

**PENGARUH MEDIA PUZZLE DAN MOLYMOD DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY TERHADAP  
HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA  
PADA MATERI HIDROKARBON**

**Syahwina Mahreni Siagian (NIM 409331054)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan kreatifitas kimia siswa yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media *molymod* dengan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media *puzzle* pada pokok bahasan Hidrokarbon. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XII SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, yang berjumlah 13 kelas dan setiap kelas terdiri dari 24 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yang diambil secara acak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah soal sebanyak 20 soal yang telah dinyatakan valid dan reliabel serta lembar observasi kreatifitas. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata gain kelas eksperimen 1 (0,57) dan rata-rata gain kelas eksperimen 2 (0,543). Sedangkan untuk nilai kreativitas siswa pada kelas eksperimen 1 (63,5) dan eksperimen 2 (66,5). Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima yaitu Ada pengaruh media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dan media pembelajaran *molymode* dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Peningkatan hasil belajar pada kelas *Two Stay Two Stray* dengan media *molymod* sebesar (57%) dan kelas *Two Stay Two Stray* dengan media *puzzle* sebesar (54,3%).