

## **KONSTRUKSI KEMAMPUAN KOMUNIKASI MAHASISWA PGSD DENGAN MENGUNAKAN MODEL TWO STAY TWO STRAY PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN IPS**

Rusmawan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma

Alamat e-mail : [1rusmawan2222@gmail.com](mailto:1rusmawan2222@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Communication skills in the 21st century are very important and relevant to the purpose of the Social Sciences Learning (SS) course. Two stay two stray (TS-TS) is a potential learning model to develop students' communication skills. This study aims to describe the role of stay and stray in improving students' communication skills in Social Studies Learning courses with the TS-TS model. This research is a qualitative descriptive research. The subject of this research is a 2nd semester student of the PGSD Study Program at Sanata Dharma University who took the SS course. Data collection was carried out through interviews and observations. Data analysis uses descriptive analysis techniques. This study reveals findings, namely: (1) the role of stay in TS-TS Social Studies Learning develops the ability to explain and confidence, but faces challenges in the clarity of delivery and adjustment of communication style. (2) the role of stray in SS learning shows good listening and questioning skills, but is constrained by external factors such as speech speed and environment. The feedback process through questions and answers is at the core of communication effectiveness. The implication of this finding is that to maximize more effective communication, improvements are needed in the technical aspects of communication and management of the learning environment.*

*Keywords: Communication skill, Social studies learning, Two stay two stray*

### **ABSTRAK**

Keterampilan komunikasi di abad 21 sangat penting dan relevan dengan tujuan mata kuliah Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Two stay two stray* (TS-TS) merupakan model pembelajaran yang potensial untuk mengembangkan kemampuan komunikasi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran stay dan stray dalam peningkatan kemampuan komunikasi mahasiswa pada mata kuliah Pembelajaran IPS dengan model TS-TS. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 Prodi PGSD Universitas Sanata Dharma yang mengikuti mata kuliah Pembelajaran IPS. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Penelitian ini mengungkap temuan, yaitu: (1)

peran *stay* dalam TS-TS Pembelajaran IPS mengembangkan kemampuan menjelaskan dan kepercayaan diri, tetapi menghadapi tantangan dalam kejelasan penyampaian dan penyesuaian gaya komunikasi. (2) peran *stray* dalam TS-TS Pembelajaran IPS menunjukkan kemampuan mendengarkan dan bertanya yang baik, namun terkendala oleh faktor eksternal seperti kecepatan bicara dan lingkungan. Proses umpan balik melalui tanya jawab menjadi inti dari efektivitas komunikasi. Implikasi temuan ini adalah untuk memaksimalkan komunikasi yang lebih efektif maka perlu perbaikan pada aspek teknis komunikasi dan manajemen lingkungan pembelajaran.

Kata kunci: Kemampuan komunikasi, Pembelajaran IPS, *Two stay two stray*

## **A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfungsi menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap sosial agar siap partisipasi dalam masyarakat (Savage et al., 2021). Mata kuliah Pembelajaran IPS SD Di Program Studi (Prodi) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) bertujuan membekali mahasiswa kemampuan mengajarkan konsep-konsep IPS kepada siswa. Di sisi lain, materi IPS SD memungkinkan siswa mengerti, berpartisipasi, dan membuat keputusan dalam kehidupan (America, 2009).

Untuk mengkaji berbagai bahan kajian tersebut, diperlukan dukungan kemampuan komunikasi yang baik. Komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang dikembangkan melalui pendidikan di Abad 21

(Yennita et al., 2024). Kemampuan komunikasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon guru. Keterampilan ini melibatkan penyampaian ide atau pesan, menyimak atau mendengarkan dan interaksi dengan orang lain (Saimon et al., 2023). Komunikasi yang baik ditandai dengan menyampaikan gagasan, mendengarkan, menyesuaikan gaya komunikasi, memberi dan menerima umpan balik (Astuti & Pratama, 2020; Tee et al., 2022). Subaspek kemampuan komunikasi bisa dikuasai mahasiswa manakala dilatihkan dalam proses perkuliahan.

Namun, realitas di ruang kuliah seringkali menunjukkan hal yang berbeda. Berdasarkan observasi awal dan refleksi pengajar pada mata kuliah Pembelajaran IPS, teridentifikasi perma-salahan

mendasar berupa rendahnya kemampuan komunikasi mahasiswa. Gejala ini tampak dari beberapa indikator: kemampuan menyampaikan gagasan masih parsial dan tergantung teks, kurang mendengarkan orang lain saat orang lain sedang berbicara, kurang dalam menyesuaikan gaya komunikasi, dan kurang dalam memberi dan menerima umpan balik.

Salah satu faktor penyebabnya adalah perkuliahan yang masih sering berpusat pada dosen, dimana mahasiswa ditempatkan sebagai objek yang pasif (Saimon et al., 2023). Metode ceramah yang dominan dan minimnya interaksi antar mahasiswa membuat perkuliahan terasa monoton (Kayaalp et al., 2024). Menghadapi tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mentransformasi ruang kuliah menjadi lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Nani Kurniasari, Lilik Muslichati, 2024).

Salah satu model perkuliahan yang berpotensi mengembangkan berbagai dimensi kemampuan model pembelajaran *two stay two stray*. Model pembelajaran ini merupakan struktur pembelajaran yang

sistematis, yang dirancang untuk menciptakan interaksi antar peserta didik (Apriakanti et al., 2020; Saputra et al., 2023). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Azizah & Rahmi, 2025), kemampuan kolaborasi (Sunbanu et al., 2020), kemampuan membaca (Saputra et al., 2023), motivasi belajar (Akmalia, 2023). Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, belum ada yang spesifik meneliti bagaimana aspek peran *stay* dan peran *stray* dalam proses pembelajaran model *two stay two stray* khususnya dalam mengkonstruksi kemampuan komunikasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konstruksi perkuliahan Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata kuliah Pembelajaran IPS.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester dua Prodi PGSD Universitas Sanata Dharma

berjumlah 56 mahasiswa yang menempuh mata kuliah Pembelajaran IPS. Subyek penelitian diambil secara *purposive*. Obyek penelitian ini adalah kemampuan komunikasi mahasiswa peserta mata kuliah Pembelajaran IPS. Indikator kemampuan komunikasi dalam penelitian ini meliputi menyampaikan ide, mendengarkan aktif, menyesuaikan gaya komunikasi, dan umpan balik.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data penelitian dilakukan dengan triangulasi metode. Data dianalisis dengan analisis kualitatif model Miles dan Huberman.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Perkuliahan Pembelajaran IPS dengan model *two stay two stray* diawali dengan pembagian kelompok sesuai jumlah materi. Masing-masing kelompok mempelajari informasi di materi tersebut. Setelah jelas dengan materi yang diperoleh, selanjutnya masing-masing kelompok dibagi dua. Ada yang bertugas sebagai *stay* untuk menjelaskan materi yang diperoleh

kelompok dan *stray* yang bertugas mengunjungi kelompok lain untuk mendengarkan materi dari kelompok lain. Mahasiswa *stray* dibekali lembar kerja digunakan untuk mencatat informasi dari kelompok lain. Setelah usai, mahasiswa *stray* kembali ke kelompoknya dan menjelaskan semua materi yang diperoleh dari kelompok lain kepada mahasiswa yang menjadi *stay*. Untuk memastikan apakah kelompok jelas dengan materi yang dipelajari, di akhir sesi ada kuis terkait materi yang dipelajari.



Gambar 1. Diagram Persentase Peran *Stay* dan *Stray*

Tanggapan responden peran *Stay* dan *Stray* Secara keseluruhan, mayoritas responden menunjukkan perasaan positif berupa perasaan gembira terhadap peran yang dijalani, baik sebagai *Stay* maupun *Stray*. Dari 18 responden yang berperan sebagai *Stay*, 75% atau 13 responden menyatakan gembira, sedangkan

25% atau 5 responden menyatakan perasaan biasa.

Dari total 26 responden yang berperan sebagai *Stray*, mayoritas juga menyatakan gembira (sekitar 77% atau 20 responden). Sebagian kecil menyatakan perasaan biasa (sekitar 23% atau 6 responden).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkuliahan Pembelajaran IPS dengan model TS-TS membawa dampak positif meliputi (1) berbagi pengetahuan, (2) melatih keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri, dan (3) penguatan pemahaman materi.

Mahasiswa *Stay* merasa senang karena mampu berbagi ilmu atau informasi dan memberikan pengetahuan kepada kelompok *stray*. Kelompok ini merasa lebih mengerti suatu materi karena harus membagikannya. Peran *stay* memberikan kesempatan untuk belajar berkomunikasi, memperlancarkan komunikasi, berlatih untuk berbicara, dan melatih kemampuan komunikasi penyampaian materi. Menjadi kelompok ahli (*Stay*) membuat mahasiswa lebih paham mengenai materi yang mereka pegang dan

membantu mereka dalam berproses mencari jawaban.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peran *stray* merasakan hal positif meliputi berfokus akuisisi pengetahuan dan interaksi selama proses. Dimensi ini meliputi perolehan wawasan baru, akses pertanyaan, dan pemahaman model pembelajaran. Mendapat *Stray* senang karena menambah wawasan, mendapat banyak informasi, mengetahui/mencari tahu pengetahuan/ilmu dari kelompok lain, dan mendapatkan pengetahuan baru yang menambah wawasan.

Peran *Stray* memberikan kebebasan untuk bertanya mengenai materi atau topik dan mengajukan pertanyaan yang kurang dipahami. Mereka dapat berinteraksi langsung dengan teman lain. *Stray* merasa senang karena menjadi tahu pengertian dan langkah-langkah model-model pembelajaran IPS, bahkan semakin memahami model pembelajaran IPS.

### **Analisis Tematik Kegiatan *Two Stay Two Stray***

Tema 1: Akuisisi Pengetahuan dan Perluasan Wawasan

Tema ini menangkap manfaat kognitif utama dari model TSTS, yaitu mendapatkan informasi baru dan memperluas pemahaman materi di luar topik kelompok sendiri. Ini adalah pola yang paling dominan dirasakan oleh responden yang berperan sebagai *Stray*.

Tema 2: Pengembangan Keterampilan Komunikasi dan Kepercayaan Diri

Tema ini berfokus pada manfaat soft skill yang didapatkan mahasiswa, terutama bagi mereka yang berperan sebagai *Stay*, di mana tuntutan untuk menjelaskan materi secara berulang melatih kemampuan berbicara di depan umum.

Tema 3: Tantangan Implementasi: Kecepatan dan Keterbatasan Waktu

Tema ini mencerminkan kendala utama yang dialami oleh peserta, yang bersifat struktural dan berkaitan dengan manajemen waktu dalam pelaksanaan metode TSTS.

Tema 4: Beban Kognitif dan Komunikatif bagi Kelompok Ahli (*Stay*)

Tema ini menyoroti kesulitan unik yang dihadapi oleh anggota *Stay*, yaitu tanggung jawab untuk menjadi sumber informasi utama yang efektif

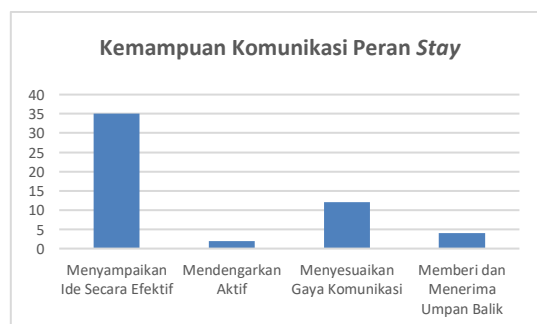
dalam waktu singkat, yang menuntut kedalaman pemahaman materi dan keahlian komunikasi.

Distribusi frekwensi kemunculan indikator kemampuan komunikasi pada peran *stay* maupun peran *stray* tersaji pada Tabel 1.

**Tabel 1. Frekwensi Kemunculan Indikator Komunikasi Peran *Stay* dan Peran *Stray***

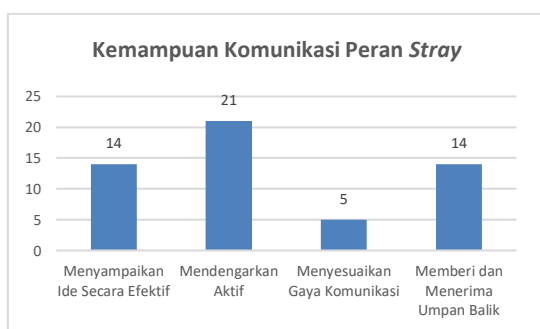
No.	Indikator Komunikasi	Peran <i>Stay</i>	Peran <i>Stray</i>	Total
1.	Menyampaikan Ide Secara Efektif	35	14	49
2.	Mendengarkan Aktif	2	21	21
3.	Menyesuaikan Gaya Komunikasi	12	5	17
4.	Memberi dan Menerima Umpan Balik	4	14	18

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum indikator menyampaikan ide menempati frekwensi yang paling besar. Disusul secara berturut-turut mendengarkan aktif, menyesuaikan gaya komunikasi, dan umpan balik. Berdasarkan aspek peran *stay*, indikator menyampaikan ide mendominasi (Gambar 2).



Gambar 2. Kemampuan Komunikasi Peran *Stay*

Sedangkan berdasarkan peran *stray*, kemampuan mendengarkan aktif menempati posisi kemunculan yang paling tinggi. Secara visual, kemunculan indikator kemampuan komunikasi peran *Stray* disajikan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Kemampuan Komunikasi Peran *Stray*

### **Indikator Menyampaikan Ide Secara Efektif**

Peran *Stay* mendominasi indikator ini (35 kemunculan). Hal ini terkait tugas *stay* karena tugas utama mereka adalah menjelaskan materi kepada kelompok lain, yang meliputi melatih kepercayaan diri/berbicara, berbagi informasi, dan upaya membuat pendengar paham.

Peran *Stray* (14 kemunculan) terlibat dalam penyampaian ide saat mereka harus membagikan kembali

ilmu yang didapatkan kepada teman kelompok yang *Stay*.

Secara umum, peran *stay* memiliki kemampuan menyampaikan ide yang kuat, didukung oleh rasa percaya diri yang terbangun melalui proses penjelasan berulang. Namun, efektivitas mereka sering terkendala oleh kemampuan mengelola tutur kata dan memastikan pemahaman audiens dalam waktu yang terbatas (Astuti & Pratama, 2020).

### **Indikator Mendengarkan Aktif**

Indikator ini hampir sepenuhnya merupakan aktivitas *Stray* (21 kemunculan). Tugas *stray* adalah menyimak materi, mendengarkan penjelasan orang lain, dan fokus dalam mendengarkan. Tantangan seperti sulit menangkap materi karena kecepatan bicara dan kesulitan mencatat juga menunjukkan upaya mendengarkan yang intens.

Peran *Stay* tidak mencatat secara eksplisit kesulitan atau keberhasilan dalam mendengarkan, selain konteks menerima pertanyaan.

Secara umum, peran *stray* menunjukkan kebutuhan dan pelaksanaan mendengarkan aktif yang sangat tinggi, yang dilihat

sebagai bagian krusial dari tugas mereka. Namun, lingkungan komunikasi (kecepatan bicara *Stay* dan kebisingan) sering menjadi hambatan besar terhadap efektivitas mendengarkan.

#### **Indikator Menyesuaikan Gaya Komunikasi**

Peran *Stay* menunjukkan banyak upaya untuk menyesuaikan komunikasi (12 kemunculan), seperti berupaya menjelaskan dengan bahasa yang lebih mudah dan mencari tutur kata untuk menjelaskan lebih detail. Namun, kemunculan juga mencakup kegagalan dalam penyesuaian yang diamati oleh *Stray* (misalnya, menjelaskan terlalu cepat atau suaranya kecil).

Peran *Stray* (5 kemunculan) menyebut tantangan terkait gaya komunikasi *Stay* (kurang jelas, terlalu cepat) dan kesulitan mereka sendiri dalam membedakan materi yang dijelaskan dengan metode berbeda. *Stay* menyadari pentingnya penyesuaian gaya komunikasi (yaitu menggunakan bahasa yang sederhana), tetapi penerapannya tidak konsisten, yang terlihat dari keluhan *Stray* tentang kecepatan bicara dan kejelasan. Hal ini tentu

berkaitan dengan bahasa yang mudah dipahami dan sederhana sangat penting dalam komunikasi (Nani Kurniasari, Lilik Muslichati, 2024).

#### **Indikator Memberi dan Menerima Umpan Balik**

Peran *Stray* lebih aktif dalam indikator ini (14 kemunculan) karena tugas mereka termasuk belajar bertanya dengan baik, bebas bertanya mengenai materi, dan mengajukan pertanyaan untuk memastikan pemahaman.

Peran *stay* (4 kemunculan) terlibat dalam umpan balik melalui proses tanya jawab dan menjawab pertanyaan. Salah satu kesulitan *Stay* yang tercatat adalah saat proses tanya jawab karena kurang memahami semua materi yang ditanyakan, yang menunjukkan bahwa mereka menerima umpan balik yang menguji pemahaman mereka.

Kedua peran menunjukkan kemampuan yang baik dalam interaksi umpan balik. Proses tanya jawab merupakan inti dari komunikasi kedua belah pihak, di mana *Stray* menggunakan pertanyaan untuk menguji kejelasan materi (*feedback* yang diberikan), dan *Stay*



menggunakan pertanyaan tersebut untuk mengukur keberhasilan penyampaian (Batdi & Elaldi, 2020).

### **E. Kesimpulan**

Peningkatan kemampuan komunikasi mahasiswa dalam perkuliahan Pembelajaran IPS dengan menerapkan model *two stay two stray* tak lepas dari peran *stay* dan *stray*. Peran *stay* dalam model *two stay two stray* Pembelajaran IPS mengembangkan kemampuan menjelaskan dan kepercayaan diri, tetapi menghadapi tantangan dalam kejelasan penyampaian dan penyesuaian gaya komunikasi. Peran *stray* dalam model *two stay two stray* Pembelajaran IPS menunjukkan kemampuan men-dengarkan dan bertanya yang baik, namun terkendala oleh faktor eksternal seperti kecepatan bicara dan lingkungan. Proses umpan balik melalui tanya jawab menjadi inti dari efektivitas komunikasi. Implikasi temuan ini adalah untuk memaksimalkan komunikasi yang lebih efektif maka perlu perbaikan pada aspek teknis komunikasi dan manajemen lingkungan pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akmalia, A. (2023). *The Two Stay Two Stray Learning Strategy and Its Effect on the Motivation and Ability of Arabic Reading Skills*. 23(2), 164–170.
- America, B. (2009). Powerful and Purposeful Teaching and Learning in Elementary School Social Studies. *Social Studies and The Younger Learner*, 22(October).
- Apriakanti, D., Kusuma, M., & Nurhayati, M. (2020). The Effectiveness of Two Stay Two Stray (TSTS) Cooperative Learning Model in Improving Students 'Critical Thinking Skills. *Journal of Science Education Research*, 4(1), 40–43. <https://doi.org/10.21831/jser.v4i1.34240>
- Astuti, B., & Pratama, A. I. (2020). Hubungan antara efikasi diri dengan keterampilan komunikasi siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(2), 147–155. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i2.33757>
- Azizah, F., & Rahmi, P. (2025). Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY BERBANTUAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD Pendahuluan Pendidikan memiliki peran yang untuk belajar dalam meningkatkan sitem Pendidikan Na. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 1551–1563.
- Batdi, V., & Elaldi, Ş. (2020). Effects of drama method on social communication skills: A

- comparative analysis.  
*International Journal of Research in Education and Science*, 6(3), 435–457.  
<https://doi.org/10.46328/ijres.v1i1.962>
- Kayaalp, F., Namlı, Z. B., & Meral, E. (2024). My museum: A study of pre-service social studies teachers' experience in designing virtual museums. In *Education and Information Technologies* (Vol. 29, Issue 18). Springer US.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-12742-8>
- Nani Kurniasari, Lilik Muslichati, N. M. (2024). Strategi Membangun Komunikasi Efektif di SDN Kuningan 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21482/10668>
- Saimon, M., Lavicza, Z., & Dana-Picard, T. (Noah). (2023). Enhancing the 4Cs among college students of a communication skills course in Tanzania through a project-based learning model. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6269–6285.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11406-9>
- Saputra, N., Gailea, N., Widodo, A., Ramli, A., Manoppo, Y., Qosim, M. N., & Salim, A. (2023). *The Effect of Two Stay Two Stray and Think Pair Share Techniques on Students' Speaking Skills at Grade XI of Madrasah Aliyah Swasta Al Manaar*. 13(3), 37–43.  
<https://doi.org/10.5430/wjel.v13n3p37>
- Savage, C., Hübner, N., Biewen, M., Nagengast, B., & Polikoff, M. S. (2021). Social Studies Textbook Effects: Evidence From Texas. *AERA Open*, 7(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.1177/2332858421992345>
- Sunbanu, H. F., Wardani, K. W., Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2020). *Jurnal basicedu*. 3(4), 2037–2041.
- Tee, T. K., Abd Hamid, R. I., Md. Ngadiran, N., Mohd. Rusly, N. S., Ahmad Puad, F. N., Azman, M. N. A., & Azid, N. (2022). Needs Analysis for Module Development of Communication Skills Based on Learning Styles for Vocational College Students. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(5), 30–44.
- Yennita, Y., Al Fatihah, A., Zulirfan, Z., & Osman, K. (2024). the Change in Students' Communication and Collaboration Skills Through Time Token Cooperative Learning Model. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(2), 313–324.  
<https://doi.org/10.15294/n77t7q82>