

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TSTS (*TWO STAY TWO STRAY*) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKAKAS TEKNOLOGI DIGITAL DI SMA NEGERI 7 PRASETYA GORONTALO

Fikri Khairuddin Paramata¹, Arip Mulyanto², Muthia Muthia³, Manda Rohandi⁴, Ahmad Azhar Kadim⁵, Ihsanulfu'ad Suwandi⁶, Jemmy Pakaja⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

*email: 532418019@mahasiswa.ung.ac.id

Abstract

The observation results in class X of SMA Negeri 7 Gorontalo indicate that students remain relatively passive during learning activities. This is primarily due to the dominant use of lecture-based methods, which limits both student-to-student and student-to-teacher interaction throughout the learning process. This research aims to explore student learning activity through the implementation of the Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model in class X-3, specifically within the Informatics subject on the topic of digital technology tools. The study employs descriptive analysis as its data analysis technique. Utilizing the Classroom Action Research (CAR) approach, the research is structured into two cycles, each comprising two meetings. The research process follows four main stages: planning, implementation, observation, and reflection. Findings reveal an improvement in student learning activity, with observation results increasing to 48.43% in the second meeting of cycle I and reaching 85.93% in the second meeting of cycle II. Furthermore, normality and homogeneity tests were conducted, and the results fulfilled the required assumptions, allowing for valid hypothesis testing. A significant difference was observed between the two cycles, indicating that the success criteria were achieved and that the TSTS model can effectively support efforts to enhance student engagement in learning.

Keywords: Learning activeness, Learning model, TSTS.

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di kelas X SMA Negeri 7 Gorontalo, ditemukan bahwa aktivitas belajar murid masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah, sehingga interaksi dan komunikasi antara peserta didik maupun dengan pendidik belum terbangun secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar murid melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas X-3 pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi *Digital Technology Tools*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua tatap muka, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar murid, yakni sebesar 48,43% pada tatap muka kedua Siklus I, dan meningkat menjadi 85,93% pada tatap muka kedua Siklus II. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan dan memenuhi syarat analisis, sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis. Terdapat perbedaan signifikan antara dua siklus tersebut, yang menunjukkan bahwa penerapan model TSTS memenuhi kriteria keberhasilan dan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar murid di sekolah.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Model Pembelajaran, TSTS.

@ 2026 Information Technology Education FT UNG

PENDAHULUAN

Di SMA Negeri 7 Gorontalo, mata pelajaran Informatika mencakup materi tentang *Digital Technology Tools*, yang berfokus pada pemanfaatan teknologi digital dalam menganalisis data, menyusun laporan, dan membuat presentasi. Sesuai tujuan pembelajaran, murid diharapkan memahami cara penggunaan teknologi digital untuk keperluan tersebut. Maka,

keterlibatan aktif murid menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses belajar (Mushthofa dkk, 2021).

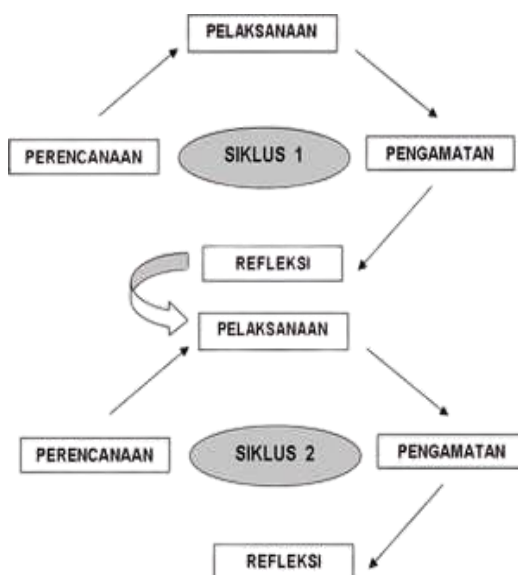
Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 7 Prasetya Gorontalo, pembelajaran Informatika masih didominasi metode ceramah yang berpusat pada tenaga pendidik, sehingga murid cenderung pasif dan hanya mendengarkan. Tenaga pendidik juga kerap memberikan catatan tanpa penjelasan, yang mengurangi partisipasi murid untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Irawan & Istianah, 2023).

Kurangnya interaksi antara tenaga pendidik dan murid menjadi salah satu penyebab rendahnya partisipasi aktif murid dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada beberapa masalah, seperti keengganan murid untuk bertanya saat mengalami kesulitan, tidak mau terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, serta kurangnya inisiatif untuk mencari informasi yang dibutuhkan (Saragih dkk., 2021).

Salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya partisipasi murid dalam pembelajaran ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang bertujuan meningkatkan keterlibatan murid. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan ialah model *Two Stay Two Stray* (TSTS). Merujuk pada penelitian Putri & Susanto (2023), penerapan model TSTS terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar murid. Model ini mendorong murid untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran lewat kerja sama dan pertukaran informasi antarkelompok. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model TSTS dapat meningkatkan aktivitas belajar murid pada materi *Digital Technology Tools*.

METODE

Karena penelitian ini memakai metode *Classroom Action Research* (CAR), maka pelaksanaannya mengikuti pola siklus yang khas dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus yang diawali dengan kegiatan pra-siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang berfokus pada penyelidikan terhadap permasalahan yang sedang terjadi di kelas.



Gambar 1. Alur pelaksanaan PTK (Kunandar, 2013)

Penelitian ini melibatkan 25 murid kelas X-3 SMA Negeri 7 Gorontalo sebagai populasi, dengan memakai metode analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif (Yunitasari & Hardini, 2021). Pengumpulan data dilakukan lewat angket, dokumentasi, dan observasi. Sesuai tujuan penelitian tentang aktivitas belajar, diperlukan pula instrumen penelitian sebagai alat bantu, salah satunya berupa lembar observasi (Ibrahim, 2023)

Tabel 1. Lembar Observasi

Sub Variabel	Indikator	Skor
Kegiatan Visual	Memperhatikan guru	
	Mengamati eksperimen yang dilakukan	
	Mengamati <i>slide</i> pelajaran	
	Mengamati demonstrasi yang dilakukan guru	
Kegiatan Lisan	Kesediaan bertanya	
	Kesediaan menjawab	
	Mengemukakan pendapat	
	Berdiskusi dengan teman	
Kegiatan Mendengarkan	Mendengarkan perintah/arahan guru	
	Mendengarkan materi pelajaran	
	Mendengarkan diskusi teman kelompok	
	Mendengarkan penjelasan teman	
Kegiatan Menulis	Mencatat materi pelajaran	
	Mengerjakan tugas	
	Membuat rangkuman dan kesimpulan	
	Mencatat hasil pekerjaan kelompok	

Analisis Data

Analisis data ialah proses pemetaan, penguraian, perhitungan, dan penilaian terhadap data yang didapat guna menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan penelitian. Dalam studi ini, analisis data dilakukan lewat perhitungan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan aktivitas belajar murid pada materi *Digital Technology Tools*.

Data observasi dianalisis memakai lembar pengamatan keaktifan murid untuk mengetahui tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran. Nilai yang didapat dari lembar observasi tersebut digunakan untuk menghitung persentase keterlibatan murid. Persentase keaktifan dihitung merujuk pada rata-rata jumlah murid yang aktif dalam setiap tatap muka pada tiap siklus. Analisis data ini mengacu pada prinsip dan kategori tertentu untuk menilai hasil observasi secara objektif.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Aktif
50% - 74,99%	Aktif
25% - 49,99%	Cukup Aktif
0% - 24,99%	Kurang Aktif

Menurut Utiahman (2024), perhitungan persentase keaktifan murid merujuk pada lembar observasi pada setiap tatap muka dilakukan dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Suatu aktivitas dikatakan berhasil apabila mencapai ambang batas keberhasilan minimal sebesar 75%. Dengan demikian, hasil penelitian dianggap efektif jika memenuhi kategori minimal yang telah ditetapkan (Zulfrian Utiahman, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan dalam penelitian ini dirancang dalam dua siklus yang masing-masing mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai dasar pelaksanaannya. Setiap siklus terdiri dari dua tatap muka, dengan durasi setiap tatap muka selama dua kali empat puluh lima menit.

Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini mencakup beberapa tahapan. Tahap perencanaan dimulai dengan menentukan waktu dan subjek penelitian, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta modul yang akan digunakan, menyiapkan lembar observasi bagi pendidik dan murid, serta melakukan diskusi untuk menyesuaikan kompetensi murid dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, diawali dengan persiapan perangkat ajar, penyampaian materi yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan kegiatan kelompok. Pada sesi ini, murid dibagi ke dalam kelompok dan diberikan lembar kerja untuk dipelajari bersama, kemudian setiap anggota bertukar informasi antar kelompok. Setelah memperoleh informasi dari kelompok lain, murid kembali berdiskusi dalam kelompok awal untuk menyusun laporan hasil pembelajaran yang akan dipresentasikan.

Tahap berikutnya ialah penyampaian hasil dan diskusi bersama kelompok lain serta fasilitator pembelajaran. Setelah itu, dilakukan evaluasi terhadap kinerja tiap kelompok guna mengetahui sejauh mana pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan lewat model TSTS, salah satunya dengan pemberian kuis. Kegiatan ditutup dengan kesimpulan, refleksi bersama, dan penutupan pembelajaran. Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran berjalan sesuai rencana, sedangkan tahap refleksi dilakukan merujuk pada indikator aktivitas belajar sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan siklus selanjutnya.

Tahapan pada siklus I dan siklus II sama.

Tabel 2 dan 3 menyajikan hasil observasi aktivitas tenaga pendidik dan murid pada siklus I dan II selama dua kali tatap muka.

Tabel 2. Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1

Pertemuan	1	2
<i>Rata-rata</i>	25,48	31,28
<i>Klasikal</i>	39,06%	48,43%
<i>Kualifikasi</i>	Kurang Aktif	Aktif

Tabel 3. Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus 2

Pertemuan	1	2
<i>Rata-rata</i>	49,68	55
<i>Klasikal</i>	76,56%	85,93%
<i>Kualifikasi</i>	Sangat Aktif	Sangat Aktif

Tabel tersebut memperlihatkan bahwasanya pada siklus II dari tatap muka pertama sampai dengan tatap muka kedua, partisipasi murid dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap tatap muka, yang selanjutnya berdampak pada semakin aktif dan berhasilnya murid dalam kegiatan belajar mengajar.

Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig. <i>Shapiro Wilk</i>	Keterangan
Selisih Siklus 1 & Siklus 2	0.727	Berdistribusi Normal

Hasil uji normalitas memakai Shapiro-Wilk memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,727. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga disimpulkan bahwasanya perbedaan data antara Siklus I dan Siklus II berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
Siklus 1 & Siklus 2	0.189	Homogen

Merujuk pada hasil uji homogenitas, didapat nilai signifikansi sebesar 0,189. Karena nilai tersebut melebihi batas 0,05, maka data pada Siklus I dan Siklus II dapat dianggap memiliki variansi yang homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji t Berpasangan

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
Siklus 1 & Siklus 2	<0.001	Berdistribusi Normal

Merujuk pada hasil uji paired t-test, didapat nilai signifikansi kurang dari 0,05, bahkan di bawah 0,001. Hal ini memperlihatkan bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Informatika di kelas X, di mana proses belajar masih berpusat pada pendidik. Kondisi ini membuat murid kurang terlibat secara aktif, karena mereka cenderung hanya mendengarkan dan mencatat tanpa banyak bertanya atau mengemukakan pendapat. Minimnya aktivitas diskusi kelompok juga berdampak pada terbatasnya interaksi dan komunikasi antara murid dengan sesama maupun dengan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung.

Merujuk pada permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwasanya proses pembelajaran di kelas X perlu mengalami perubahan. Solusi yang ditawarkan ialah penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid secara aktif selama proses belajar berlangsung. Salah satu pendekatan yang dianggap tepat ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS), yang menekankan pada kemandirian, tanggung jawab, serta keaktifan murid. Model ini memiliki keunggulan dalam mendorong kerja sama kelompok dan menumbuhkan rasa saling ketergantungan, di mana keberhasilan individu dalam kelompok turut bergantung pada kontribusi dan keberhasilan anggota lainnya.

Permasalahan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Uno dan Mohamad (2022), yang menyatakan bahwasanya pembelajaran aktif mencakup keterlibatan murid dalam mencari informasi, mengajukan pertanyaan, dan menarik kesimpulan, yang hanya dapat terwujud lewat interaksi yang terstruktur dan aktif antara murid, pendidik, serta sesama murid. Selain itu, menurut (Payon dkk, 2021), rendahnya keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain seperti murid itu sendiri, pendidik, materi ajar, lingkungan belajar, waktu, serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Peneliti memandang bahwasanya proses pembelajaran di kelas X perlu mengalami perbaikan sebagai respons terhadap permasalahan yang ada. Solusi yang diterapkan ialah model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS), yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Purnama (2023), model TSTS menitikberatkan pada kerja sama kelompok, di mana dua anggota kelompok mengunjungi kelompok lain, sementara dua lainnya tetap di tempat untuk menyambut dan bertukar informasi. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan dan pengalaman antar kelompok. (Putri & Susanto, 2023) juga mempresentasikan bahwasanya model TSTS mendorong murid untuk aktif berdiskusi dalam kelompok, mencari solusi lewat kunjungan ke kelompok lain, lalu kembali ke kelompok asal untuk membahas hasil temuan bersama.

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas X terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar murid pada mata pelajaran Informatika. Peningkatan ini didukung oleh temuan dari hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan Siklus I dan Siklus II, yang memperlihatkan adanya perkembangan positif dalam keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Meskipun masih tergolong kurang aktif, aktivitas belajar murid pada Siklus I memperlihatkan peningkatan dibandingkan kondisi awal. Rata-rata partisipasi murid pada tatap muka pertama tercatat sebesar 39,06%, namun capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 75%. Temuan ini mengindikasikan bahwasanya keterlibatan murid dalam proses pembelajaran masih rendah. Merujuk pada teori Uno dan Mohamad (2022), rendahnya aktivitas ini dapat disebabkan oleh terbatasnya kesempatan bagi murid untuk terlibat aktif dalam diskusi, bertanya, dan berinteraksi. Selain itu, menurut (Payon dkk, 2021), rendahnya kemampuan pendidik dalam menciptakan kesan positif terhadap kegiatan pembelajaran juga turut memengaruhi minimnya partisipasi murid.

Perbaikan proses pembelajaran pada Siklus II didasarkan pada refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I. Beberapa langkah perbaikan diterapkan, antara lain mendorong murid untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan mengajukan pertanyaan, memperluas kesempatan komunikasi dalam kelompok, serta memperjelas petunjuk dan tugas yang diberikan dalam kegiatan TSTS. Upaya-upaya ini sejalan dengan pendapat Uno dan Mohamad (2022), yang menekankan pentingnya memberikan lebih banyak kesempatan bagi murid untuk terlibat aktif dan menciptakan pola interaksi yang dinamis dalam pembelajaran. Selain itu, perbaikan juga mengacu pada saran dari (Payon dkk, 2021), yaitu dengan menyesuaikan waktu, ruang, serta sumber daya pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan murid. Peningkatan

tersebut memberikan hasil yang signifikan. Keterlibatan murid meningkat tajam pada siklus II. Keterlibatan murid rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 76,56% pada tatap muka pertama dan menjadi 85,93% pada tatap muka kedua. Pada tatap muka pertama, hal ini memperlihatkan peningkatan sebesar 37,5% dari siklus I ke siklus II, dan sesi-sesi berikutnya memperlihatkan peningkatan yang lebih besar lagi. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya keterlibatan murid berada pada kisaran "sangat aktif" selain kategori keberhasilan ($\geq 75\%$) yang terpenuhi.

Peningkatan tersebut memperlihatkan efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan aktivitas belajar murid. Temuan ini memperkuat pandangan Purnama (2023) serta (Putri & Susanto, 2023), yang menyatakan bahwasanya model TSTS mendorong murid untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berbagi ide, serta bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari (Putri & Susanto, 2023) dan (Indayani dkk, 2022), yang sama-sama mengukur aktivitas belajar murid lewat model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitiannya, (Putri & Susanto, 2023) menyimpulkan bahwasanya penerapan model TSTS dapat mendorong murid untuk lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta mengemukakan pendapat. Hal serupa juga ditemukan oleh Indayani dkk. (2022), yang menyatakan bahwasanya model TSTS mampu meningkatkan kemampuan komunikasi murid serta menumbuhkan kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi. Kesamaan hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya model TSTS efektif dalam meningkatkan partisipasi murid di berbagai konteks pembelajaran.

Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin menguatkan bahwasanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar. Peningkatan tersebut terlihat tidak hanya dari tercapainya indikator keberhasilan, tetapi juga dari perubahan sikap murid yang menjadi lebih aktif dalam kerja kelompok, diskusi, serta mengajukan pertanyaan. Hasil ini sejalan dengan teori aktivitas belajar menurut Uno (2022), yang menyatakan bahwasanya keterlibatan murid akan meningkat apabila mereka diberi kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwasanya model TSTS ialah pendekatan yang efektif untuk mengatasi pembelajaran konvensional yang sebelumnya cenderung berpusat pada pendidik dan kurang melibatkan murid secara aktif.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas X SMA Negeri 7 Gorontalo terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar murid. Hal ini terlihat dari data observasi yang memperlihatkan peningkatan partisipasi murid, yaitu sebesar 39,06% pada tatap muka pertama Siklus I dan meningkat menjadi 48,43% pada tatap muka kedua. Pada Siklus II, partisipasi murid kembali meningkat menjadi 76,56% di tatap muka pertama dan mencapai 85,93% di tatap muka kedua. Dengan demikian, hipotesis tindakan dalam penelitian ini yang menyatakan bahwasanya penerapan model TSTS dapat meningkatkan aktivitas belajar murid dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Ibrahim, F. L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video XII Multimedia Di SMK Negeri 5 Gorontalo. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo

- Indayani, W., Ibrahim, B., & Suroyo, S. (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 (JPDK)*, 4(3), 1182-1188
- Irawan, H., & Istianah, A. (2023). Implementasi Model Two Stay Two Stray (Tsts) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Implementation Of The Two Stay Two Stray (Tsts) Model To Enhance Student Activeness In Pancasila Education Learning. *Jurnal Al Burhan*, 3(2), 51-60).
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652.
- Mushthofa, Wahyono, Asfarian, A., Ramadhan, D. A., Putro, H. P., Wisnubhadra, I., Saputra, B., & Pratiwi, H. (2021). *Buku Informatika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(02), 53-60.
- Putri, R. R., & Susanto, R. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Two Stay Two Stray. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 111.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Gorontalo: Bumi Aksara.
- Yunitasari, I., & Agustina Hardini. (2021). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. 5(4), 1700–1708.
- Utiahman, Z. (2023). Penerapan Student Team Achievement Division (STAD) Di SMK Negeri 1 Boalemo. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.