

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Iرنanda, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id

Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Syahrianursaifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina)	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) (<i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i>)	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano (<i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i>)	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. (<i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i>)	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka (<i>Hot dan Cold Appetizer</i>) Terhadap Pemahaman Siswa (<i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i>)	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang (<i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i>)	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang (<i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i>)	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar (<i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i>)	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (<i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i>)	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi (<i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i>)	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh (<i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i>)	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur (<i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i>)	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (<i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i>)	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> (<i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i>)	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeksasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika (<i>Maulidar, Indah Suryawati</i>)	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri (<i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i>)	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun (<i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i>)	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan (<i>Marzuki</i>)	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun (<i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i>)	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i>)	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i>)	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital (<i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i>)	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik (<i>Recycle</i>) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh (<i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i>)	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo (<i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i>)	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi (<i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i>)	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (<i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i>)	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar (<i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i>)	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya (<i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana, Rina Mirdayanti</i>)	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (<i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i>)	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP (<i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i>)	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao (<i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i>)	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration (<i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i>)	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS (<i>Erianti</i>)	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan (<i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i>)	495-504



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA

Jamratul Ula^{1*}, Zulkarnaini², Syarifah Rahmiza Muzana³, Rina Mirdayanti⁴

^{1,2,3,4}Dosen Prodi Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia

*Email korespondensi: jamratulula27@gmail.com¹

Diterima 17 November 2023; Disetujui 12 Januari 2024; Dipublikasi 31 Januari 2024

Abstract: *The research aims to enhance the creativity of students by applying the TSTS (Two Stay Two Stray) learning model at SMPN 2 Kuta Baro Aceh Besar. The sampling techniques used in the research are purposive samplings. The sample in this study was a student of class VII C of 22 students. This research uses a pre-experimental research design. Creativity data is collected through the observation sheet. The creativity analysis is calculated on the Guttman scale using a percentage formula. The study results of the student's learning creativity at the initial observation were 54.5% being in the category quite creative and the final observation score was 82% with the category highly creative. The conclusion of the study is that the application of the learning model of Two Stay Two Stray can enhance the learning creativity of students of grade VII C at SMPN 2 Kuta Baro on Earth and Solar System matter.*

Keywords: *Model Two Stay Two Stray and Learning Creativity.*

Abstrak: 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.

Kata kunci: *Two Stay Two Stray dan Kreativitas Belajar.*

PENDAHULUAN

Pola pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama yang dikembangkan di Indonesia menuntut siswa untuk lebih kreatif. Tingkat kreativitas belajar peserta didik yang rendah dalam kegiatan belajar mengajar memicu dampak buruk terhadap motivasi belajar siswa. Dalam

mengatasi hal ini guru berperan sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang dapat membangkitkan kreativitas siswa. Pakar pendidikan juga selalu mengingatkan kepada tenaga pendidik dan tenaga kependidikan bahwa kreativitas begitu penting bagi peserta didik tingkat sekolah menengah pertama. Kreativitas merupakan kemampuan seorang peserta didik dalam

memanfaatkan kemampuannya secara maksimal, khususnya dalam menciptakan sesuatu yang baru, yang diwujudkan dalam kegiatan-kegiatan yang tampak seperti; cara, model, strategi maupun dalam hal berpikir kreatif dan logis (Oci, 2019). Pada pembelajaran IPA tepatnya di kelas VII SMPN 2 Kuta Baro siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, guru terbiasa menggunakan metode ceramah sehingga tingkat keaktifan siswa dalam merespon ataupun mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru kurang diperoleh siswa. Demikian juga guru kurang berusaha mewujudkan suasana belajar yang kondusif agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar.

Merujuk pada pengalaman peneliti ketika sedang melaksanakan penugasan Kampus Mengajar angkatan 4 di Tahun 2022 di sekolah tersebut memiliki kemampuan Literasi dan Numerasi rendah di Aceh Besar terutama di kelas VII yang sudah melaksanakan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Peserta didik di SMPN 2 Kuta Baro masih lazim mengikuti pola lama dalam belajar, yaitu menghafal dan mengingat berbagai isi mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Semangat belajar peserta didik yang rendah disebabkan oleh proses pembelajaran di kelas yang tidak menyenangkan membuat siswa di kelas memilih untuk tidur bahkan keluar ruangan dan hal tersebut diungkapkan oleh guru fisika guru di sekolah tersebut sering sekali terjadi pada mata pelajaran IPA terutama di materi Bumi dan Tata Surya.

Maka dari itu, Solusi yang ditawarkan oleh peneliti agar terjadinya peningkatan kreativitas pada siswa di SMPN 2 Kuta Baro adalah dengan cara

menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Mushfi (2020) menyatakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat mengubah sikap pebelajar dari pasif menjadi aktif, karena dengan model pembelajaran ini pebelajar mempunyai tugas masing-masing sehingga tidak ada pebelajar yang pasif. Dalam model *Two Stay Two Stray* ini akan dibentuk kelompok maksimal 4 orang per kelompok dan mereka berdiskusi untuk memahami materi yang akan disampaikan dan didiskusikan kembali kepada kelompok lainnya. Kemudian perwakilan dari setiap kelompok yaitu 2 orang akan bertamu dan menyampaikan materi yang sudah didiskusikan atau disebut dengan tahap *stray*. Selanjutnya 2 anggota kelompok lainnya tinggal atau disebut tahap *stay* yang akan mengutarakan pendapat nya mengenai materi yang didiskusikan dengan kelompoknya.

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan kreativitas bagi peserta didik dalam proses pembelajaran fisika pada materi Bumi dan Tata Surya?

KAJIAN PUSTAKA

Model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung.

Model *Two Stay Two Stray*

Joyce and Weil (2000) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual

yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran yang terorganisasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis, sistem sosial, prinsip refleksi, dan sejenisnya, respon dan sistem pendukung perilaku. Menurut Arend dalam (Mulyono, 2018) istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki arti yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Kedua model tersebut dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, baik berbicara tentang pengajaran di kelas atau memantau aktivitas anak. Adapun Firdaus (2017) dalam penelitiannya mengemukakan, model pembelajaran adalah suatu proses atau langkah-langkah yang sistematis untuk mendukung guru dalam proses pembelajaran di kelas, agar pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada tahun 1992 Spencer Kagan mengembangkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) “dua tinggal dua tamu” yang kemudian dikembangkan lagi oleh Apipah (2020) dengan mengatakan bahwa model *Two Stay Two Stray* mengedepankan peserta didik atau melibatkan setiap peserta didik yaitu dengan peserta didik mampu untuk bertanya dan menjawab dari setiap permasalahan yang dihadapinya dengan cara bertukar pemikiran bersama temannya. *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain.

Siregar (2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (dua tamu dua tinggal) merupakan suatu model pembelajaran di

mana siswa belajar memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal. Dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tamu Dua Tinggal), siswa dituntut untuk memiliki tanggung jawab dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Desmiwati (2020) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut: 1) Siswa berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok nya seperti biasa yang berisikan 4 siswa. 2) Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain. 3) Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu yang berkunjung ke kelompok mereka. 4) Setelah selesai. Tamu pamit undur diri untuk kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan hasil yang mereka dapatkan dari kelompok lain. 5) Kelompok mencocokkan dan mendiskusikan kembali hasil-hasil kerja mereka. 6) Kesimpulan/Penutup

Dilihat dari karakteristik model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, maka penerapannya sangat cocok dilakukan dalam pembelajaran fisika khususnya pada mata pelajaran Bumi dan Tata Surya karena Ilmu Pengetahuan Alam ini membutuhkan suasana yang bervariasi dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas

Menurut Trianto (2020), kreativitas adalah kemampuan untuk membayangkan, menafsirkan, dan mengungkapkan ide dan upaya kreatif untuk menggabungkan unsur-unsur baru untuk mencapai

kualitas yang lebih tinggi untuk pengembangan pribadi. Kreativitas dalam belajar sering dilihat sebagai keterampilan berdasarkan bakat alami, dimana hanya mereka yang berbakat yang bisa untuk mengekspresikan kreativitas. Asumsi ini tidak sepenuhnya benar, meskipun sebagian banyak fakta menunjukkan beberapa siswa memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan cepat dan beragam. Namun sebenarnya kemampuan.

Adapun ciri-ciri pribadi kreatif menurut Sitepu (2019) kreativitas memiliki lima ciri kognitif, yaitu kemampuan berpikir secara lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), kemampuan menilai (*evaluation*) dan kemampuan memperinci (*elaboration*).

Menurut Bukit dkk. (2022) indikator kreativitas adalah sebagai berikut: 1). Ingin tahu Suatu emosi yang berkaitan dengan perilaku ingin tahu seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Terbukti dengan pengamatan pada aspek manusia dan lain-lain. 2). Optimis Merupakan perasaan yakin terhadap sesuatu yang baik akan terjadi yang memberi harapan yang positif serta menjadi pendorong untuk berusaha kearah kemajuan dan kejayaan. 3). Fleksibel Kemampuan untuk beradaptasi dan bekerja dengan efektif dalam situasi yang berbeda, dan dengan berbagai individu atau kelompok lain 4). Mencari solusi dari masalah Mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. 5). Orisinal Keaslian dalam menciptakan suatu produk dan pandangan. Hurlock (2014) mengungkapkan terdapat beberapa faktor pendorong kreativitas antara lain: (1) waktu, (2) kesempatan menyendiri, (3) dorongan, (4) sarana,

(5) lingkungan yang merangsang, (6) cara mendidik anak, (7) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki oleh semua orang. Oleh karena itu, guru hendaknya bisa menciptakan suasana belajar yang lebih fokus ke siswa dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menunjukkan kreativitas, bakat, dan minatnya supaya berkembang secara maksimal dan penuh percaya diri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang ada pada setiap individu siswa ataupun individu lainnya, kreativitas pada diri seseorang itu dapat melahirkan gagasan, menemukan ide-ide baru, yang tentunya bisa mengembangkan ide tersebut untuk memecahkan masalah dan persoalan yang dihadapinya. Kreativitas akan menjadi seni bagi seseorang dalam menyelesaikan sebuah kegiatannya.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian ini adalah penelitian *eksperimen*. Penelitian *eksperimen* yang digunakan adalah penelitian *pre eksperimen*. Penelitian *pre-eksperimen* merupakan penelitian *eksperimen* yang pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Kuta Baru pada tanggal 17 juni sampai dengan 19 juli 2023. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan tipe *the one-group pretest-posttest design*.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling*,

adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIIC sebanyak 22 siswa di SMPN 2 Kuta Baro. Dalam pengumpulan data penelitian dibutuhkan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melaksanakan observasi untuk menilai tingkat kreativitas siswa. Pada kelas VIIC dilakukan observasi yang dilaksanakan oleh observer ketika sedang berlangsungnya pembelajaran pada setiap pertemuan. Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana kreativitas siswa dalam belajar pada saat sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Observer mengobservasi siswa menggunakan lembar observasi yang telah ditentukan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai dalam penelitian.

Data kreativitas belajar siswa diperoleh melalui observasi yang dianalisis menggunakan skala Guttman dengan dua *alternative* pilihan untuk kegiatan observasi yaitu pilihan “YA” diberi skor 1 dan Pilihan “Tidak” diberi skor 0. Untuk mengetahui adanya peningkatan kreativitas dari hasil observasi pada saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan data tersebut dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (Sudijono, 1994)

Kriteria penilaian yang digunakan untuk melihat peningkatan kreativitas siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kreativitas Siswa

Angka	Kriteria
81-100	Sangat kreaatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup kreatif
21-40	Kurang kreatif
0-20	Sangat kurang kreatif

Sumber: Bancin (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

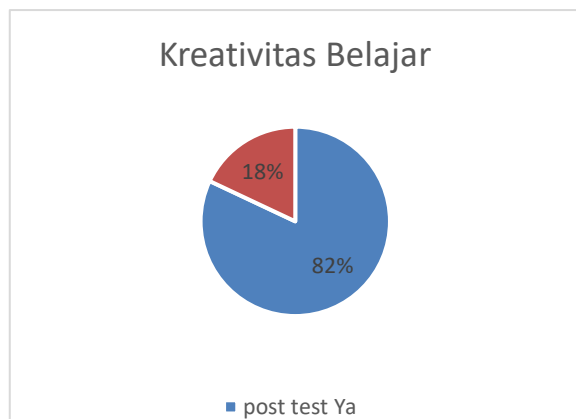
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada data penelitian diperoleh tingkat presentase tiap indikator kreativitas belajar pada observasi awal adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Persentase Keseluruhan Aspek Indikator (sumber: data penelitian 2023)

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa siswa telah menjalankan aspek kreativitas belajar yang diceklis “Ya” sebanyak 54,5 % dan aspek yang belum terlaksana yang diceklis “Tidak” adalah 45,5 %. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa pada observasi di pertemuan pertama untuk mata pelajaran Bumi dan Tata Surya yang penulis lakukan tergolong “Cukup Kreatif” yaitu 55% yang berada antara kriteria angka 41-60.

Selanjutnya, hasil observasi yang telah dilaksanakan pada data penelitian diperoleh tingkat presentase tiap indikator kreativitas belajar pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Persentase Keseluruhan Aspek Indikator (Sumber: Data Penelitian 2023)

Berdasarkan hasil observasi yang dicantumkan dalam diagram di atas, dapat dilihat bahwa siswa telah menjalankan aspek kreativitas belajar yang diceklis “Ya” sebanyak 82 % dan aspek yang belum terlaksana yang diceklis “Tidak” adalah 18 %. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa pada observasi pertemuan kedua untuk mata pelajaran Bumi dan Tata Surya yang penulis lakukan sudah tergolong “Sangat Kreatif” yaitu 82% yang berada antara kriteria angka 81-100.

Berdasarkan uraian di atas maka, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi Bumi dan Tata Surya di SMPN 2 Kuta Baro.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

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*.

Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan dilakukan pelatihan mengenai penerapan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) kepada para guru agar semakin mampu menerapkan model ini dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apipah, I. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk Membangkitkan Pembelajaran Abad 21. Jakarta :Kementrian Keagamaan Republik Indonesia
- Bancin, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Gerak di Sman 1 Suro Aceh Singkil. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Biologi. Skripsi hal 53-54.
- Bukit, S., Tarigan, E., & Ramadhani, R. (2022). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Stad untuk Meningkatkan

- Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD. Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 1(3), h. 223-230
- Desmiwati. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Terhadap Hasil Belajar 60 Fisika Peserta Didik Kelas Viii Di Smpn 16 Bandar Lampung. Fkip Institut Agama Islam Negeri Raden Intan. (Skripsi h 17-19)
- Firdaus, A. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, and Repetition (AIR) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI IPS MAN 3 Tangerang. Jakarta: UIN.
- Hurlock, B, E. (2014). Psikologi Perkembangan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Joyce & Weil B, C. (2000). *Models Of Teaching*. Newyork: A Person Education Company.
- Mulyono, A. (2018). Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Mushfi, M, B. (2020). "Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pebelajar." *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4.1. h. 29-42.
- Noor, J. (2011). Metodologi Penelitian, (Jakarta: Kencana), h. 114
- Oci, M. (2019). Kreativitas Belajar. *Jurnal teknologi sanctumdomin*
- Siregar, S, I. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*, Medan: Cita Pustaka Media, h. 3
- Sitepu. (2019). Pengembangan Kreativitas Siswa. Bogor: Guepedia.
- Sudijono, A. (1994). *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo), h. 41
- Trianto. (2020). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana

How to cite this paper :

- Ula, J., Zulkarnaini., Muzana, S. M., & Mirdayanti, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 439–446.



9 772548 884008