

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY
BERBANTUAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERI UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA IT BANGKINANG**

Ayu Nabila Wardhani S.¹, Isjoni², Asril³

¹Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Riau,

²Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Riau,

³Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Riau,

¹ ayu.nabila4189@student.unri.ac.id, ²isjoni@lecturer.unri.ac.id,

³asril@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve students' interest in learning history through the implementation of the Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model assisted by Mystery Card Box media in Grade X of SMA IT Bangkinang. This research is motivated by the low level of students' learning interest, which is indicated by a lack of attention, low participation, and the perception that history is a monotonous subject. The research method employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model, consisting of two cycles that included planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were Grade X students of SMA IT Bangkinang. Data were collected through observations of teacher and student activities and a learning interest questionnaire. The results showed an improvement in the learning process and students' interest after the implementation of the Two Stay Two Stray model assisted by the Mystery Card Box media. The average percentage of students' learning interest in Cycle I was 47%, categorized as low, and increased to 55% in Cycle II, categorized as moderate. This improvement indicates a positive change in students' engagement and motivation during history learning activities. Therefore, it can be concluded that the Two Stay Two Stray cooperative learning model assisted by Mystery Card Box media is effective in increasing students' interest in learning history in Grade X of SMA IT Bangkinang.

Keywords: two stay two stray, mystery card box, learning interest, history learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray (TSTS) berbantuan media Kotak Kartu Misteri di kelas X SMA IT Bangkinang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya perhatian, keaktifan, serta anggapan bahwa pembelajaran sejarah bersifat membosankan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri atas dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek

penelitian adalah siswa kelas X SMA IT Bangkinang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pembelajaran dan minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media Kotak Kartu Misteri. Persentase rata-rata minat belajar siswa pada siklus I sebesar 47% dengan kategori kurang, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 55% dengan kategori cukup. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media Kotak Kartu Misteri mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMA IT Bangkinang.

Kata Kunci: two stay two stray, kotak kartu misteri, minat belajar, pembelajaran sejarah

A. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran sejarah, identitas kebangsaan, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah, siswa diharapkan mampu memahami keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan serta menginternalisasi nilai-nilai kehidupan yang relevan dalam konteks sosial dan kebangsaan (Sapriya, 2012). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah di sekolah menengah masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan karena menekankan hafalan fakta dan peristiwa, sehingga kurang mampu

menarik minat belajar siswa (Susanto, 2014).

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah berdampak langsung pada rendahnya partisipasi aktif dan motivasi belajar. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan memiliki keinginan untuk memahami materi secara mendalam (Sardiman, 2015). Sebaliknya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa bersikap pasif dan tidak antusias (Sanjaya, 2006).

Indikator minat belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini

mengacu pada Desri Yulina (2019), yang meliputi empat indikator, yaitu perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan partisipasi/keterlibatan. Indikator perhatian ditunjukkan melalui pemusatan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Indikator perasaan senang ditandai dengan munculnya rasa suka terhadap pembelajaran tanpa adanya paksaan. Indikator ketertarikan ditunjukkan oleh adanya dorongan siswa untuk mengetahui lebih jauh materi yang dipelajari. Sementara itu, indikator partisipasi/keterlibatan ditunjukkan melalui keikutsertaan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keempat indikator tersebut dituangkan dalam bentuk angket dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang menekankan keaktifan dan interaksi antarpeserta didik. Model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk

berdiskusi, berbagi informasi, dan bertukar pengalaman belajar antar kelompok (Huda, 2014). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif sebagai penyampai dan penerima informasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Agar pelaksanaan model TSTS lebih menarik dan kontekstual, diperlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif. Media Kotak Kartu Misteri merupakan salah satu media berbasis permainan yang dapat merangsang rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Arsyad, 2017). Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media Kotak Kartu Misteri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran sejarah berbasis model kooperatif

serta kontribusi praktis sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi guru sejarah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru atau peneliti untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin, yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA IT Bangkinang yang beralamat di Jl. Bangkinang–Lipat Kain Km. 07, Desa Ridan Permai, Bangkinang Kota, Provinsi Riau. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA IT Bangkinang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data

mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media Kotak Kartu Misteri.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu dengan menghitung persentase aktivitas guru, aktivitas siswa, dan minat belajar siswa. Persentase tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan. Penelitian dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan minat belajar siswa dengan persentase minimal 75%, sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, untuk mengetahui adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, dan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray di kelas X IPS B

1) Siklus I:

Tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Februari 2025 di jam kelima-keenam dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 09 April 2025 jam kelima-keenam dengan alokasi waktu 2 x 45 menit.

Pada Siklus I, penerapan model Two Stay Two Stray berbantuan Kotak Kartu Misteri belum menunjukkan hasil yang optimal. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru dan siswa masih berada pada kategori cukup. Guru masih menyesuaikan diri dengan langkah-langkah model pembelajaran, sementara sebagian siswa belum sepenuhnya memahami mekanisme diskusi dan kunjungan antarkelompok dalam model TSTS. Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa yang belum merata.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I, dengan menggunakan model Two Stay Two Stray di kelas X IPS B, mencapai skor 21 pada pertemuan 1. Skor ini setara dengan rata – rata 53% yang dikategorikan sebagai kurang baik. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan dengan perolehan skor 26 dan rata-rata 65%, yang dikategorikan sebagai cukup baik.

Terlihat adanya peningkatan aktivitas guru pada pertemuan I dan II dari 53% menjadi 65% dan rata – rata pertemuan I dan II pada siklus I sebesar 58% dengan kriteria kurang baik.

Aktivitas siswa kelas X IPS B pada siklus I dengan model Two Stay Two Stray hanya mencapai 40%, yang tergolong rendah/belum tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dan kurang menunjukkan minat dalam pembelajaran sejarah ketika menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray.

Hasil angket minat belajar siswa pada Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase minat belajar siswa mencapai 47% dengan kategori rendah. Persentase tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 75%, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2) Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 16 dan 23 April 2025. Pada pertemuan III membahas sub materi Bukti – Bukti Pengaruh Budaya Hindu-Buddha Di Indonesia. pada pertemuan IV membahas sub materi Kerajaan – Kerajaan bercorak Islam di Indonesia. Pelaksanaan

pembelajaran didasarkan pada modul ajar yang sudah ada.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus II, dengan menggunakan model Two Stay Two Stray di kelas X IPS B, mencapai skor 32 pada pertemuan III. Skor ini setara dengan rata – rata 80% yang dikategorikan sebagai cukup baik. Pada pertemuan IV, terjadi peningkatan dengan perolehan skor 37 dan rata-rata 93%, yang dikategorikan sebagai baik. Terlihat adanya peningkatan aktivitas guru pada pertemuan III dan IV dari 80% menjadi 93% dan rata – rata pertemuan III dan IV pada siklus II sebesar 88% dengan kriteria baik.

Aktivitas siswa kelas X IPS B pada siklus II dengan model Two Stay Two Stray sudah mencapai 78%, yang tergolong cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah menunjukkan minat dalam pembelajaran sejarah ketika menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray.

Hasil angket minat belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan menjadi 55% dengan kategori cukup. Meskipun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang

ditetapkan, hasil ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam minat belajar siswa dibandingkan dengan Siklus I.

Berdasarkan pelaksanaan siklus II, rata - rata minat belajar pada siklus II mencapai 78%, sudah melampaui indikator keberhasilan ($\geq 75\%$). Dengan demikian, pelaksanaan siklus II dinyatakan berhasil. Setelah dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus II, dapat dinyatakan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray dengan baik. Berdasarkan hasil observasi yang telah direfleksi maka perencanaan untuk siklus selanjutnya dihentikan, karena seluruh hasil pengamatan telah mencapai indikator keberhasilan tindakan.

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I dan II

Siklus	Pertemuan	Rata-Rata	kategori
I	1	53%	Kurang Baik
	2	63%	Cukup Baik
II	3	83%	Cukup Baik
	4	93%	Baik

Berdasarkan rekapitulasi peningkatan aktivitas guru pada Siklus I dan Siklus II, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 21 dengan rata-

rata 53% dan kriteria kurang baik. Pada pertemuan II mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 25 dengan rata-rata 63% dan kriteria cukup baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan III, aktivitas guru memperoleh skor 33 dengan rata-rata 83% dan kriteria cukup baik. Pada pertemuan IV mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 37 dengan rata-rata 93% dan kriteria baik.

Tabel 2 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Siklus	Pertemuan	Rata-Rata	kategori
I	1	40%	Tidak Tinggi
	2	53%	Kurang Tinggi
II	3	75%	Cukup Tinggi
	4	82%	Tinggi

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 381 dengan rata-rata 40% dan kriteria tidak tinggi. Pada pertemuan II mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 508 dengan rata-rata 53% dan kriteria kurang tinggi. Selanjutnya pada siklus II pertemuan III, aktivitas guru memperoleh skor 718 dengan rata-rata 75% dan kriteria cukup tinggi. Pada pertemuan IV mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 784 dengan rata-rata 82% dan tinggi.

Tabel 3 Rekapitulasi Rata – Rata Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Rata-rata	Siklus	Kriteria	Keterangan
55%	I	≤75%	Belum Berhasil
78%	II	≥75%	Berhasil

Kriteria keberhasilan minat belajar sejarah siswa adalah tercapainya indikator minimal sebesar 75%. Pada awalnya, siswa belum tertarik terhadap media dan model pembelajaran yang diterapkan. Hal ini berdasarkan wawancara yang guru lakukan kepada siswa. Sehingga pada pertemuan 1, ditemukan 14 dari 24 siswa yang tidak berminat terhadap model dan media pembelajaran yang diterapkan. minat siswa pada pertemuan ini mendapatkan skor 49% dengan kategori kurang.

Pada pertemuan 2, minat siswa mengalami peningkatan sebesar 60% dengan kategori cukup dimana 10 dari 24 siswa tidak tertarik terhadap media dan model pembelajaran yang diterapkan. Hal ini dikarenakan, meningkatnya beberapa minat siswa terhadap media dan model pembelajaran yang diterapkan.

Selain itu, pada pertemuan 3, minat siswa mengalami peningkatan yang signifikan sehingga rata – rata pertemuan ini sebesar 75% dengan kategori baik dimana 4 dari 24 siswa

tidak tertarik terhadap media dan model pembelajaran.

Sedangkan pada pertemuan 4, minat siswa mendapatkan skor 81% dengan kategori sangat baik dimana pada pertemuan ini semua siswa telah berminat terhadap model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan tindakan perbaikan melalui model pembelajaran Two Stay Two Stray mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah. Aktivitas guru mengalami peningkatan yang signifikan, di mana pada siklus I persentase aktivitas guru sebesar 58% dengan kategori kurang baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 88% dengan kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran dan menerapkan langkah-langkah model Two Stay Two Stray secara optimal.

Selain itu, penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray juga berdampak positif terhadap aktivitas siswa kelas X IPS B SMA IT

Bangkinang. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 47% dengan kategori kurang tinggi, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 79% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sejarah.

Lebih lanjut, penggunaan model pembelajaran Two Stay Two Stray terbukti mampu meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Pada siklus I, minat belajar siswa mencapai persentase sebesar 55% dengan kategori kurang, namun pada siklus II meningkat menjadi 77% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar $\geq 75\%$, sehingga penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian.

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk menerapkan model

pembelajaran Two Stay Two Stray sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran Two Stay Two Stray direkomendasikan terutama untuk kelas-kelas dengan tingkat minat belajar yang rendah, karena terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Bagi siswa, pelaksanaan model pembelajaran Two Stay Two Stray menekankan pentingnya kerja sama dan komunikasi dalam kelompok. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk tidak ragu dalam menyampaikan pendapat dan ide selama diskusi kelompok, serta aktif mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami. Selain itu, dalam kegiatan kelompok, siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dan saling membantu antaranggota agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Bagi pihak sekolah, penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray diharapkan dapat diimplementasikan secara lebih luas sebagai alternatif strategi pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menciptakan

suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayati, S. (2017). Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang: Graha Cendikia.
- Huda, M. (2019). Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahmud, H., Priatna, T. (2008). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek. Bandung: Tsabita
- Abd Rahman, B.P., Munandar, S. A., dkk. (2022). Pengertian Pendidikan dan Unsur - Unsur Pendidikan. journal unismuh.
- Aji, T. P., Wulandari, S. S. (2021). Analisis Model Pembelajaran Koopeatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Journal of Office Adminidtration : Education and Practic.
- Alpian,Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., dkk.(2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. Jurnal Buana Pengabdian.
- Fitri, D. A., Fariz, M.F. A., Fajriyah, I. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo. Jurnal Artefak.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika.

- jurnal pendidikan matematika indonesia.
- Hidayat, A. R., Liana, C., & Sedyasih, N. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Melalui Pembelajaran Two Stay Two Stray di Kelas XI SMA NEGERI 1 Surabaya. *jurnal tinta* .
- Indayani, W., Ibahim, B., & Suroyo. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*
- Kadiriandi, R., Ruyadi, Y. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Peningkatan Keaktifan Hasil Belajar Sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung. *Jurnal Sosieta*s .
- Kusmawati, E., Chabibah, N., & Adaniah, N. Penerapan Model Cooperative Learning Teknik Two Stay Two Stray dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu, Budha dan Islam. *jurnal tahsinia* .
- Maliasih., Hartono., & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA . *jurnal profesi keguruan*.
- Melikhatun., Aman. (2017). Implementasi Metode Two Stay Two Stray (TS-TS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X-3 di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016/2017. *jurnal uny*.
- Nasution, Z. (2021). Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Bunayya PGMI STIT Al-Ittihadiyah Labuhanbatu Utara*.
- Nisa, A. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Novianti, W. (2020). Urgensi Berpikir Kritis Pada Remaja di Era 4.0. *Journal of Education and Concelling*.
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *jurnal filsafat indonesia* .
- Rahmawati, F. D., Abidin, S. N. F. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Kelas X di SMA Penggerak Surakarta. *Jurnal Candi*.
- Rofiqoh. (2020). Model Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam

- Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Jurnal UNS.
- Rulianto., Hartono, F. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. jurnal ilmiah ilmu sosial.
- Santika., Hartono. (2014). Implementasi Metode Two Stay Two Stray Berbasis Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Karakter Siswa. jurnal inkuiri.
- Selvianti., Ali,M, S., Helmi. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Klas XII SMA 1 Lilirilau. Jurnal sains dan pendidikan fisika (JSPF)
- Silitonga, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA NEGERI 7 Medan. JASMERAH : Journal of Education and Historical Studies.
- Silvie, D., M.Syaifulloh., Irawani, F. (2023). Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka di Kelas X SMA Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah. Historica Didaktika Jurnal Sejarah, Budaya dan Sosial.
- Syamsiah, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI A SDN Simomulyo 8 Surabaya. Jurnal PGSD.
- Yanti, H. I., Suryati, W., & Hendratama, O. Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI di SMA NEGERI 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan sejarah .