru merangkum hasil kegiatan pembelajaran hari ini. • Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. • Guru mengajak siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing dan menutup pembelajarannya. 	20 menit

H. Penilaian Prosedur Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Lembar Observasi

Instrumen Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Sekor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah sekor yang diperoleh}}{75} \times 100$$

Mengetahui :

Kepala Sekolah


Lidva Zahara, S.Pd

Guru



Putri Alawivah Aswari Lubis, S.Pd

Mahasiswa



Nurul Ajmi

NPM : 2002090311

Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan pembelajaran (Kelas Kontrol)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V/1

Tema 3 : Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat

Sub Tema 1 : Keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Pertemuan ke : 1

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Setelah membaca teks Kebersamaan dalam Keberagaman, peserta didik mampu mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dengan mandiri.
2. Setelah membaca teks Kebersamaan dalam Keberagaman, peserta didik mampu menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat.
3. Setelah diskusi dan membaca, peserta didik mampu menjelaskan pengalaman sikap toleransi dan kerja sama antar teman berbeda agama sebagai identitas bangsa Indonesia dengan sistematis.
4. Setelah diskusi dan membaca, peserta didik mampu mengomunikasikan pengalaman sikap toleransi dan kerja sama antar teman berbeda agama sebagai identitas bangsa Indonesia dengan sistematis.
5. Setelah percobaan, peserta didik mampu menjelaskan proses terjadinya bunyi dari sumber bunyi hingga ke indera pendengaran dengan runtut.
6. Setelah percobaan, peserta didik mampu menyajikan laporan tentang proses terjadinya bunyi dari sumber bunyi hingga ke indera pendengaran dengan sistematis.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.1.Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari temanteman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia	Menjelaskan keragaman budaya bangsa indonesia
2.2 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia	Menyebutkan keragaman budaya indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah menonton video, siswa dapat menjelaskan masa kejayaan kerajaankerajaan Islam di nusantara (Gowa-Tallo, Ternate-Tidore)
- Setelah bermain Kotak Hore, siswa dapat menyebutkan raja-raja yang berkuasa pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia
- Karakter siswa yang diharapkan: keberanian, kerjasama, dan tanggung jawab

D. Materi Pokok

- Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari temanteman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.
- Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia

E. Model Pembelajaran

- Metode : ceramah, diskusi, bermain, penugasan

G. Kegiatan pembelajaran

Pertemuan ke-1 (2JP)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru melakukan presensi dengan menanyakan siapa siswa yang tidak hadir pada hari tersebut. • Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran • Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “ Siapa yang tahu gambar suku apa yang ibu tunjukkan?” • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai materi yang di ajarkan • Peserta didik diingatkan kembali tentang keragaman agama yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Perbedaan agama tersebut menuntut para pemeluknya untuk melaksanakan sikap toleransi, saling menghargai, dan tetap bekerja sama guna menjaga persatuan dan kesatuan NKRI. • Peserta didik membaca teks tentang sikap toleransi dan kerja 	60 menit

	<p>sama antar pemeluk agama yang berbeda. Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan sikap yang bisa ditauladani dari isi cerita tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang mampu mengungkapkan pendapatnya dengan baik 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merangkum hasil kegiatan pembelajaran hari ini. • Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. • Guru mengajak siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing dan menutup pembelajarannya. 	20 menit

2. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Lembar Observasi

Instrumen Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Sekor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{75} \times 100$$

Mengetahui

Kepala Sekolah



Lidva Zahara, S.Pd

Guru



Putri Alawivah Aswari Lubis S.Pd

Mahasiswa



Nurul Ajmi
NPM : 2002090311

Lampiran 4 : Materi

Keragaman Suku Bangsa dan budaya Indonesia

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang majemuk karena terdiri atas berbagai suku bangsa, adat istiadat, bahasa daerah, serta agama yang berbeda-beda. Keanekaragaman tersebut terdapat di berbagai wilayah yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebiasaan hidup yang berbeda-beda. Kebiasaan hidup itu menjadi budaya serta ciri khas suku bangsa tertentu. Demi persatuan dan kesatuan, seharusnya kita menyadari dan menghargai keanekaragaman tersebut sehingga dapat menjadi satu bangsa yang tangguh. Dengan semboyan “Bhinneka Tunggal Ika”, kita jadikan keragaman suku bangsa dan budaya sebagai salah satu modal dasar dalam pembangunan.

Asal ras, perbedaan lingkungan, latar belakang sejarah, perkembangan daerah, dan puluhan agama serta kepercayaan. Ada suku bangsa yang ada dan juga yang sedikit. Suku bangsa yang cukup cukup besar contohnya :

a. Suku Jawa



b. Sunda



c. Batak



d. Toraja



Setiap suku bangsa dan menyebar dari daerah. Selain ada beragam suku bangsa, di Indonesia juga terdapat beragam masyarakat. Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia. Ada tiga bentuk hasil budaya, yaitu

- Gagasan
- Kebiasaan, dan benda-benda.

Keragaman penduduk di Indonesia antara lain tampak dalam bermacam-macam

- Bentuk rumah adat
- Pakaian adat
- Rumah gadang
- Jogla
- Tengkonan
- Bentang

Bentuk-bentuk kesenian daerah antara lain

- Musik tradisional
- Lagu daerah
- Seni pertunjukan tradisional
- dan bermacam-macam benda seni tradisional.

Keragaman suku bangsa dan masyarakat merupakan kekayaan bangsa Indonesia. Kita harus bangga sebagai bangsa Indonesia. Selain itu, kami bisa membuat keputusan untuk keragaman suku bangsa dan masyarakat. Contohnya menerima suku bangsa dan orang lain. Kita juga harus tetap bersatu dalam keberagaman. Dengan bersatu kita akan menjadi bangsa yang kuat.

1. Pakaian Adat

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keragaman suku bangsa dan budaya. Budaya masyarakat merupakan tata cara kehidupan masyarakat sehari-hari. Budaya masyarakat dapat berupa cara berpakaian, cara bercocok tanam, atau cara bergaul dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing budaya merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati oleh para pengikutnya. Dengan demikian, tidak perlu ada anggapan bahwa budaya tertentu lebih tinggi daripada budaya lainnya. Keanekaragaman budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dilestarikan untuk kepentingan masyarakat secara bersama-sama.

Provinsi	Pakaian Adat
Naggroe Aceh Darussalam	Ule Balang
Sumatera Utara	Ulos
Sumatera Barat	Bundo Kanduang
Sumatera Selatan	Aesan Gede
Jambi	Pakaian melayu jambi
Riau	Pakaian adat melayu
Bengkulu	Pakaian melayu Bengkulu
Lampung	Tulang bawang
Kepulauan riau	Teluk belanga
Bangka Belitung	Paksian
Banten	Pangsi
DKI Jakarta	Pakaian adat betawi
Jawa barat	Kebaya sunda
Jawa tengah	Kebaya jawa
Jawa timur	Pesa'an
Di Yogyakarta	Kesatriaian agung
Kalimantan barat	King bima dan king baba
Kalimantan timur	Kustin
Kalimantan selatan	Bagajah, Gamuling, baular lutut
Kalimantan tengah	Upak nyamu
Kalimantan utara	Ta'a dan sepei sapaq
Bali	Safari dan kebaya
Nusa Tenggara Timur	Pakaian adat rote

Nusa Tenggara Barat	Pakaian adat suku sasak
Gorontalo	Biliu dan Maktua
Sulawesi barat	Lipa Saqbe Mandar
Sulawesi tengah	Nggembe
Sulawesi utara	Laku Tepu
Sulawesi tenggara	Kinawo
Sulawesi selatan	Baju bodo
Maluku utara	Manteran lamo
Maluku	Cela
Papua Barat	Ewer
Papua	Koteka

2. Tari Tradisional

a. Tari Saman, Aceh

Tari saman berasal dari Aceh Tenggara. Tarian tradisional ini khas dengan posisi duduk dan gerak tepukan ke dada, pundak, paha, dan tangan. Sambil duduk, penari juga duduk meliuk dengan bertumpu pada lutut. Keserempakan dan kecepatan tepukan penari menjadi daya tarik tari tradisional Aceh yang hanya diiringi gendang rampak dan suara tepukan tangan ini.

b. Tari Tor-Tor, Sumatera Utara

Tari tor-tor berasal dari Sumatera Utara. Tari tradisional ini semula dikaitkan dengan ritual dan roh, sehingga dipentaskan ketika ada anggota keluarga yang meninggal. Kini, tari tor-tor menjadi tari tradisional yang kerap dipentaskan di beragam acara di Sumatera Utara.

c. Tari Piring, Sumatera Barat

Tari piring berasal dari orang Minangkabau di Sumatera Barat. Tari ini semula merupakan bentuk syukur atas hasil panen, ketika warga setempat memeluk agama Hindu, Kelak, masuknya agama Islam membuat tari piring berfungsi sebagai bentuk hiburan dan persembahan bagi tamu dan masyarakat.

d. Tari Tanggai, Sumatera Selatan

Tari tanggai adalah tarian tradisional Sumatera Selatan. Tari tanggai berfungsi sebagai tari persembahan bagi tamu undangan. Gerak tangan yang lentur menunjukkan rasa terima kasih atas kedatangannya. Tarian tradisional ini diiringi lagu Gending Sriwijaya.

e. Tari Andun, Bengkulu

Tarian andun adalah tari tradisional Bengkulu yang dibawakan saat pesta pernikahan. Tari ini berfungsi sebagai wadah perkenalan muda-mudi dengan iringan kulintang.

Lampiran 5 : Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Nama	:
Kelas	:

Petunjuk :

1. Tulislah nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia.
2. Beri tanda centang (pada pilihan jawaban kamu)

No	Indikator	Descriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Mampu mengeluarkan pendapat	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri					
		2. Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran					
		3. Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya.					
2	Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan	1. Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok.					
		2. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh.					
		3. Siswa mampu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru					
3	Dapat Bekerja sendiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.					
		2. Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian.					

		3. Siswa tidak banyak bertanya pada teman.					
4	Senang Mencoba hal Yang Baru	1. Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif					
		2. Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.					
		3. Siswa mempunyai minat belajar yang luas					
5	Mandiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.					
		2. Mampu mengerjakan tugas individu sendirian.					
		3. Siswa tidak banyak bertanya pada teman.					
Jumlah							
Kriteria							

Lampiran 6 : Lembar Validasi Dosen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN KREATIVITAS BELAJAR SISWA

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

A. Identitas

Nama : NURUL AJMI

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan

Validator : Dr. Lilik Hidayat Pulungan M.Pd.

B. Petunjuk

a) Bapak ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan cara memberi (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia Deskripsi skala penilaian sebagai berikut ;

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

b) Bila menurut bapak/ibu validator observasi keterampilan sosial perlu ada revisi ,mohon ditulis berikan komentar dan saran guna perbaikan .

No.	Aspekyang Divalidasi	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Mampu mengeluarkan Pendapat	✓				
2.	Lebih aktif dalam menjawab Pertanyaan	✓				
3.	Dapat Bekerja sendiri	✓				
4.	Senang Mencoba hal Yang Baru	✓				
5	Mandiri	✓				

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas ,lembar observasi dinyatakan ;

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tida layak digunakan

Medan, Januari 2024 Validator

Dr. Lilik Hidayat Pulungan M.Pd.

Lampiran 7 : Kelas Eksperimen (Sebelum) Kelas V-A

**HASIL NILAI KREATIVITAS BELAJAR SEBELUM MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS)**

No	Nama (Kode Siswa)	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konver si 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Akmal Azzuri	5	5	5	3	3	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	64	85
2	Kindi	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	3	5	3	3	5	64	85
3	Syakila Nst	5	3	5	3	5	5	5	3	3	4	3	3	5	4	3	59	78
4	Raza	5	4	5	3	5	4	5	5	3	4	4	5	4	3	5	64	85
5	Muhammad Radtya	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	5	63	84
6	Halimatus Sa'diyah	4	5	4	5	4	4	5	4	5	3	5	4	3	5	4	64	85
7	Muhammad Alif	5	4	5	3	4	5	4	3	5	3	5	4	5	4	5	64	85
8	Muhammad Habib	3	5	5	5	3	5	3	4	3	3	5	4	5	3	4	60	80
9	Agustina Handayani	4	4	4	4	4	5	5	3	3	5	4	5	5	3	5	63	84
10	Dirge Mirja	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	3	4	5	3	5	63	85
11	Muhammad Rizky	5	5	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	57	76
12	Ahmad Noval Halim	4	5	5	4	5	4	4	5	3	5	3	3	5	4	4	63	84
13	Ahmad Khalik	5	3	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5	3	4	5	64	85
14	Alya Dwina	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	53	70
15	May Tsyah	4	3	3	3	5	4	3	4	3	3	5	3	4	5	5	57	76

16	Syaidina Naufal	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	53	70
17	Karina Putri	4	3	4	3	4	3	5	3	5	3	5	4	3	3	5	57	76
18	Ikhwanul Ikhsan	4	5	4	5	3	5	3	4	5	3	3	5	3	3	5	60	80
19	Kesyah Diranzani	3	3	3	5	3	5	3	5	5	3	3	5	3	3	5	57	76
20	Muhammad Faqih	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	53	70
21	Syahkira Putri	5	4	3	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4	3	5	57	76
22	Rani Sartika	5	5	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	5	57	76
23	Fauzan Hasibuan	5	3	5	4	5	4	4	5	3	4	4	3	3	3	5	60	80
24	Ahmad Reyhan	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	55	73
JUMLAH																	1904	
RATA-RATA																	79.33	
NILAI MINIMUM																	70	
NILAI MAKSIMUM																	85	

Lampiran 8 : Kelas Eksperimen (Susadah) Kelas V-A

**HASIL NILAI KREATIVITAS BELAJAR SESUDAH MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS)**

No	Nama (Kode Siswa)	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konver si 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Akmal Azzuri	3	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	61	81
2	Kindi	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	66	88
3	Syakila Nst	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	54	72
4	Raza	5	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	61	81
5	Muhammad Radtya	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	70	93
6	Halimatus Sa'diyah	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	55	73
7	Muhammad Alif	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	70	93
8	Muhammad Habib	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	55	73
9	Agustina Handayani	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	63	84
10	Dirge Mirja	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	69	92
11	Muhammad Rizky	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	61	80
12	Ahmad Noval Halim	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	73	96
13	Ahmad Khalik	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	64	85
14	Alya Dwina	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	58	77
15	May Tsyah	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	71	95
16	Syaidina Naufal	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	61	79

17	Karina Putri	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	69	92
18	Ikhwanul Ikhsan	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	5	5	68	91
19	Kesyah Diranzani	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4	66	88
20	Muhammad Faqih	4	3	3	3	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	56	75
21	Syakhira Putri	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	58	77
22	Rani Sartika	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	71	95
23	Fauzan Hasibuan	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	61	79
24	Ahmad Reyhan	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	69	92
JUMLAH																	2031	
RATA-RATA																	84.63	
NILAI MINIMUM																	72	
NILAI MAKSIMUM																	96	

17	Karina Putri	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	77
18	Ikhwanul Ikhsan	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	56	75
19	Kesyah Diranzani	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	52	69
20	Muhammad Faqih	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	40	53
21	Syahrira Putri	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	77
22	Rani Sartika	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	56	75
23	Fauzan Hasibuan	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	52	69
24	Ahmad Reyhan	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	40	53
JUMLAH																	1598	
RATA-RATA																	66.58	
NILAI MINIMUM																	50	
NILAI MAKSIMUM																	83	

Lampiran 10 : Kelas Kontrol (Sesudah) Kelas V-B

**HASIL NILAI KREATIVITAS BELAJAR SEBELUM MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL (DISKUSI)**

No	Nama (Kode Siswa)	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Akmal Azzuri	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	62	82
2	Kindi	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	51	68
3	Syakila Nst	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	51	68
4	Raza	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	53	70
5	Muhammad Radtya	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	53	70
6	Halimatus Sa'diyah	5	5	3	3	5	3	4	3	5	3	5	3	5	3	5	60	80
7	Muhammad Alif	5	5	3	4	3	5	3	5	4	5	3	5	3	3	4	60	80
8	Muhammad Habib	2	2	2	3	2	1	3	3	5	2	3	5	3	5	4	45	60
9	Agustina Handayani	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	53	70
10	Dirge Mirja	5	5	3	3	5	3	4	3	5	3	5	3	5	3	5	60	80
11	Muhammad Rizky	5	5	3	4	3	5	3	5	4	5	3	5	3	3	4	60	80
12	Ahmad Noval Halim	2	2	2	3	2	1	3	3	5	2	3	5	3	5	4	45	60
13	Ahmad Khalik	3	5	3	3	5	4	3	4	4	5	5	3	4	4	5	60	80
14	Alya Dwina	3	4	3	2	5	2	3	5	5	2	5	4	2	3	5	53	70
15	May Tsyah	3	3	3	4	3	3	3	3	5	3	3	5	4	5	5	55	70
16	Syaidina Naufal	2	2	4	4	2	4	4	2	4	2	3	2	4	2	4	45	60

17	Karina Putri	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	48	64
18	Ikhwanul Ikhsan	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	49	65
19	Kesyah Diranzani	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	49	65
20	Muhammad Faqih	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	3	3	3	4	62	82
21	Syahkira Putri	3	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	4	4	62	82
22	Rani Sartika	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	2	4	53	70
23	Fauzan Hasibuan	3	3	3	4	4	3	5	3	3	4	4	4	3	3	4	53	70
24	Ahmad Reyhan	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	40	53
JUMLAH																	1699	
RATA-RATA																	70.79	
NILAI MINIMUM																	53	
NILAI MAKSIMUM																	82	

Lampiran 11 : UJI NORMALITAS

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	0.133
	Post-test Kelas eksperimen	0.163	24	0.198	0.917	24	0.251
	pre-tets Kelas Kontrol	0.151	24	0.166	0.921	24	0.261
	Post-test kelas Kontrol	0.225	24	0.113	0.858	24	0.113

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 12 : UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Membaca Permulaan Siswa	Based on Mean	0.582	1	45	0.650
	Based on Median	0.391	1	45	0.535
	Based on Median and with adjusted df	0.391	1	38.252	0.536
	Based on trimmed mean	0.459	1	45	0.501

Lampiran 13 : UJI HIPOTESIS

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Kreativitas Belajar Siswa	KELAS 5A	24	84.63	7.972	1.627
	KELAS 5B	24	79.33	5.362	1.095

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Kreativitas Belajar Siswa	Equal variances assumed	7.652	0.008	2.698	46	0.000	5.292	1.961	1.344	9.239
	Equal variances not assumed			2.698	40.276	0.000	5.292	1.961	1.329	9.254

**Lampiran 14 : Data Nilai Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TSTS
Kelas EKSPERIMEN**

No	Nama (Kode Siswa)	Nilai Sebelum	Kriteria Nilai
1	Akmal Azzuri	85	Tinggi
2	Kindi	85	Tinggi
3	Syakila Nst	78	Tinggi
4	Raza	85	Tinggi
5	Muhammad Radtya	84	Tinggi
6	Halimatus Sa'diyah	85	Tinggi
7	Muhammad Alif	85	Tinggi
8	Muhammad Habib	80	Tinggi
9	Agustina Handayani	84	Tinggi
10	Dirge Mirja	85	Tinggi
11	Muhammad Rizky	76	Tinggi
12	Ahmad Noval Halim	84	Sedang
13	Ahmad Khalik	85	Tinggi
14	Alya Dwina	70	Cukup
15	May Tsyah	76	Tinggi
16	Syaidina Naufal	70	Cukup
17	Karina Putri	76	Tinggi
18	Ikhwanul Ikhsan	80	Tinggi
19	Kesyah Diranzani	76	Tinggi
20	Muhammad Faqih	70	Cukup
21	Syakhira Putri	76	Tinggi
22	Rani Sartika	76	Tinggi
23	Fauzan Hasibuan	80	Tinggi
24	Ahmad Reyhan	73	Tinggi
Jumlah		1904	
Rata-Rata		79.33	Tinggi

**Lampiran 15 : Data Nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran TSTS
Kelas EKSPERIMEN**

No	Nama (Kode Siswa)	Nilai Sesudah	Kriteria Nilai
1	Akmal Azzuri	81	Tinggi
2	Kindi	88	Sangat Tinggi
3	Syakila Nst	72	Cukup
4	Raza	81	Tinggi
5	Muhammad Radtya	93	Sangat Tinggi
6	Halimatus Sa'diyah	73	Cukup
7	Muhammad Alif	93	Sangat Tinggi
8	Muhammad Habib	73	Cukup
9	Agustina Handayani	84	Tinggi
10	Dirge Mirja	92	Sangat Tinggi
11	Muhammad Rizky	80	Tinggi
12	Ahmad Noval Halim	96	Sangat Tinggi
13	Ahmad Khalik	85	Tinggi
14	Alya Dwina	77	Tinggi
15	May Tsyah	95	Sangat Tinggi
16	Syaidina Naufal	79	Tinggi
17	Karina Putri	92	Sangat Tinggi
18	Ikhwanul Ikhsan	91	Sangat Tinggi
19	Kesyah Diranzani	88	Sangat Tinggi
20	Muhammad Faqih	75	Cukup
21	Syakhira Putri	77	Tinggi
22	Rani Sartika	95	Sangat Tinggi
23	Fauzan Hasibuan	79	Tinggi
24	Ahmad Reyhan	92	Sangat Tinggi
Jumlah		2031	
Rata-Rata		84.63	Tinggi

Lampiran 16 : Data Nilai Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kelas KONTROL

No	Nama (Kode Siswa)	Nilai Sebelum	Kriteria Nilai
1	Akmal Azzuri	61	Cukup
2	Kindi	71	Cukup
3	Syakila Nst	50	Sangat Rendah
4	Raza	64	Cukup
5	Muhammad Radtya	79	Tinggi
6	Halimatus Sa'diyah	51	Sangat Rendah
7	Muhammad Alif	80	Tinggi
8	Muhammad Habib	52	Sangat Rendah
9	Agustina Handayani	64	Cukup
10	Dirge Mirja	76	Tinggi
11	Muhammad Rizky	59	Cukup
12	Ahmad Noval Halim	83	Tinggi
13	Ahmad Khalik	67	Cukup
14	Alya Dwina	53	Sangat Rendah
15	May Tsyah	83	Tinggi
16	Syaidina Naufal	57	Rendah
17	Karina Putri	77	Tinggi
18	Ikhwanul Ikhsan	75	Cukup
19	Kesyah Diranzani	69	Cukup
20	Muhammad Faqih	53	Sangat Rendah
21	Syakhira Putri	77	Tinggi
22	Rani Sartika	75	Cukup
23	Fauzan Hasibuan	69	Cukup
24	Ahmad Reyhan	53	Sangat Rendah
Jumlah		1598	
Rata-Rata		66.58	Tinggi

Lampiran 17 : Data Nilai Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kelas KONTROL

No	Nama (Kode Siswa)	Nilai Sesudah	Kriteria Nilai
1	Akmal Azzuri	82	Tinggi
2	Kindi	68	Cukup
3	Syakila Nst	68	Cukup
4	Raza	70	Cukup
5	Muhammad Radtya	70	Cukup
6	Halimatus Sa'diyah	80	Tinggi
7	Muhammad Alif	80	Tinggi
8	Muhammad Habib	60	Cukup
9	Agustina Handayani	70	Tinggi
10	Dirge Mirja	80	Tinggi
11	Muhammad Rizky	80	Tinggi
12	Ahmad Noval Halim	60	Cukup
13	Ahmad Khalik	80	Tinggi
14	Alya Dwina	70	Cukup
15	May Tsyah	70	Cukup
16	Syaidina Naufal	60	Cukup
17	Karina Putri	64	Cukup
18	Ikhwanul Ikhsan	65	Cukup
19	Kesyah Diranzani	65	Cukup
20	Muhammad Faqih	82	Tinggi
21	Syakhira Putri	82	Tinggi
22	Rani Sartika	70	Cukup
23	Fauzan Hasibuan	70	Cukup
24	Ahmad Reyhan	53	Sangat Rendah
Jumlah		1699	
Rata-Rata		70.79	Tinggi

Lampiran 18 : Hasil Performance Test Kelas Kontrol

Nama	: Shakira Putri
Kelas	: V B

Petunjuk :

1. Tulislah nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia.
2. Beri tanda centang (pada pilihan jawaban kamu)

No	Indikator	Descriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Mampu mengeluarkan pendapat	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri				✓	
		2. Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
		3. Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya.				✓	
2	Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan	1. Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok.				✓	
		2. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh.			✓		
		3. Siswa mampu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru				✓	
3	Dapat Bekerja sendiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.					✓
		2. Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian.				✓	
		3. Siswa tidak banyak bertanya pada teman.				✓	
4	Senang Mencoba hal Yang Baru	1. Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif				✓	
		2. Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.					✓
		3. Siswa mempunyai minat belajar				✓	

		yang luas					
5	Mandiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.				✓	
		2. Mampu mengerjakan tugas individu sendirian.				✓	
		3. Siswa tidak banyak bertanya pada teman.					✓
Jumlah							
Kriteria							

82 10/07 2019

Lampiran 19 : Hasil Performance Test kelas Eksperimen

Nama : Muhammad Rizky
Kelas : V/A

Petunjuk :

1. Tulislah nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia.
2. Beri tanda centang (pada pilihan jawaban kamu)

No	Indikator	Descriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Mampu mengeluarkan pendapat	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri					✓
		2. Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran					✓
		3. Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya.					✓
2	Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan	1. Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok.					✓
		2. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh.					✓
		3. Siswa mampu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru					✓
3	Dapat Bekerja sendiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.					✓
		2. Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian.					✓
		3. Siswa tidak banyak bertanya pada teman.					✓
4	Senang Mencoba hal Yang Baru	1. Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif					✓
		2. Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.				✓	
		3. Siswa mempunyai minat belajar					✓

Lampiran 20 : Dokumentasi

