

PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN DESAIN KEBAYA MODERN SISWA SMKN DI KEDIRI

Herwina Faza Aulia, penulis¹⁾, Agus Ridwan Misbahuddin^{2)*}, Rina Asmaul³⁾

^{1,2,3} Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email : herwinafazaaulia51@gmail.com, agus.ridwan@unipasby.ac.id, rinaasmaul@unipasby.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap pengetahuan dan keterampilan desain kebaya modern pada siswa jurusan Tata Busana SMKN di Kediri. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam bidang keterampilan desain. Metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) diharapkan dapat memfasilitasi interaksi antar siswa sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan praktis dalam desain kebaya modern. Penelitian menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan pengumpulan data melalui post-test setelah penerapan metode *Two Stay Two Stray* (TSTS). Analisis data dilakukan dengan uji One-Sample Test untuk menguji perbedaan signifikan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa, dengan nilai t untuk pengetahuan sebesar 17,683 dan p -value 0,000, serta nilai t untuk keterampilan sebesar 18,073 dan p -value 0,000 ($<0,05$). Metode ini mendorong kolaborasi aktif, meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi, serta memperkaya pemahaman dan keterampilan desain kebaya modern. Dengan demikian, metode *Two Stay Two Stray* terbukti efektif dan direkomendasikan untuk diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran desain kebaya modern guna mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: TSTS, Pengetahuan, Keterampilan, Kebaya Modern.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Two Stay Two Stray (TSTS) method on the knowledge and skills of modern kebaya design for students majoring in Fashion Design at SMKN in Kediri. The background of this study is the importance of active and collaborative learning approaches in improving learning outcomes, especially in the field of design skills. The Two Stay Two Stray (TSTS) method is expected to facilitate interaction between students, thereby improving conceptual understanding and practical skills in modern kebaya design. The study used a quantitative design with an experimental approach and data collection through a post-test after the application of the Two Stay Two Stray (TSTS) method. Data analysis was carried out using the One-Sample Test to test for significant differences in learning outcomes. The results showed that the Two Stay Two Stray (TSTS) method had a significant effect on improving students' knowledge and skills, with a t -value for knowledge of 17.683 and a p -value of 0.000, and a t -value for skills of 18.073 and a p -value of 0.000 (<0.05). This method encourages active collaboration, increases student participation in discussions, and enriches the understanding and skills of modern kebaya design. Thus, the Two Stay Two Stray method has proven effective and is recommended to be applied consistently in modern kebaya design learning to optimize student learning outcomes.

Keywords: TSTS, Knowledge, Skills, Modern Kebaya .

1. PENDAHULUAN

Globalisasi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk perkembangan industri mode di Indonesia. Perubahan ini terjadi seiring dengan meningkatnya pertukaran informasi, budaya, dan teknologi antarnegara, yang secara langsung memengaruhi tren serta dinamika dunia fashion. Di Indonesia sendiri, industri mode berkembang pesat dan menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat, tidak hanya sebagai pemenuhan kebutuhan primer tetapi juga sebagai bentuk ekspresi diri dan identitas budaya.

Desain mode sebagai bagian dari industri fashion memerlukan perpaduan antara seni, fungsi, dan teknologi. Proses kreatif dalam merancang busana dan aksesoris tidak hanya menuntut keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman mendalam terhadap estetika dan tren yang terus berkembang. Oleh karena itu, pendidikan menjadi komponen utama dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten dan adaptif terhadap perubahan industri. Pendidikan kejuruan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Tata Busana, berperan strategis dalam mencetak tenaga profesional yang siap bersaing di dunia kerja.

SMKN 3 Kediri merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki jurusan Tata Busana dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam bidang desain mode. Pembelajaran di bidang ini mencakup berbagai aspek, mulai dari teknik menjahit, pembuatan pola, pemahaman tren, hingga kemampuan presentasi dan pemasaran karya. Salah satu produk busana yang cukup diminati dalam dunia desain adalah kebaya modern, sebagai simbol perpaduan antara tradisi dan inovasi dalam busana Indonesia.

Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di SMKN 3 Kediri masih banyak mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep desain mode secara menyeluruh. Akibatnya, motivasi dan pemahaman siswa cenderung rendah, dan keterampilan yang dikembangkan tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif agar siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan aplikatif.

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Two Stay Two Stray (TSTS)*, yaitu strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan pada interaksi antar siswa dalam kelompok kecil. Metode ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi, berdiskusi, dan memperoleh berbagai perspektif dari teman sebayanya. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir, menyampaikan pendapat, dan mengembangkan keterampilan secara holistik.

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan desain kebaya modern pada siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 3 Kediri. Diharapkan melalui pendekatan ini, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam bidang desain mode.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mendesain kebaya modern. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol pembandingan. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Kota Kediri pada siswa kelas XI Busana 2 dengan jumlah total 35 siswa, yang sekaligus menjadi sampel penelitian karena jumlahnya kurang dari 100, sehingga teknik yang digunakan adalah *total sampling*.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen dan dependen. Variabel independennya adalah metode pembelajaran *Two Stay Two Stray*, yaitu metode kooperatif yang melibatkan pembagian kelompok, diskusi internal, pertukaran informasi antar kelompok, dan penyampaian hasil diskusi secara kolaboratif. Sedangkan variabel dependennya meliputi pengetahuan siswa dalam desain kebaya modern dan keterampilan siswa dalam mendesain kebaya tersebut. Pengetahuan diukur dari pemahaman siswa terhadap elemen desain kebaya seperti bahan, bentuk, dan teknik dasar, sementara keterampilan mencakup kemampuan siswa dalam menciptakan desain kebaya melalui tugas praktik, mulai dari sketsa hingga pemilihan bahan.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup kuesioner, tes, dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk mengukur persepsi, pengetahuan, dan keterlibatan siswa terhadap metode TSTS dan desain kebaya modern, menggunakan skala Likert dengan lima tingkat penilaian. Tes pengetahuan berupa soal tertulis, sedangkan keterampilan diukur melalui hasil karya desain siswa yang dinilai berdasarkan kreativitas, ketepatan teknik, kesesuaian tema, dan pemilihan bahan. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan untuk merekam proses pembelajaran dan hasil karya sebagai data pendukung. Prosedur penelitian diawali dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian diterapkan metode TSTS dalam beberapa sesi pembelajaran, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket, pemberian tes tertulis dan praktik, serta pengumpulan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak statistik. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 100 siswa. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t (*paired sample t-test*) guna

mengetahui perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Kriteria pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan perbandingan nilai t-hitung dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5%, di mana jika t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka hipotesis nol ditolak dan terdapat pengaruh signifikan metode TSTS terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pengetahuan	.126	35	.173	.951	35	.119
keterampilan	.155	35	.033	.943	35	.067

Berdasarkan uji **Shapiro-Wilk** nilai p untuk **Pengetahuan** (0,119) dan **Keterampilan** (0,067) keduanya lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua data **berdistribusi normal**.

2. Uji Validitas

Berdasarkan hasil analisis **Pearson Correlation**, sebagian besar variabel menunjukkan korelasi signifikan. Korelasi antara **P1** dan **P2** ($r = 0.653, p = 0.000$) serta antara **P6** dan **P7** ($r = 0.755, p = 0.000$) menunjukkan hubungan yang sangat kuat. Selain itu, variabel lain seperti **P1** dan **P3** ($r = 0.510, p = 0.002$) serta **P8** dan **P9** ($r = 0.853, p = 0.000$) juga memiliki korelasi signifikan pada tingkat **0.01**. Hasil ini mengindikasikan hubungan yang kuat dan relevan antar variabel dalam penelitian ini.

3. Uji Homogenitas

Tabel 2 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pengetahuan	.644	8	22	.733
keterampilan	2.111	8	22	.079

Berdasarkan hasil Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai signifikan $> 0,05$. Nilai signifikansi (Sig.) dari uji homogenitas nilai pengetahuan 0,733 ($>0,05$) dan nilai keterampilan 0,079 ($>0,05$) menunjukkan bahwa data tersebut dianggap homogen atau memiliki varian yang sama.

4. Uji T

Tabel 3 One Sample Test
One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pengetahuan	17.683	34	.000	5.11429	4.5265	5.7021
keterampilan	18.073	34	.000	5.25714	4.6660	5.8483

Berdasarkan uji *One Sample Test* dilihat pengujian hipotesis berdasarkan rumus uji-t yaitu jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika $\geq 0,05$ maka H_1 diterima. Terlihat bahwa variabel Pengetahuan dan Keterampilan masing-masing memiliki nilai t sebesar 17.683 dan 18.073 dengan p-value 0.000 ($<0,05$). Perbedaan rata-rata signifikan dengan nilai acuan sehingga H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada

metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap pengetahuan dan keterampilan desain kebaya modern siswa kelas IX di SMKN 3 Kediri.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mendesain kebaya modern. Peningkatan signifikan pada kedua variabel ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran kolaboratif seperti TSTS mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Pada aspek pengetahuan, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan pertukaran informasi antar kelompok mendorong mereka untuk lebih aktif menggali materi dan menjelaskan kembali pemahamannya kepada orang lain. Proses ini menciptakan *peer teaching* yang terbukti meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep (Slavin, 2005).

Model TSTS yang mengharuskan siswa untuk saling bertukar dan membagikan informasi secara sistematis juga menumbuhkan rasa tanggung jawab individu terhadap kelompoknya. Dua siswa yang tetap di kelompok bertindak sebagai host yang menjelaskan hasil diskusi kelompok mereka, sementara dua lainnya belajar dari kelompok lain. Pengulangan informasi dalam konteks sosial ini sangat efektif dalam memperkuat koneksi pengetahuan dan mendorong pemahaman yang lebih bermakna. Hal ini diperkuat oleh teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif siswa, khususnya melalui *zone of proximal development* (ZPD), di mana siswa belajar lebih baik dengan bantuan teman sejawat. Aktivitas ini juga melatih siswa untuk mendengarkan, menyampaikan pendapat, dan berargumentasi secara konstruktif, yang merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan abad 21.

Pada aspek keterampilan, metode TSTS juga memberikan dampak positif yang signifikan. Interaksi lintas kelompok memungkinkan siswa untuk melihat dan membandingkan proses serta hasil desain dari perspektif yang berbeda. Hal ini mendorong siswa untuk mengadopsi ide baru dan meningkatkan kualitas rancangan mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berorientasi pada praktik. Melalui kegiatan *two stray*, siswa memperoleh inspirasi dari desain kelompok lain yang mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses mendesain kebaya. Proses ini juga memungkinkan terjadinya evaluasi sejawat (*peer assessment*) yang memperkuat pemahaman akan kualitas desain yang baik. Selain itu, keterlibatan aktif dalam proses diskusi dan presentasi juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide dan hasil karya mereka.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Putri dan Wulandari (2021) yang menemukan bahwa metode pembelajaran kooperatif mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman konseptual. Demikian juga, Santoso et al. (2022) dan Utami & Prasetyo (2020) melaporkan bahwa strategi kolaboratif seperti TSTS dapat meningkatkan hasil belajar kognitif maupun psikomotorik pada mata pelajaran berbasis keterampilan. Penelitian ini juga didukung oleh temuan Nurcahyani et al. (2019), Wijayanti dan Hartono (2023), serta Sari dan Dewi (2021) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterampilan praktik dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Lebih lanjut, di tengah perkembangan dunia industri kreatif dan tuntutan revolusi industri 4.0 serta *society 5.0*, pembelajaran di SMK dituntut tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan kompetensi holistik siswa, termasuk kreativitas, pemecahan masalah, kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Metode TSTS sangat cocok dalam konteks ini karena melatih siswa untuk bekerja dalam tim, bertukar gagasan, dan menyampaikan ide dengan jelas dan sistematis. Hal ini menjadi bekal penting dalam dunia kerja nyata, di mana keterampilan interpersonal sama pentingnya dengan keterampilan teknis. Penerapan TSTS juga membantu guru dalam membangun suasana kelas yang lebih dinamis dan demokratis, di mana siswa berperan sebagai subjek pembelajaran, bukan hanya objek.

Dengan melihat ketercapaian indikator pengetahuan dan keterampilan siswa yang signifikan, metode *Two Stay Two Stray* terbukti efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran desain kebaya modern, terutama di lingkungan SMK yang menekankan pembelajaran vokasional. Penerapan metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mengembangkan *soft skill* seperti kerja tim, komunikasi, dan tanggung jawab individu. Maka dari itu, guru perlu mempertimbangkan penerapan model pembelajaran aktif berbasis kolaborasi ini sebagai bagian dari inovasi dalam pembelajaran praktik. Selain itu, sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan juga perlu mendukung pelatihan guru dalam penggunaan model-model pembelajaran inovatif agar transformasi pembelajaran menuju arah yang lebih aktif dan partisipatif dapat berlangsung secara merata di semua satuan pendidikan kejuruan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap pengetahuan dan keterampilan desain kebaya modern pada siswa kelas XI jurusan Tata Busana, dapat disimpulkan bahwa metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kedua aspek tersebut. Metode ini terbukti meningkatkan pengetahuan siswa dengan hasil uji *One-Sample Test* yang menunjukkan nilai t sebesar 17,683 dan nilai p sebesar 0,000 ($<0,05$), yang mengindikasikan bahwa rata-rata pengetahuan siswa setelah pembelajaran menggunakan metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) lebih tinggi dibandingkan nilai acuan. Selain itu, metode TSTS juga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan desain kebaya modern siswa, dengan nilai t sebesar 18,073 dan nilai p sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan peningkatan keterampilan praktis secara nyata. Peningkatan tersebut terjadi melalui proses kolaborasi dan pertukaran pengalaman antar siswa selama pembelajaran, sehingga metode *Two Stay Two Stray* (TSTS) efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan praktis siswa pada bidang desain kebaya modern.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain kebaya modern pada siswa kelas XI di SMKN 3 Kediri. Peningkatan pengetahuan siswa ditunjukkan melalui hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai t sebesar 17.683 dan p -value sebesar 0.000, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pengetahuan siswa dengan nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa metode TSTS mampu mendorong siswa untuk lebih memahami konsep desain kebaya modern melalui aktivitas diskusi kelompok, pertukaran informasi, dan penyampaian kembali hasil diskusi yang menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam. Selain itu, keterampilan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode TSTS, yang terlihat dari nilai t sebesar 18.073 dengan p -value 0.000. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa lebih terampil dalam merancang kebaya, memilih bahan, serta menerapkan teknik pembuatan kebaya secara tepat. Kegiatan kolaboratif yang terjadi selama proses pembelajaran membuat siswa lebih terlibat secara aktif dan kreatif dalam mengembangkan keterampilan desain mereka.

Dengan kondisi dunia pendidikan yang semakin menuntut penguasaan kompetensi abad 21, seperti kemampuan berkolaborasi, komunikasi efektif, dan kreativitas, penerapan metode TSTS menjadi sangat relevan dan penting. Metode ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga membentuk lingkungan belajar yang interaktif dan komunikatif, yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan vokasional saat ini. Terlebih di era digital dan globalisasi, siswa perlu dibekali kemampuan untuk bekerja sama dan beradaptasi dengan cepat, sehingga metode pembelajaran yang mendorong interaksi aktif seperti TSTS dapat menjadi solusi efektif untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia kerja masa depan. Oleh karena itu, penerapan metode *Two Stay Two Stray* sangat sesuai untuk mendukung perkembangan siswa SMK khususnya jurusan Tata Busana dalam menghadapi dinamika industri kreatif yang terus berkembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Z. N., Utomo, D. H., & Anjarwati, E. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII. 4(5). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i5.2024.8>
- Efendi, R. (2024). Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 004 Merdeka. 5(4), 4551–4557.
- Harsono, A., & Susanto, B. (2019). Pengaruh pembelajaran kolaboratif terhadap keterampilan praktis siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 15(2), 123–130.
- Karokaro, M. M. (2023). Penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar menghias busana dengan teknik sulaman fantasi pada siswa kelas XI-A Tata Busana di SMK Negeri 3 Metro tahun pelajaran 2018/2019. 1(2), 156–171.
- Lestari, S., Wulandari, D., & Putri, R. (2022). Efektivitas metode *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran seni budaya. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 45–53.
- Nurchayani, S., Hartono, P., & Wijayanti, R. (2019). Penerapan metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(3), 210–218.
- Peningkatan, P. (2022). Peningkatan kualitas pendidikan untuk mencetak sumber daya manusia berkualitas menuju Indonesia unggul. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pruistin, W. A., Hanifah, N., & Aeni, A. N. (2024). Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media KADO (Kartu Budaya Indonesia) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. 5, 279–288.
- Putra, M., & Hasanah, N. (2023). Pembelajaran kolaboratif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 11(4), 299–307.

- Putri, A., & Wulandari, F. (2021). Pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran seni budaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 89–96.
- Rahman, F., & Hidayat, R. (2020). Model pembelajaran aktif dan pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 77–85.
- Ridwan, A. (2011). Penerapan Quantum Learning pada pembelajaran busana pria di SMKN 3 Kediri: Quantum Learning, pembelajaran busana pria, prestasi belajar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 7(13).
- Rofiqoh. (2020). Model Two Stay Two Stray (TSTS) dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal UNS*, 3(3), 2037–2042.
- Santoso, B., Prasetyo, Y., & Utami, R. (2022). Efektivitas metode Two Stay Two Stray dalam pembelajaran seni. *Jurnal Seni dan Budaya*, 9(1), 34–42.
- Sari, N., & Dewi, T. (2021). Pengembangan keterampilan teknis siswa melalui metode Two Stay Two Stray. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 10(3), 150–158.
- Shofani, A., Ridha, Kharnolis, M., Marniati, & Mayasari, P. (2023). Faktor minat berwirausaha siswa kelas XI Tata Busana terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 2711–2719.
- Utami, R., & Prasetyo, Y. (2020). Pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(2), 120–127.
- Veronika, R., Puteri, S., Dewi, K., Filja, L., & Aulia, A. (2024). Peran penting pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia cerdas di era digitalisasi menuju Smart Society 5.0. 2(2), 1408–1418.
- Wijayanti, T., & Hartono, S. (2023). Kolaborasi dalam pembelajaran sebagai strategi peningkatan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 45–53.
- Yusuf, A. M. (2023). Pengaruh globalisasi terhadap penggunaan bahasa Indonesia. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 1(1), 37.