



Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Pembelajaran *Question Card* terhadap Keaktifan, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Peserta Didik

Miftahu Sya'adah¹, Remiswal², Yulia³

¹ UIN Imam Bonjol Padang; Indonesia

² UIN Imam Bonjol Padang; Indonesia

³ UIN Imam Bonjol Padang; Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

Two Stay Two Stray (TSTS);
Question Card;
learning activeness;
collaboration;
learning outcomes.

Article history:

Received 2026-05-30

Revised 2026-08-27

Accepted 2026-09-10

ABSTRACT

Student-centered learning requires models and media that foster active involvement. One cooperative model applicable in Fiqh learning is Two Stay Two Stray (TSTS) assisted by Question Card media. This study aimed to analyze the effect of the TSTS model with Question Card media on students' activeness, collaboration, and learning outcomes. A quantitative quasi-experimental design was employed with two classes (experimental and control) totaling 32 students. Data were collected using questionnaires on activeness and collaboration, and learning outcome tests. Analysis was conducted with descriptive statistics and Independent Sample T-Test using SPSS. The findings revealed that the TSTS model assisted by Question Card media had a significant effect on students' learning activeness ($t\text{-count } 4.580 > t\text{-table } 2.042$; Sig. $0.000 < 0.05$). In collaboration, the effect was also significant ($t\text{-count } 8.561 > t\text{-table } 2.042$; Sig. $0.000 < 0.05$). Furthermore, students' learning outcomes improved significantly (Sig. $0.006 < 0.05$), with the experimental class achieving higher average scores than the control class. In conclusion, the TSTS model assisted by Question Card media significantly enhances students' activeness, collaboration, and learning outcomes in Fiqh subjects. This approach creates interactive, cooperative learning experiences and provides an effective alternative to conventional methods. The results confirm that integrating cooperative learning with interactive media can strengthen student engagement and achievement, offering practical implications for teachers seeking innovative strategies in Islamic education.

Corresponding Author:

Miftahu Sya'adah

UIN Imam Bonjol Padang; Indonesia, nyaadahmiftahu@gmail.com

INTRODUCTION

Pembelajaran Fikih merupakan salah satu bagian penting dalam Pendidikan Agama Islam yang berfungsi membentuk pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum Islam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Fikih, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep ibadah dan muamalah secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai syariat Islam dalam kehidupan sosial (Gafrawi & Mardianto, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Fikih memerlukan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Fikih masih sering berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif dari guru. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, bertanya, maupun menyampaikan pendapat terkait materi yang dipelajari. Padahal, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sangat diperlukan agar peserta didik mampu membangun pemahaman melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Nurhayati (2018), pembelajaran Fikih tidak hanya berfokus pada penguasaan materi keagamaan, tetapi juga menekankan pemahaman terhadap penerapan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan kolaboratif agar tujuan pembelajaran Fikih dapat tercapai secara optimal.

Keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar merupakan tiga aspek penting yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar menunjukkan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental. Peserta didik yang aktif cenderung lebih terlibat dalam kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berdiskusi dengan teman sekelompoknya (Ferdiansyah, 2024; Wadi, 2024). Riadi (2022) menjelaskan bahwa keaktifan belajar menjadi indikator penting dalam melihat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain keaktifan, kolaborasi belajar juga memiliki peran penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena membantu peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan kemampuan memecahkan masalah bersama kelompok. Goodsell dkk (1992) menyatakan bahwa kolaborasi belajar merupakan proses kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan bersama melalui interaksi sosial yang aktif. Dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga belajar melalui proses diskusi dan pertukaran informasi dengan anggota kelompok lainnya (Mahmudi & Subhi, 2023). Keaktifan dan kolaborasi belajar yang baik juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hikmah dkk (2022) menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang mampu mendukung keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik secara bersamaan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok serta bertukar informasi dengan kelompok lain melalui kegiatan bertamu dan menerima tamu. Dalam pelaksanaannya, dua anggota kelompok bertugas mengunjungi kelompok lain untuk memperoleh

informasi, sedangkan dua anggota lainnya tetap berada di kelompok untuk menjelaskan hasil diskusi kelompoknya. Huda (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) mampu mendorong interaksi sosial, komunikasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi dan pertukaran informasi, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Awanis & Yusnaldi, 2024). Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Question Card*. Media *Question Card* merupakan kartu berisi pertanyaan yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok (Daryanto, 2016). Penggunaan media *Question Card* membantu peserta didik lebih fokus terhadap materi yang dipelajari dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu penyampaian informasi pembelajaran agar lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan media *Question Card* diharapkan mampu memberikan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Fikih.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas penerapan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. (Hasanah & Himami, 2021; Sulma dkk., 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik melalui keterlibatan langsung dalam diskusi dan kerja kelompok. (Sunbanu dkk., 2019) menegaskan bahwa pendekatan kooperatif juga mendukung keterampilan kolaborasi melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok. (Kurainun & Taufik, 2021) membuktikan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) efektif digunakan dalam Pendidikan Agama Islam untuk membantu peserta didik memahami materi melalui pertukaran informasi antar kelompok. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya menyoroti satu aspek pembelajaran, seperti keaktifan atau hasil belajar, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai keterpaduan variabel-variabel utama dalam proses belajar. Kajian mengenai pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang dipadukan dengan media *Question Card* terhadap keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar secara bersamaan masih jarang dilakukan, khususnya dalam konteks pembelajaran Fikih. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menawarkan analisis komprehensif yang menekankan keterpaduan tiga variabel sekaligus. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi pengembangan strategi pembelajaran kooperatif berbantuan media interaktif dalam Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini memberikan manfaat terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Fikih. Hasil penelitian memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media interaktif, sehingga dapat menjelaskan keterkaitan antara keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik secara lebih komprehensif. Temuan ini juga membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan strategi pembelajaran berbasis model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Question Card* dalam konteks yang lebih luas. Penelitian ini menawarkan acuan bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar yang komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan penerapan strategi ini, pembelajaran Fikih tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *Question Card* terhadap keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan jumlah total 32 orang. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas karakteristik kelas (Kurniawan, 2018).

Instrumen penelitian terdiri atas angket keaktifan, angket kolaborasi, dan tes hasil belajar. Angket keaktifan dikembangkan berdasarkan indikator aktivitas visual, lisan, mendengar, menulis, mental, dan emosional (Riadi, 2022). Angket kolaborasi disusun berdasarkan indikator keterampilan kolaborasi yang meliputi kontribusi aktif, tanggung jawab, fleksibilitas, kompromi, dan sikap saling menghargai (Sunbanu dkk., 2019). Tes hasil belajar dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Ormell, 1974). Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment* dan uji coba, sedangkan reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi pengukuran.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen, uji validitas dan reliabilitas, serta penentuan kelas eksperimen dan kontrol. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan model TSTS berbantuan *Question Card*, di mana peserta didik dibagi dalam kelompok kecil; dua anggota bertugas bertamu ke kelompok lain untuk memperoleh informasi, sementara dua anggota lainnya menerima tamu dan menjelaskan hasil diskusi kelompok. *Question Card* digunakan sebagai pemicu diskusi agar pembelajaran lebih terarah dan interaktif. Sebaliknya, kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab. Tahap evaluasi dilakukan dengan penyebaran angket keaktifan dan kolaborasi serta pemberian tes hasil belajar setelah perlakuan.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitas untuk memastikan kelayakan analisis. Analisis inferensial dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test* menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui signifikansi pengaruh model TSTS berbantuan *Question Card* terhadap variabel penelitian.

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 77 dengan skor maksimum 87, skor minimum 68, dan standar deviasi sebesar 5,3. Sementara itu, rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 74 dengan skor maksimum 81, skor minimum 70, dan standar deviasi sebesar 3,5. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 4,580 dengan

derajat kebebasan (df) sebesar 30 dan nilai t tabel sebesar 2,042 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, diperoleh nilai mean difference sebesar 4,563 dengan standard error difference sebesar 0,996 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya perbedaan skor keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap kolaborasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata skor kolaborasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 78,8 dengan skor maksimum 83, skor minimum 76, dan standar deviasi sebesar 2. Sementara itu, rata-rata skor kolaborasi belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 73 dengan skor maksimum 75, skor minimum 70, dan standar deviasi sebesar 1,9. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memiliki tingkat kolaborasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar 8,561 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 30 dan nilai t tabel sebesar 2,042 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, diperoleh nilai mean difference sebesar 5,688 dengan standard error difference sebesar 0,664 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap kolaborasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya perbedaan skor kolaborasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Selain memberikan pengaruh terhadap keaktifan dan kolaborasi belajar, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 81,13 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 70. Sementara itu, rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 73,44 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 64. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$ dan nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya perbedaan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memiliki skor keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar yang berbeda dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran

Fikih, baik pada aspek keaktifan, kolaborasi, maupun hasil belajar peserta didik.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,580 lebih besar dibandingkan nilai t tabel sebesar 2,042 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 77 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengaruh tersebut terjadi karena model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, pertukaran informasi, serta kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman melalui interaksi sosial dengan anggota kelompok lain. Kegiatan bertamu dan menerima tamu dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menyebabkan peserta didik lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan menerima informasi dari kelompok lain sehingga pembelajaran berlangsung secara lebih komunikatif. Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Huda (2013) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) mampu mendorong keterlibatan peserta didik melalui kegiatan pertukaran informasi antar kelompok. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian As-Sa'idah (2023) dan Hazmi & Muliati (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Question Card* juga membantu peserta didik lebih fokus terhadap materi pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang harus didiskusikan bersama kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran membantu proses penyampaian informasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan komunikatif. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik karena pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap kolaborasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 8,561 lebih besar dibandingkan nilai t tabel sebesar 2,042 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, rata-rata skor kolaborasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 78,8 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh terhadap kemampuan kerja sama peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengaruh tersebut terjadi karena model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) menempatkan peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama dan bertukar informasi selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dituntut untuk memahami materi pembelajaran bersama anggota kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok lain, dan menerima informasi dari kelompok lain melalui kegiatan bertamu dan menerima tamu. Proses tersebut

menyebabkan peserta didik lebih banyak melakukan komunikasi dan interaksi sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Maharani dkk (2024) yang menyatakan bahwa kolaborasi belajar merupakan proses kerja sama antar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui interaksi sosial yang aktif. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Rizki, 2019) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi dan kerja sama peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Question Card* membantu proses diskusi kelompok menjadi lebih terarah karena setiap kelompok memperoleh pertanyaan yang harus dibahas bersama anggota kelompoknya. Hal tersebut menyebabkan peserta didik lebih banyak melakukan interaksi sosial dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap kolaborasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$ dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 81,13 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,44. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengaruh terhadap hasil belajar terjadi karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, pertukaran informasi, dan kegiatan tanya jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk memahami materi pembelajaran melalui interaksi sosial dan kerja kelompok. Kondisi tersebut sesuai dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial peserta didik. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Ahmad (2023) yang menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Question Card* membantu peserta didik lebih fokus terhadap materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep Fikih melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran membantu proses penyampaian informasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang melibatkan komunikasi, kerja kelompok, dan pertukaran informasi menyebabkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui kegiatan diskusi kelompok, pertukaran informasi, dan penggunaan media pembelajaran *Question Card*, peserta didik memperoleh kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta membangun pemahaman materi melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* dapat

digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel penelitian yang relatif terbatas dan pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu mata pelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan cakupan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengembangkan variabel penelitian lain yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Hal tersebut terlihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ serta rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Question Card* membantu peserta didik lebih fokus terhadap materi yang dipelajari sehingga peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* memberikan pengaruh terhadap kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta nilai signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) membantu peserta didik bekerja sama dalam kelompok, bertukar informasi, dan berdiskusi untuk memahami materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi dan komunikasi antar peserta didik menyebabkan peserta didik lebih mudah memahami materi sehingga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *Question Card* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pada mata pelajaran Fikih karena memberikan pengaruh terhadap keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan variabel dan jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

REFERENCES

- Ahmad, F. (2023). Model *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa di Kelas VIII MTs Mambaul Abror Turida Mataram Tahun 2022/2023 [Undergraduate, UIN Mataram]. <https://etheses.uinmataram.ac.id/4608/>
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. PT Raja grafindo persada.

- As-Sa'idah, M. M. (2023). Pengaruh model Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII MTs YPPS Sukamiskin [PhD Thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/84641/>
- Awanis, D., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas V MIS Mutiara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3453–3468.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (2 Revisi). Gava Media.
- Ferdiansyah, M. N. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Konkret. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(1), 145–153. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i1.7432>
- Gafrawi, G., & Mardianto, M. (2023). Konsep Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 2(1), Article 1.
- Goodsell, A. S., Maher, M. R., & Tinto, V. (1992). *Collaborative Learning: A Sourcebook for Higher Education*. National Center on Postsecondary Teaching, Learning, and Assessment (NCTLA). <https://eric.ed.gov/?id=ED357705>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hazmi, T., & Muliati, I. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap Keaktifan Peserta Didik di SMP Negeri 4 Batang Anai. *TSAQOFAH*, 6(2), 1894–1908. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v6i2.8694>
- Hikmah, H., Qodir, A., & Wahdah, N. (2022). Aktivitas Belajar dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 340–358. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10555](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10555)
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka pelajar.
- Kurainun, W., & Taufik, A. (2021). Penerapan Two Stay Two Stray pada Mata Pelajaran SKI. *Sanabil*.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Maharani, N. C. A., Susilowati, E., & Ellianawati, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1203–1211.
- Mahmudi, M. U., & Subhi, M. R. (2023). Strategi Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Kolaborasi Dalam Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(02), Article 02.
- Nurhayati, N. (2018). Memahami Konsep Syariah, Fikih, Hukum dan Ushul Fikih. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.26618/j-hes.v2i2.1620>
- Ormell, C. P. (1974). Bloom's Taxonomy and the Objectives of Education. *Educational Research*, 17(1), 3–18. <https://doi.org/10.1080/0013188740170101>
- Riadi, M. (2022). Keaktifan Belajar (Pengertian, Bentuk, Indikator dan Faktor yang Mempengaruhi). <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html>
- Rizki, L. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dengan Bantuan Media Video Berbasis Powtoon Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di SD N Karangturi [Bachelor, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO]. <https://repository.ump.ac.id/11023/>
- Sulma, S., Syam, N., & Amran, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBl) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas IV UPTD SD Negeri 18 Parepare. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 412–420. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.9713>

- 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>
- Wadi, H. (2024). Analisis Keaktifan dan Kolaborasi Melalui Pemberian Reward Penerapan Two Stay Two Stray. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2318–2324.