

SAKALIMA
PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN
VOL 3. NO. 2 (2026)

ISSN: 3064-2361

Eksperimentasi Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Roleplay Card* terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam

Dian Nur Hasanah✉, Ainal Gani✉, dan Evi Febriani✉

To cite this article Hasanah, D. N., Gani, A., Febriani, E. Eksperimentasi Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Roleplay Card* terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam. *SAKALIMA Pilar Pemberdaya. Masy. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 176–188, 2026. https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i2.534

To link to this article:

Published online: June. 10, 2026

Submit your article to this journal

View crossmark data

Full Terms & Conditions of access and use can be found at
https://journal.wiseedu.co.id/index.php/sakalima/about

OPEN ACCESS

https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i2.534

SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan Vol. 3 No. 2 (2026)

Check for updates

Research Article

Eksperimentasi Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Roleplay Card* terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam

Dian Nur Hasanah, Ainal Gani, Evi Febriani

Received: 28 Februari 2026	Revised: 25 April 2026	Accepted: 28 Mei 2026	Online: 10 Juni 2026

Abstract

Learning activity is an essential indicator of successful learning in Islamic Religious Education. However, teacher-centered instructional practices often limit student participation and engagement during classroom learning. This study aims to analyze the effect of the Two Stay Two Stray learning model based on Roleplay Card media on students' learning activity in Islamic Religious Education at SMK Geomatika Lampung. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a post-test-only non-equivalent control group design. The sample consisted of an experimental class that received instruction through the Two Stay Two Stray learning model based on Roleplay Card media and a control class that received conventional learning. Data were collected through a learning activity questionnaire and analyzed using normality, homogeneity, and independent sample t-test analyses. The results showed a significant difference in learning activity between students in the experimental and control classes, with a significance value of 0.005 ($p < 0.05$). Students who learned through the Two Stay Two Stray model based on Roleplay Card media demonstrated higher levels of learning activity than those who experienced conventional instruction. These findings indicate that integrating cooperative learning with interactive learning media effectively promotes student engagement and participation in Islamic Religious Education. The study contributes to the development of innovative student-centered learning strategies and provides practical implications for teachers seeking to enhance classroom interaction and learning quality.

Keywords: Islamic Religious Education; Learning Activity; Roleplay Card; Two Stay Two Stray

Publisher's Note:

WISE Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.

Copyright:
©
2026 by the author(s).
License WISE Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license.
(https://creativecommons.org/licenses/by/4.0//).

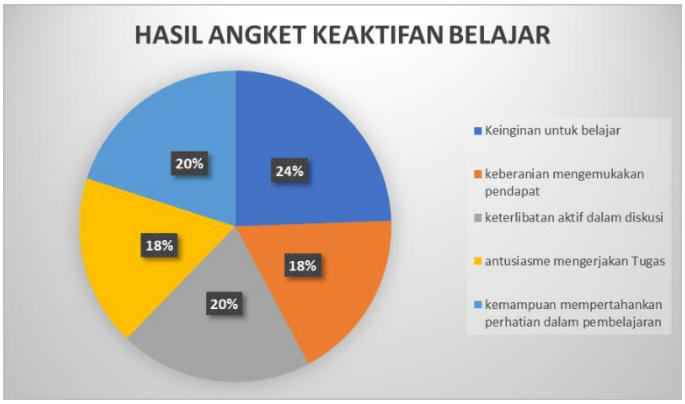


PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien [1], [2], [3]. Proses ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkaitan guna mengoptimalkan pencapaian kompetensi peserta didik [4], [5]. Dalam praktiknya, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan melalui pemilihan metode serta strategi yang tepat [6], [7]. Dengan demikian, pembelajaran menjadi sarana penting dalam membentuk kualitas intelektual dan karakter peserta didik [8], [9], [10].

Pembelajaran juga dapat dipahami sebagai proses yang melibatkan interaksi harmonis antara pendidik, peserta didik, dan sumber-sumber ilmu di lingkungan yang dirancang dengan penuh hikmah. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional dalam proses pembelajaran [11], [12]. Peserta didik yang aktif tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab [13], [14]. Keaktifan belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran karena mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor [15], [16]. Namun demikian, tingkat keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, termasuk strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik [17], [18].

Berdasarkan hasil prapenelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMK Geomatika Lampung, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik, antara lain proses adaptasi kurikulum yang belum optimal, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, variasi model pembelajaran yang belum terstruktur, serta pengelolaan jadwal pembelajaran yang kurang efektif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Prapenelitian Keaktifan Belajar di SMK Geomatika Lampung

Selain itu, hasil angket keaktifan belajar peserta didik yang disajikan pada Gambar 1 menunjukkan bahwa indikator keinginan untuk belajar memiliki persentase tertinggi sebesar 24%. Sementara itu, keterlibatan aktif dalam diskusi dan kemampuan mempertahankan perhatian masing-masing sebesar 20%. Adapun indikator keberanian mengemukakan pendapat

serta antusiasme dalam mengerjakan tugas menunjukkan persentase yang sama, yaitu 18%. Data tersebut mengindikasikan bahwa meskipun peserta didik memiliki motivasi belajar yang cukup baik, masih terdapat beberapa aspek keaktifan yang perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal keberanian berpendapat dan antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik belum optimal dan memerlukan upaya peningkatan melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Sejumlah penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Yudi Budianti [19], Tarisya Ayuni Wulandari [20], Lutfi Delfian [21]. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, keterampilan sosial, keberanian mengemukakan pendapat, serta keaktifan belajar melalui interaksi antarkelompok yang terstruktur [22]. Namun, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada mata pelajaran umum, sehingga belum banyak yang mengkaji penerapan *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta integrasinya dengan media pembelajaran inovatif [23], [24].

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang dipadukan dengan media *Roleplay Card [25]*. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, bertukar informasi [26], dan bekerja sama dalam kelompok melalui mekanisme kunjungan antarkelompok [27], [28]. Penerapan model *Two Stay Two Stray* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan sosial, komunikasi [29], [30], dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat [31], [32]. Dengan dukungan media *Roleplay Card*, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi serta lebih aktif dalam proses pembelajaran [33], [34].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris dampak model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) tipe *post-test-only non-equivalent control group design*. Desain ini dipilih karena penelitian dilakukan dalam konteks kelas yang telah terbentuk secara alami sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan individu secara penuh, tetapi menetapkan dua kelas sebagai kelompok penelitian. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional sesuai praktik pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan pengukuran akhir (*post-test*) menggunakan angket keaktifan belajar untuk membandingkan tingkat keaktifan belajar peserta didik pada kedua kelompok.

Secara operasional, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card* dan kemudian diberikan *post-test*, sedangkan kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan tersebut dan diberikan *post-test* yang sama. Penggunaan desain *post-test-only* dipertimbangkan untuk menghindari kemungkinan efek pengujian awal (*testing effect*) yang dapat memengaruhi respons peserta didik terhadap instrumen keaktifan belajar. Dengan demikian, perbedaan skor keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan menjadi dasar untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas XI SMK Geomatika Lampung pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XI B sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI A sebagai kelompok kontrol, dengan jumlah peserta didik masing-masing 28 orang sehingga total sampel penelitian adalah 56 peserta didik. Karena unit penelitian berbasis kelas, teknik pemilihan sampel lebih tepat dijelaskan sebagai *cluster random sampling* atau pemilihan kelas secara acak, bukan *cluster random sampling* terhadap individu. Penetapan ini penting untuk menjaga konsistensi metodologis karena perlakuan pembelajaran diberikan pada level kelas, bukan pada level individu peserta didik.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMK Geomatika Lampung yang berjumlah 110 peserta didik. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XI A sebagai kelas kontrol dan kelas XI B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan jenis *cluster random sampling*, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian. Penerapan teknik ini memungkinkan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sehingga sampel yang diperoleh lebih representatif terhadap populasi dan dapat mengurangi potensi bias penelitian.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Geomatika Lampung yang berlokasi di Jalan Pahlawan No. 73, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansi konteks sekolah dengan fokus penelitian, yaitu kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta adanya kebutuhan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, SMK Geomatika Lampung dipilih karena memiliki karakteristik peserta didik yang sesuai dengan sasaran penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card*, khususnya pada jenjang kelas XI.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian mencakup tahap persiapan, koordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran, pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pemberian *post-test*, serta pengolahan dan analisis data hasil penelitian. Pelaksanaan penelitian pada semester genap dipertimbangkan karena pada periode tersebut proses pembelajaran telah berjalan secara stabil, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih representatif mengenai keaktifan belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan. Dengan

demikian, lokasi dan waktu penelitian dipilih secara purposif berdasarkan kesesuaian konteks empiris, ketersediaan subjek penelitian, dan relevansi permasalahan pembelajaran yang dikaji.

Prosedur Penelitian dan Instrumen



Gambar 2. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian dimulai dengan penetapan populasi dan pemilihan sampel yang akan dijadikan subjek penelitian. Sampel yang terpilih kemudian dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti proses pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan diberikan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengukur tingkat keaktifan belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap variabel yang diteliti.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket keaktifan belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator keaktifan belajar peserta didik. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa pilihan respons yang mencerminkan tingkat keaktifan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis deskriptif, pengujian asumsi statistik, dan pengujian hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran umum skor keaktifan belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, meliputi nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum. Analisis ini diperlukan untuk menunjukkan kecenderungan awal data sebelum dilakukan pengujian inferensial.

Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi statistik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data skor keaktifan belajar pada masing-masing kelompok berdistribusi normal. Karena jumlah sampel pada setiap kelompok kurang dari 50 peserta didik, interpretasi utama uji normalitas mengacu pada nilai signifikansi Shapiro–Wilk. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test untuk memastikan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Data dinyatakan memenuhi asumsi homogenitas apabila nilai signifikansi Levene's Test lebih besar dari 0,05.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent-samples t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat

perbedaan yang signifikan antara skor keaktifan belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat perbedaan keaktifan belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Untuk memperkuat interpretasi hasil, analisis tidak hanya diarahkan pada signifikansi statistik, tetapi juga pada besaran perbedaan rata-rata (*mean difference*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil analisis dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Pendekatan ini penting agar temuan penelitian tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan secara statistik, tetapi juga menjelaskan relevansi praktis dari perlakuan pembelajaran yang diterapkan dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Evaluasi Dampak

Evaluasi dampak penelitian dilakukan dengan mengacu pada indikator keaktifan belajar peserta didik yang akan diteliti yaitu keterlibatan aktif dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Keberhasilan penerapan model pembelajaran diukur berdasarkan perbedaan tingkat keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card* terhadap keaktifan belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya > 0,05. Berikut merupakan hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	KELOMPOK	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
DATA	1.00	.109	28	.200*	.963	28	.411
	2.00	.146	28	.132	.929	28	.059

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* pada kelompok eksperimen sebesar 0,411 dan pada

kelompok kontrol sebesar 0,059. Kedua nilai signifikansi tersebut menunjukkan > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data yang diperoleh telah memenuhi salah satu asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari beberapa kelompok dalam penelitian memiliki kesamaan (homogen) atau tidak (tidak homogen). Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05. Berikut disajikan hasil uji homogenitas pada penelitian ini:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
DATA	Based on Mean	.084	1	54	.773
	Based on Median	.082	1	54	.775
	Based on Median and with adjusted df	.082	1	52.538	.775
	Based on trimmed mean	.083	1	54	.774

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,773 (> 0,05). Nilai tersebut menunjukkan bahwa varians antarkelompok data adalah homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa asumsi homogenitas dalam penelitian ini telah terpenuhi, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

Uji t

Dalam penelitian ini, uji *independent-samples t-test* menganalisis perbedaan skor keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik analisis yang digunakan adalah *t-test pooled variance*, yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok penelitian.

Tabel 3. Uji-t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
DATA	Equal variances assumed	.084	.773	2.910	54	.005	3.03571	1.04326	.94411	5.12732
	Equal variances not assumed			2.910	53.972	.005	3.03571	1.04326	.94408	5.12735

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,005. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,005 < 0,05), sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis media *Roleplay Card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *independent-samples t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dipadukan dengan media inovatif terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam [35], [36].

Pembahasan

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Model *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar informasi [37], serta berperan aktif dalam kelompok melalui mekanisme "bertamu" dan "menjaga" kelompok [38], [39]. Proses ini mendorong keterlibatan kognitif dan sosial peserta didik secara simultan, sehingga mampu meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat serta kemampuan bekerja sama [40]. Selain itu, penggunaan media *Roleplay Card* turut memperkuat keterlibatan peserta didik karena memberikan stimulus konkret yang memudahkan pemahaman materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif [41].

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik [42]. Penelitian yang dilakukan oleh Yudi Budianti [19], Delfian dan Arita [21], Amina [22], Faiqoh dan Asih [23], serta Selawati [35] menunjukkan bahwa model *Two Stay Two Stray* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran [43].

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Putri dan Susanto [38], serta Kustanto [42], yang menemukan bahwa model *Two Stay Two Stray* berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan mengintegrasikan media *Roleplay Card* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang sebelumnya masih jarang dikaji. Integrasi ini terbukti mampu mengatasi permasalahan keaktifan belajar yang ditemukan pada tahap prapenelitian, seperti rendahnya keberanian peserta didik dalam berpendapat dan kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas.

Selain itu, peningkatan keaktifan belajar juga dapat dilihat dari karakteristik pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) [44], [45]. Dalam pembelajaran konvensional, peserta didik cenderung pasif karena lebih banyak menerima informasi dari guru [46]. Sebaliknya, dalam model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbasis *Roleplay Card*, peserta didik dituntut untuk aktif mencari, mengolah [47], dan menyampaikan informasi [48]. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang

menekankan pada pengembangan kompetensi secara holistik, baik aspek kognitif, afektif [49], maupun psikomotor [50].

Penggunaan *Roleplay Card* turut memperkuat keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual [51]. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *Two Stay Two Stray* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan komunikasi peserta didik. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model *Two Stay Two Stray* dengan media *Roleplay Card* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang masih jarang dikaji pada tingkat sekolah menengah kejuruan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dan menggunakan angket sebagai instrumen utama pengukuran keaktifan belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas serta mengombinasikan angket dengan observasi atau wawancara. Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Two Stay Two Stray* berbasis *Roleplay Card* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang didukung oleh media *Roleplay Card* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Geomatika Lampung. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara tingkat keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model *Two Stay Two Stray* berbasis *Roleplay Card* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media yang bersifat interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan model *Two Stay Two Stray* berbasis *Roleplay Card* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik.

INFORMASI PENULIS

Penulis Koresponden

Dian Nur Hasanah – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
Email: diannurhasanah060@gmail.com

Penulis

Ainal Gani – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
Email: a.gani@radenintan.ac.id

Evi Febriani – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
Email: evifebriani@radenintan.ac.id

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Azani, "Hakikat belajar dan pembelajaran," *Maximal J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 17–37, 2024. https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183

[2] U. Jamaludin, "Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD)," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 9, no. 2, pp. 1–19, 2023.

[3] M. F. Fauzan, "Ruang lingkup manajemen pendidikan pada lembaga pendidikan," *JIIP J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 5, pp. 577–583, 2025. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7923

[4] Muhadi, Jarir, Khairina, Rajuna, and E. Prasetyo, "Evaluasi perencanaan desain pembelajaran, pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, dan evaluasi instrumen hasil pembelajaran," *Edu Soc. J. Pendidikan, Ilmu Sos. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 159–165, 2025. https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1084

[5] S. Iskandar, "Strategi mengoptimalkan komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 1–16, 2023.

[6] M. Zamiri and A. Esmaeili, "Strategies, methods, and supports for developing skills within learning communities: A systematic review of the literature," *Adm. Sci.*, vol. 14, no. 9, Art. no. 231, 2024. https://doi.org/10.3390/admsci14090231

[7] R. S. Siregar, "Students' preferences for varied learning methods: An empirical study of the effectiveness and appeal of diverse instructional approaches," *J. Profesi Guru Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 140–152, 2024.

[8] Julismawati and N. Eliana, "Peran guru dalam membentuk karakter peserta didik," *J. Rev. Pendidik. Dasar: J. Kaji. Pendidik. dan Has. Penelit.*, vol. 10, no. 3, pp. 255–259, Sep. 2024. https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n3.p255-259

[9] N. N. Febriani, "Kurikulum pendidikan Islam sebagai pedoman pembelajaran dalam membentuk karakter religius perspektif Al-Qur'an dan hadis," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 3, pp. 683–692, 2025. https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1420

[10] W. Anggraini and M. H. Islami, "Dimensions of Islamic education in shaping students' character for 21st-century learning," *Int. J. Islam. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 2, pp. 82–88, 2025. https://doi.org/10.69637/ijiting.v2i2.635

[11] M. Arieny, D. Kartika, and M. M. Tibrani, "Implementation of social and emotional learning (SEL): Promoting students' learning activities," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 8, no. 4, pp. 2210–2221, 2023. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1414

[12] B. D. S. Ghaleb, "Effect of exam-focused and teacher-centered education systems on students' cognitive and psychological competencies," *Int. J. Multidiscip. Approach Res. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 611–631, 2024. https://doi.org/10.59653/ijmars.v2i02.648

[13] T. A. Sakinah, "Implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa," *Al-Afkar J. Pemikir. dan Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 370–376, 2025. https://doi.org/10.0111/afkar.v1i2.70

[14] U. Ruslandi, S. Qomariyah, and M. Sumitra, "Peran metode pembelajaran diskusi dalam menciptakan keaktifan belajar siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah," *Katalis*

Pendidik. J. Ilmu Pendidik. dan Mat., vol. 2, no. 1, pp. 79–90, 2025. https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1203
[15] M. Hanifah and P. P. Purbosari, "Studi literatur: Pengaruh penerapan model pembelajaran guided inquiry (GI) terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sekolah menengah pada materi biologi," *BIODIK J. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 8, no. 2, pp. 38–46, 2022. https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.14791
[16] M. Sari et al., "Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran student-centered learning," *Warta Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1, pp. 219–230, 2024. https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4267
[17] F. D. Nuha, T. M. Anggriana, and R. Cristiana, "Pengaruh lingkungan belajar dan motivasi belajar terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar," *TARQIYATUNA J. Pendidik. Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 2, pp. 83–91, 2022. https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.248
[18] W. Iskandar, M. Azhari, and I. Waldi, "Implementasi strategi the learning cell untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Indones. J. Multidiscip. Sci. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 44–51, 2026.
[19] Y. Budianti, A. Tasrif, and D. R. Budiati, "Penerapan model Two Stay Two Stray (TSTS) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi sifat-sifat bangun ruang," *JMIE J. Madrasah Ibtidaiyah Educ.*, vol. 6, no. 2, p. 220, 2022. https://doi.org/10.32934/jmie.v6i2.485
[20] T. A. Wulandari and L. Rosdiana, "Improving students' social skills through cooperative learning: The effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model," *Sci. Educ. Appl. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 116–125, 2024. https://doi.org/10.30736/seaj.v6i2.1095
[21] L. Delfian and S. Arita, "Pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Sungai Tarab," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 10, no. 2, 2025. https://doi.org/10.31932/jpe.v10i2.499
[22] N. Amina, "Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray di kelas X C SMA Negeri 4 Palu," *J. Al-Qiyam*, vol. 6, no. 1, pp. 335–342, 2025. https://doi.org/10.33648/alqiyam.v6i1.1159
[23] S. N. Faiqoh and S. S. Asih, "The effectiveness of the Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model compared to the Jigsaw type on students' science learning outcomes," *J. Res. Sci. Educ.*, vol. 11, no. 2, pp. 937–945, 2025. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.10491
[24] M. F. Hasibuan, "Efforts to improve student learning outcomes through the Two Stay Two Stray (TS-TS) type cooperative learning model in class VI mathematics subjects at SDN 108384 Lubuk Pakam," *J. Classr. Action Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 37–45, 2024. https://doi.org/10.52622/jcar.v3i1.213
[25] S. Puspitasari and C. Liana, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan media card sort terhadap hasil belajar siswa kelas XI-1 pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Prambon," *Integr. Perspect. Soc. Sci. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 611–622, 2026.
[26] M. Albina et al., "Model pembelajaran di abad ke-21," *Warta Dharmawangsa*, vol. 16, no. 4, p. 941, 2022. https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446
[27] S. Ashfia and C. Cinantya, "Meningkatkan aktivitas, kerja sama, dan hasil belajar muatan IPS dengan menggunakan kombinasi model problem-based learning, Two Stay Two Stray, dan Talking Stick pada siswa kelas V SDN 025 Tanah Grogot Kabupaten Paser," *Integr. Perspect. Soc. Sci. J.*, vol. 2, no. 3, pp. 3275–3282, 2025.

[28] K. H. Winarto, "The implementation of the Two Stay Two Stray cooperative model to improve students' critical thinking skills in Pancasila education learning: Classroom action research in grade V at SD Negeri 1 Lemahabang," *JKIP J. Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 1109–1126, 2025.
[29] F. Hidayah, P. Paidi, A. Maulidiya, F. R. Al-Farisi, and M. Anshori, "The effect of the cooperative learning model of the Two Stay Two Stray technique on the communication skills of students," *Int. J. Multidiscip. Res. Anal.*, vol. 6, no. 7, pp. 3206–3214, 2023. https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i7-46
[30] R. Mariska, F. Ferdiyanto, and B. Hamdani, "The effectiveness of using Two Stay Two Stray to improve students' speaking skills," *J. English Lang. Educ.*, vol. 10, no. 3, pp. 711–720, 2025. https://doi.org/10.31004/jele.v10i3.914
[31] R. Uspayanti, S. I. Sulistiawati, M. Bawawa, and M. F. Narahawarin, "The effectiveness of using Two Stay Two Stray techniques in teaching reading comprehension for students of SMP IT Ibnu Sina Merauke," *Acceleration: Multidisciplinary Research Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 37–44, 2025. https://doi.org/10.70210/amrj.v3i1.116
[32] S. Rukoyah, A. Yuliyanto, I. Amanaturrakhmah, N. Nurjanah, T. D. Wulandari, and Muslim, "The influence of the Two Stay Two Stray learning model on the responsible character of fourth-grade elementary school students in science learning," in *Proc. 6th Int. Conf. Elementary Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 496–503, 2024.
[33] R. N. Frasandy, E. Suryati, and S. Yuliantika, "Efektivitas media smart card (kartu pintar) dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik," *Dawuh Guru J. Pendidik. MI/SD*, vol. 2, no. 2, pp. 161–170, 2022. https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.466
[34] A. Ardyansyah and S. Rahayu, "Development and implementation of augmented reality-based card game learning media with environmental literacy for improving students' understanding of carbon compounds," *Orbital*, vol. 15, no. 2, pp. 118–126, 2023. https://doi.org/10.17807/orbital.v15i2.17617
[35] Selawati, A. Fatoni, and W. E. Wahyudi, "The effectiveness of the Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model on students' interest in Islamic religious and character education," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 19, no. 2, pp. 149–162, 2025. https://doi.org/10.30863/didaktika.v19i02.10799
[36] C. O. Pratama, "Penerapan model Two Stay Two Stray untuk meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar," *SOSIOLA Pedagog. J. Inov. Pendidikan, Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 1, pp. 121–125, 2026.
[37] D. Apriakanti, M. Kusuma, and M. Nurhayati, "The effectiveness of Two Stay Two Stray (TSTS) cooperative learning model in improving students' critical thinking skills," *J. Sci. Educ. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–43, Sep. 2020. https://doi.org/10.21831/jser.v4i1.34240
[38] R. R. Putri and R. Susanto, "Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model Two Stay Two Stray," *JRTI J. Ris. Tindakan Indones.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–124, 2023. https://doi.org/10.29210/30033106000
[39] H. E. Rahmawati and Junaidi, "Model Two Stay Two Stray terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dengan aktivitas window shopping pada pembelajaran IPS," *JIIP J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 6, pp. 5827–5836, 2024. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4599
[40] D. F. Une, S. W. D. Pomalato, and T. Machmud, "Pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa," *Jambura J. Math. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–23, 2023. https://doi.org/10.34312/jmathedu.v4i1.18206
[41] Fatimah, "Merekonstruksi pembelajaran IPS: Media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru dalam menumbuhkan pemahaman kontekstual," *Din. Sos. J. Pendidik.*

Ilmu Pengetah. Sos., vol. 4, no. 2, pp. 150–162, 2025. https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i2.17921
[42] Kustanto, "Implementation of the Two Stay Two Stray model to increase social studies learning outcomes," *J. Educ. Expert.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2023. https://doi.org/10.30740/jee.v6i1.178
[43] R. N. Putri and E. A. Febriani, "Penerapan model kooperatif Two Stay Two Stray berbantuan poster dalam peningkatan hasil belajar sosiologi," *Naradidik J. Educ. Pedagog.*, vol. 5, no. 1, pp. 113–121, 2026. https://doi.org/10.24036/nara.v5i1.424
[44] R. Nuriyani, S. A. Waluyati, and D. Dahlia, "Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar peserta didik," *ASANKA J. Soc. Sci. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 171–181, 2023. https://doi.org/10.21154/asanka.v4i2.7900
[45] A. Ramadani, "Perspektif guru tentang rancangan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning)," *Biol. Educ. J. Pendidik. Biol.*, vol. 5, no. 1, pp. 59–68, 2025. https://doi.org/10.62734/be.v5i1.406
[46] A. S. A. Pane, "Melampaui pembelajaran konvensional: Analisis dampak pembelajaran kolaboratif terhadap keterlibatan aktif siswa pendidikan vokasi," *J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 2, no. 1, pp. 108–120, 2026.
[47] S. R. Siregar, N. Ainun, and A. Syahrina, "Pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan," *Jurnal Binagogik*, vol. 10, no. 2, pp. 33–45, 2023. https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.484
[48] N. Ika, "Improving students' learning activeness and achievement through the Two Stay Two Stray learning model integrated with group guidance," *Journal of Teaching and Education*, vol. 4, no. 2, 2025. https://doi.org/10.31327/jte.v4i2.2677
[49] E. F. Nurjadid, "Analisis implementasi ideologi kurikulum pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 1054–1065, 2025. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1309
[50] D. R. Martatiyana, "Analisis komparasi implementasi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013," *Muallimuna J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 9, no. 1, pp. 96–109, 2023. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.11600
[51] M. Sofirin, A. Rahim, and K. H. Najib, "Pengembangan media interaktif flash card dalam pembelajaran keragaman budaya pada kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul," *JIIP J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 8, pp. 9742–9749, 2025. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8825