

**PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL TWO STAY TWO STRAY DAN
GALLERY WALK TERHADAP AKTIVITAS DAN KEMAMPUAN MENULIS
PANTUN SISWA KELAS V GUGUS II
KECAMATAN MANGGALA KOTA MAKASSAR**

Nur Azza Amin¹, Aliem Bahri², Andi Paida³

Universitas Muhammadiyah Makassar

[1nurazzaamin00@gmail.com](mailto:nurazzaamin00@gmail.com), [2aliembahri@unismuh.ac.id](mailto:aliembahri@unismuh.ac.id), [3paيدا@unismuh.ac.id](mailto:paيدا@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a difference between the Two Stay Two Stray learning model and the Gallery Walk learning model on students' activities and abilities in writing pantun. The research approach uses a quantitative approach with the type of research used is quasi-experimental. The population of the study was all fifth grade students of Cluster II, Manggala District, Makassar City, consisting of seven schools with a total of 339 students. The research sample selected was fifth grade students of SD Inpres Antang totaling 54 people using the cluster random sampling technique. The data collection technique in the study was carried out through a test technique to determine the activities and abilities of students writing pantun. Based on the descriptive analysis of the results of the study, the average value of student learning activities through the Two Stay Two Stray learning model was 91.13 and through the Gallery Walk learning model was 90.17. The ability to write pantun students in the application of the Two Stay Two Stray learning model obtained an average value of 91.47 and through the Gallery Walk learning model with an average of 90.23. From the results of the analysis of the hypothesis of student learning activities, it was found that there was a significant difference through the application of the Two Stay Two Stray learning model and the Gallery Walk learning model with a significance value of $0.01 < 0.05$, so it was stated that H_0 was rejected and H_1 was accepted. While the analysis of the hypothesis of students' ability to write pantun obtained that H_0 was accepted and H_1 was rejected with a significance value of $0.152 < 0.05$. So it can be concluded that the Two Stay Two Stray learning model and the Gallery Walk learning model can improve students' ability to write pantun.

Keywords: Two Stay Two Stray Learning Model, Gallery Walk, Learning Activities, Pantun Writing Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *quasy eksperimental*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar yang terdiri dari tujuh sekolah dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 339. Sampel penelitian yang dipilih adalah siswa kelas V SD Inpres Antang yang berjumlah 54 orang dengan menggunakan teknik sampel *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan melalui teknik tes untuk mengetahui aktivitas dan

kemampuan menulis pantun siswa. Berdasarkan analisis deskriptif Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu 91,13 dan melalui model pembelajaran *Gallery Walk* sebesar 90,17. Adapun kemampuan menulis pantun siswa pada penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diperoleh nilai rata-rata 91,47 dan melalui model pembelajaran *Gallery Walk* dengan rata-rata 90,23. Dari hasil analisis hipotesis aktivitas belajar siswa diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* dengan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan analisis hipotesis kemampuan menulis pantun siswa diperoleh bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak dengan nilai signifikansi $0,152 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*, *Gallery Walk*, AKtivitas Belajar, Kemampuan Menulis Pantun.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar menjadi landasan terpenting bagi perkembangan siswa. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada peserta didik di sekolah. Maka mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih bangku Sekolah Dasar (SD) karena dari situ diharapkan siswa mampu memahami, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Seperti membaca, menyimak, menulis dan berbicara.

Berdasarkan standar isi oleh Badan Nasional Satuan Pendidikan (2006) dalam Dinarmayati (2021) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berperan dalam perkembangan pengetahuan, sosial

dan emosi siswa sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. Penjelasan mengenai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan sesama dalam berbagai kesempatan resmi, maupun tidak resmi, dengan berbagai alat komunikasi baik tulis maupun lisan. Proses sosialisasi tersebut memerlukan keterampilan berbahasa yang baik.

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki dalam keterampilan berbahasa lainnya. Terjadinya saling mempengaruhi antar aspek-aspek lainnya (menyimak, berbicara, dan

membaca). Pengalaman diperoleh dari menyimak, berbicara, dan membaca akan memberikan kontribusi berharga dalam menulis. Untuk ini alasannya, perlu ada penyegaran dengan cara yang dapat membuat siswa aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan merasa senang belajar (Febriyana, 2018). Kurangnya kemampuan menulis bagi siswa sekolah dasar merupakan tantangan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sehingga siswa tidak mengalami kesulitan belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik.

Keterampilan menulis pantun merupakan suatu kegiatan yang produktif serta ekspresif, yang menghasilkan bentuk tulisan dan mengandung pesan yang digunakan menyampaikan suatu hal oleh penulis (Sari, 2020). Keseluruhan bentuk pantun hanyalah berupa sampiran dan isi. Kerap kali berkaitan dengan alam (menceritakan budaya agraris masyarakat pendukungnya) (Isnarni, 2018). Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan anak dalam menulis pantun sudah di ajarkan sejak kelas IV SD, dengan indikator keberhasilan siswa mampu membuat pantun tentang berbagai tema.

Keterampilan menulis diperoleh tidak hanya dalam semalam tetapi juga melalui pembelajaran praktik. Guru harus menggunakan strategi, metode dan model yang berbeda untuk membantu mereka mencapai tujuan literasi mereka. Guru biasanya tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, tetapi tetap menggunakan model pembelajaran tradisional. Model tradisional berorientasi pada guru dan melibatkan penggunaan metode membaca dan pekerjaan rumah secara terus-menerus.

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stay* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan pada keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Menurut Indriasari (2022) Model pembelajaran *Two Stay Two Stay* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Sedangkan model pembelajaran *Gallery Walk* merupakan bagian dari Model Pembelajaran kooperatif, dimana peserta didik bekerja dalam kelompok

untuk menyelesaikan beberapa soal yang dibuat oleh guru. Model Pembelajaran ini diharapkan dapat melatih siswa berpikir kritis, kreatif dan efektif serta saling membantu memecahkan masalah dan saling membantu untuk berprestasi dalam kelompoknya dan kelompok lain (Sulistiyanti, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat pratindakan dan hasil wawancara dengan guru, kemampuan menulis pantun pada peserta didik kelas V di Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar menunjukkan bahwa peserta didik yang memenuhi indikator keterampilan menulis pantun sebesar 23,21% dengan kategori sangat rendah. Hal ini disebabkan belum timbulnya kesadaran akan pentingnya model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar serta banyak guru berpikiran bahwa menggunakan model pembelajaran itu ribet.

Bedasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Penerapan Model *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk* Ditinjau dari Aktivitas dan Kemampuan Menulis Pantun Siswa

Kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif, ialah bentuk penelitian yang menekankan analisisnya pada data numerical dan diolah dengan metode statistika. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental*. Menurut Sugiyono (2017: 72) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar, yang terdiri dari 6 sekolah yaitu SD Inpres Antang I, SD Inpres Antang II, SD Inpres Pannara, SD Negeri Pannara, SD Negeri Bitoa, SD Negeri Puri Taman Sari. Jumlah keseluruhan sebanyak 339 siswa. Sampel penelitian ini, maka digunakan teknik cluster random sampling dengan mengambil sampel secara acak dengan memperhatikan kelompok. Adapun kelompok peserta didik yang terpilih adalah Kelas V SD Inpres Antang I Kota Makassar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu deskripsi data, dan uji prasyarat analisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar, maka berikut ini uraian hasil penelitian yang telah diperoleh terkait dengan perbandingan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk*.

1. Deskripsi Data Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Pada penelitian ini proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada materi menulis pantun. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diterapkan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran dilakukan menggunakan pedoman lembar observasi yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sudah menerapkan komponen-komponen model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. hal ini didasarkan pada perolehan hasil dimana seluruh komponen terlaksana dengan kriteria sangat tinggi.

Hasil pengamatan nilai aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun, disajikan dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1 Statistik Data Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Statistik	Nilai	
	Eksperimen 1	Eksperimen 2
Mean	90.55	91.72
Median	90.5	92.5
Mode	90.5	92.5
Std. Deviation	1.777	2.399
Variance	3.160	5.756
Range	7.0	7.5
Minimum	87	88.5
Maximum	94	96

(sumber : SPSS versi 29)

Berdasarkan hasil perhitungan nilai aktivitas belajar yang terdiri dari 27 siswa menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 tidak memiliki hasil yang berbeda secara signifikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berada pada skor atau nilai rata-rata dengan kategori sangat aktif.

Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dilakukan dengan cara memberikan pre-test terlebih dahulu sebelum menerapkan perlakuan dan memberikan post-test setelah diterapkan perlakuan melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Tabel dibawah ini menyajikan gambaran pre-test dan post-test kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Tabel 4.2 Statistik Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 1 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Statistik	Nilai	
	Pre-test	Post-Test
Mean	43.92	90.03
Median	44	90
Mode	44	90
Std. Deviation	15.117	4.594
Variance	228.533	21.114
Range	67	19
Minimum	10	79
Maximum	77	98

(sumber : SPSS versi 29)

Berdasarkan data pada tabel 4.2 diperoleh bahwa kemampuan menulis pantun siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Tabel dibawah ini menyajikan gambaran pre-test dan post-test kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Tabel 4.5 Statistik Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Statistik	Nilai	
	Pre-test	Post-Test
Mean	37.18	92.92
Median	33	93
Mode	33	93

Std. Deviation	13.126	3.136
Variance	172.311	9.840
Range	45	10
Minimum	10	88
Maximum	55	98

(sumber : SPSS versi 29)

Berdasarkan hasil yang diperoleh terkait kemampuan awal dan akhir menulis pantun siswa melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen 2 mengalami perubahan.

2. Deskripsi Data Model Pembelajaran *Gallery Walk*

Pada penelitian ini proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* pada materi menulis pantun. Model pembelajaran *Gallery Walk* diterapkan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran dilakukan menggunakan pedoman lembar observasi yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan model pembelajaran *Gallery Walk*, disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sudah menerapkan komponen-komponen model pembelajaran *Gallery Walk*. hal ini

didasarkan pada perolehan hasil dimana seluruh komponen terlaksana dengan kriteria sangat tinggi.

Hasil pengamatan nilai aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun, disajikan dalam tabel 4.8.

Tabel 4.8 Statistik Data Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Gallery Walk*.

Statistik	Nilai	
	Eksperimen 1	Eksperimen 2
	1	2
Mean	90.48	89.87
Median	90.5	90.5
Mode	90.5	90.5
Std. Deviation	2.021	1.650
Variance	4.086	2.723
Range	7.0	5.5
Minimum	87	87
Maximum	94	92.5

(sumber : SPSS versi 29)

Berdasarkan hasil perhitungan nilai aktivitas belajar yang terdiri dari 27 siswa menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Gallery Walk* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berada pada skor atau nilai rata-rata dengan kategori sangat aktif.

Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk dilakukan dengan cara memberikan pre-test terlebih dahulu sebelum menerapkan perlakuan dan memberikan post-test setelah diterapkan perlakuan melalui model pembelajaran Gallery Walk. Tabel dibawah ini menyajikan gambaran pre-test dan post-test kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran Gallery Walk.

Tabel 4.9 Statistik Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 1 melalui Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk.

Statistik	Nilai	
	Pre-test	Post-Test
Mean	43.92	91.92
Median	44	90
Mode	44	90
Std. Deviation	15.117	3.699
Variance	228.533	13.687
Range	67	13
Minimum	10	85
Maximum	77	98

(sumber : SPSS versi 29)

Berdasarkan data pada tabel 4.9 dinyatakan bahwa hasil yang diperoleh terkait kemampuan awal dan akhir menulis pantun siswa melalui penerapan model

pembelajaran Gallery Walk pada kelas eksperimen 1 mengalami perubahan. Tabel dibawah ini menyajikan gambaran pre-test dan post-test kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran Gallery Walk..

Tabel 4.12 Statistik Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk.

Statistik	Nilai	
	Pre-test	Post-Test
Mean	37.18	88.55
Median	33	90
Mode	33	90
Std. Deviation	13.126	5.161
Variance	172.311	26.641
Range	45	16
Minimum	10	79
Maximum	55	95

(sumber : SPSS versi 29)

Berdasarkan data pada tabel 4.12 dinyatakan bahwa hasil yang diperoleh terkait kemampuan awal dan akhir menulis pantun siswa melalui penerapan model pembelajaran Gallery Walk pada kelas eksperimen 2 mengalami perubahan.

Berdasarkan data hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model

pembelajaran Gallery Walk pada kelas eksperimen 2 hasil nilai pretest dan posttest kemampuan menulis pantun siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami perubahan, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada hasil pretest sebesar 37,18%. Kemudian nilai rata-rata pada posttest mengalami peningkatan menjadi 88,55%. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan menulis pantun siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran Gallery Walk.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran Two Stay Two Stray dan model pembelajaran Gallery Walk dalam Aktivitas belajar siswa diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dimana aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran Gallery Walk. Adapun kemampuan menulis pantun siswa melalui model pembelajaran Two Stay Two Stray dan model pembelajaran Gallery Walk diperoleh temuan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dari kedua

model tersebut dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua model tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Nasional Satuan Pendidikan. (2006). *Standar isi oleh Badan Nasional Satuan Pendidikan*. Dalam Dinarmayati (2021).
- Febriyana, M., & Winarti, W. 2018. The Influence of the Power of Two Learning Strategy On the Writing Pantun Ability of Students of Indonesian Language and Literature Education Program FKIP UMSU. *In Proceeding of The Progressive and Fun Education International Conference*, 1(1).
- Sari, I. (2020). *Keterampilan menulis pantun sebagai kegiatan produktif dan ekspresif*.
- Indriasari, Desi, & Linda H. F. 2022. Pembelajaran Pemahaman IPA Materi Sumber Daya Alam Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1).
- Isnarni. (2018). *Pantun sebagai puisi rakyat yang bersajak a-b-a-b*.
- Huda, M. (Dalam Indriasari, 2022). *Model pembelajaran Two Stay*

Two Stray untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Lestari, dkk. (2014). Dalam Sulistyanti (2019). *Model pembelajaran Gallery Walk dan keefektifannya dalam melatih keterampilan siswa.* Dalam Sulistyanti, S. (2019).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sulistyanti, L., Siahaan, J., & Junaidi, E. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dipadukan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1).