



Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan *Concept Map* dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa di SMAN 1 Barru

¹Usman, ²Nurleli Ramli, ³Hasmiah Herawaty, ⁴Wirawan Setia Laksana
^{1,2,3,4}IAIN Parepare

Jalan Amal Bhakti No. 8 Parepare
Email: nurleliramli@iainpare.ac.id

Naskah diterima: 3 April 2020, direvisi: 5 Mei 2020, disetujui: 28 Juni 2020

Abstract

This research aims to reveal the ability of interpersonal communication among students after the implementation of the learning model of concept map, two stay two stray, and Two Stay Two Stray with concept map. This research was experiment type designing the factorial pre test – post test involving two variables – Two Stay Two Stray and concept map. The object of this research was two senior high schools at Barru, South Sulawesi. The respondents in this research were 122 students. The result disclosed that the instrument of the ability of interpersonal communication among students has valid and reliable of Cronbach Alpha 0.822. The change of communication as independent variable revealed that the learning model of concept map, two stay two stray, and Two Stay Two Stray with concept map provides positive effects on the ability of interpersonal communication among students. The learning model of Two Stay Two Stray provided the greatest effect with the value of 32.4%. The effect of concept map using the same size only provided the value of 7.8% and the combination of both only provided the value of 4.4%. The further result revealed that the response of teachers on the the given treatment has positive and students have positive response and assess that the given treatment supports their learning in the classroom.

Keyword. *Two Stay Two Stray, Concept Map, Interpersonal Communication.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah penerapan model pembelajaran *concept map*, *two stay two stray*. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan faktorial pre test-post test yang melibatkan 2 variabel – *Two Stay Two Stray* dan *concept map*. Penelitian ini dilaksanakan di 2 SMA Negeri di Kabupaten Barru Sulawesi Selatan. Responden dalam penelitian ini sebanyak 122 siswa Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa instrumen kemampuan komunikasi interpersonal siswa valid dan reliabel dengan nilai Cronbach Alpha 0.822. Perubahan kemampuan komunikasi (hasil post test dikurangi pre test) sebagai variabel dependen menunjukkan bahwa ketiga perlakuan, baik *two stay two stray*, *concept map*, dan kombinasi antara keduanya memberikan pengaruh positif terhadap perubahan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh paling besar dengan nilai sebesar 32,4%. Pengaruh *Concept map* dengan menggunakan ukuran yang sama, hanya sebesar 7,8% dan kombinasi keduanya hanya memberikan efek sebesar 4,4%. Respon guru terhadap perlakuan yang diberikan juga positif, sedangkan siswa menanggapi positif dan menganggap perlakuan yang diberikan menunjang pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: *Two Stay Two Stray, Concept Map, Komunikasi Interpersonal*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu kepada siswa dalam proses pembelajaran, akan tetapi pendidikan berperan untuk membudayakan dan memberdayakan peserta didik sepanjang hayatnya dengan membangun kemauan dan mengasah kreativitas siswa (Gagne, 1974). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran yang efektif dalam mengasah potensi siswa agar memiliki pondasi keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlakul karimah, serta keterampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha pemberian stimulus agar siswa dapat mengintegrasikan dan mengorganisasikan sejumlah pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah didapatkannya kedalam skema bermakna sehingga ada informasi baru yang mereka bisa peroleh dengan bantuan guru sebagai fasilitator (Karwono, 2017). Guru seyogyanya mengaplikasikan kompetensinya dalam proses pembelajaran terutama kompetensi pedagogik dan kompetensi professional karena sebagai upaya dalam mengintegrasikan secara fungsional dan interaktif antara teori, praktek, serta metodologi dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga diharapkan terjadi perubahan perilaku dan pola pikir siswa yang semula hanya mengetahui dua hal saja akan tetapi setelah belajar mereka sudah mampu

untuk berinovasi dan menghasilkan dua hal yang berbeda.

Proses pembelajaran akan komunikatif dan edukatif ketika terjadi komunikasi banyak arah dalam artian komunikasi tidak hanya dilakukan oleh seorang guru dengan banyak siswa akan tetapi komunikasi harus berlangsung antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa (Slameto, 1988). Guru dalam proses pembelajaran seharusnya tidak lagi menganut prinsip pembelajaran kontemporer karena siswa harus mendapatkan informasi belajar tidak hanya dari guru akan tetapi diperlukan juga informasi dari pengalaman teman-temannya, oleh karena itu guru dituntut untuk memfasilitasi siswa agar bias saling berbagi informasi dalam belajar. Apabila hanya guru yang menjadi pusat informasi dalam pembelajaran itu akan mengakibatkan siswa kurang pengalaman belajar dan mengalami keterbatasan dalam berinovasi. Interaksi yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Aktivitas guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran memegang peranan penting karena guru harus membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru perlu menghadirkan sumber-sumber belajar selain dirinya dalam kelas, oleh karena itu guru bisa saja memanfaatkan pengalaman-pengalaman siswa dalam kelas untuk berbagi informasi sesuai dengan materi pembelajaran

karena terkadang siswa merasa canggung ketika ingin berdiskusi lebih lanjut dengan gurunya karena ada perbedaan tingkat usia dan emosional yang berbeda, akan tetapi siswa akan merasa nyaman ketika mereka saling berinteraksi dan berbagi informasi karena tingkatan psikologis dan emosional mereka hampir sama (Iriantara, 2014). Keterbatasan alat peraga untuk memodifikasi suasana belajar menjadi menyenangkan bukan sesuatu hal yang menghalangi karena modifikasi pembelajaran bisa memanfaatkan siswa-siswa dan peralatan yang mudah didapatkan. Tujuan pembelajaran yang memanfaatkan siswa sebagai obyek utamanya diharapkan mampu membuat mereka saling berbagi dan memahami kondisi masing-masing sehingga tetap tercipta sosialisasi yang baik dan tanpa mereka sadari guru pada dasarnya tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi attitude dan skill sudah diselipkan pada setiap materi pembelajaran yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran tersebut dapat dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif (Wena, 2010).

Two Stay Two Stray merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan ke kompak dan sikap bersosialisasi siswa karena mereka tidak hanya bekerjasama dalam kelompoknya akan tetapi juga dilatih untuk bekerjasama dengan siswa-siswa yang ada diluar kelompoknya dan berusaha untuk memahami dan menerima perbedaan pendapat antara kelompoknya dengan kelompok yang lain

(Huda, 2014). Pengalaman siswa dalam belajar dijadikan sebagai informasi tambahan bagi siswa-siswa yang lain sehingga mendapatkan pengalaman baru siswa membutuhkan pemikiran-pemikiran dari temannya untuk membuat sebuah alur skema materi. Metode kooperatif *type concept map* ini menuntut siswa dalam satu kelompok memiliki interaksi timbal balik yang lain dengan tujuan saling memotivasi satu sama lain untuk memahami materi pembelajaran (Nesbit & Adesope, 2006). Tipe kooperatif, Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Concept Map* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian dan Sampel

Penelitian ini menggunakan model eksperimen dengan dua perlakuan. Perlakuan pertama menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan perlakuan kedua melalui *concept map*. Berdasarkan rancangan penelitian pada table 1, maka penelitian ini mengambil sampel sebanyak empat kelas homogen di SMA Negeri Kabupaten Barru. Pretest dilaksanakan untuk mengetahui ukuran kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang akan dibandingkan dengan hasil post test dari masing-masing siswa.

Tabel 1 Rancangan Faktorial

	Konvensional	Two Stay Two Stray
Tanpa Mind Map	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Dengan Mind Map	Kelas Eksperimen	Kelas Eksperimen

Sampel ditentukan dengan menggunakan metode purposive sampling, sehingga ditemukan dua sekolah dengan masing-masing menggunakan duakelas pada setiap sekolah yang terpilih dengan memperhatikan tingkat homogenitasnya. SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 6 Barru dengan masing-masing dua kelas yang homogeny menjadi sampel pada penelitian ini.

Data dianalisis menggunakan ANOVA setelah mendapatkan data pretest dan post test dengan tujuan untuk membandingkan rata-rata peningkatan kemampuan komunikasi dari masing-masing kelas. Hasil analisis data ini menjadi patokan untuk menentukan kombinasi perlakuan yang paling baik untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Kemampuan interpersonal siswa merupakan data yang diolah dalam penelitian ini yang diukur menggunakan pretest dan post test. Angket menjadi alat untuk mengumpulkan data yang akan dibagikan kepada masing-masing siswa di empat kelas penelitian.

Teknik observasi pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi terstruktur dengan rating scale menjadi alat pendukung data pretest dan post test kemampuan interpersonal siswa dalam kelompok belajar. Observasi dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung agar dapat mengungkapkan perubahan-perubahan komunikasi interpersonal siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Instrumen merupakan komponen penting dalam penelitian kuantitatif. Pengujian pada validitas dan reliabilitas instrumen yang telah dikonstruksi menjadi hal yang penting. Draft Instrumen kemampuan komunikasi Interpersonal dikembangkan berdasarkan Teori tentang komunikasi interpersonal. Aspek-aspek komunikasi interpersonal menjadi tiga: inklusi, kontrol, dan afeksi (Schutz, 1958). Masing-masing aspek pembentuk komunikasi interpersonal ini dikerucutkan menjadi masing-masing 3 indikator. Sehingga total

indikator yang menggambarkan kemampuan interpersonal siswa adalah 9 indikator.

Validitas Instrumen

Validitas instrumen merupakan salah satu ukuran kebaikan sebuah alat ukur, termasuk di antara alat ukur tersebut adalah instrumen penelitian. Validitas merupakan kesesuaian alat ukur dengan atribut yang ingin diukur. Sehingga ukuran validitas menjadi ukuran yang penting dalam menyusun instrumen. Metode validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode validasi faktorial, yaitu validasi dengan menggunakan metode statistik analisis faktor. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.

Penggunaan analisis faktor sebagai metode validasi membutuhkan pemenuhan asumsi pada analisis yang bersangkutan. Asumsi yang harus dipenuhi pada analisis faktor adalah ukuran Kaiser-Meyer-Olkin sampling adequacy. Ukuran KMO menyatakan seberapa cocok sampel yang diambil pada masing-masing variabel dan untuk model keseluruhan. KMO sampling adequacy harus bernilai lebih dari 0.5. Nilai KMO yang cukup besar menunjukkan kelayakan data untuk analisis faktor. Dengan kata lain, analisis faktor menjadi analisis yang dapat digunakan terhadap data tersebut.

Hasil analisis terhadap respon dari 93 siswa pada uji coba instrumen ini menunjukkan KMO yang lebih besar dari 0.5 (Kaiser, 1974). Sehingga uji selanjutnya dapat dilakukan. Selain uji KMO, uji Bartlett juga

digunakan untuk mengukur kelayakan data untuk analisis faktor. Uji Bartlett menguji hipotesis bahwa matriks korelasi pada data merupakan matriks identitas. Dengan kata lain, dengan memenuhi kriteria uji Bartlett, maka faktor dalam penelitian dianggap tidak berkorelasi satu sama lain. Dengan signifikansi yang lebih kecil dari 0.05, maka hipotesis tersebut ditolak. Matriks korelasi antar variabel dalam uji ini bukanlah matriks identitas. Atau dengan kata lain, faktor-faktor yang akan dianalisis memang berkorelasi satu sama lain.

Ukuran selanjutnya yang digunakan adalah komunalitas. Yaitu ukuran yang menyatakan seberapa besar varians faktor terhadap variabel yang disusunnya. Setelah mengurangi item, langkah analisis dimulai dari awal dengan mengeluarkan item 35. Korelasi Anti-Image juga merupakan hal yang penting diperhatikan dalam menentukan item yang dapat dimasukkan dalam instrumen. Nilai dari elemen diagonal matriks korelasi Anti Image harus lebih besar dari 0.5. Ukuran ini juga menunjukkan kelayakan sampel untuk dianalisis dengan analisis faktor. Item yang tersisa setelah melalui uji KMO, Bartlett dan Korelasi *Anti Image* adalah 23 item. Setelah memenuhi asumsi dari analisis faktor yang dilakukan, maka selanjutnya dilakukan analisis faktor eksploratori untuk melihat bagaimana item-item yang telah disusun mendukung atribut psikologi yang ingin diukur. *Scree plot* dan matriks komponen terotasi merupakan bagian penting dari analisis faktor yang dilakukan. *Scree plot* menunjukkan jumlah komponen yang

terbentuk, sedangkan matriks komponen terotasi menunjukkan besarnya korelasi item instrumen pada komponen yang terbentuk.

Reliabilitas Instrumen

Hasil validitas intrumen menunjukkan dari 36 item yang dibuat, hanya ada 23 item yang valid. Ukuran kebaikan instrumen selain validitas adalah reliabilitas. Sehingga, analisis lanjutan setelah dilakukan reduksi 36 item menjadi 23 item adalah uji reliabilitas dengan ukuran Cronbach Alpha, dengan metode bagi. Reliabilitas berfungsi melihat konsistensi alat ukur. Nilai Cronbach Alpha yang diperoleh adalah 0,820.

Nilai Cronbach Alpha yang ideal masih dipertentangkan. Namun beberapa peneliti menganggap bahwa nilai Cronbach Alpha yang baik adalah 0.7 untuk beberapa penelitian. Utamanya penelitian yang dikhususkan untuk menghemat waktu dan energi yang digunakan dalam penelitian. Namun pada dasarnya, nilai reliabilitas yang baik adalah 0.8 atau lebih (Jum, 1978). Berdasarkan hasil analisis reliabilitas instrumen di atas, diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0.820 pada 23 item dalam instrumen. Sehingga, nilai reliabilitas dari instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat sebagai instrumen dengan nilai reliabilitas yang baik.

Uji Faktorial

Desain eksperimen faktorial merupakan salah satu rancangan percobaan yang mengikutkan 2 atau lebih faktor. Desain

faktorial mengombinasikan setiap tingkatan pada variabel independen. Dalam desain faktorial dikenal 2 jenis pengaruh. Yaitu pengaruh utama atau main effect dan pengaruh interaksi atau interaction effect. Pengaruh utama adalah pengaruh tunggal variabel independen, sedangkan pengaruh interaksi adalah pengaruh 2 atau lebih variabel secara bersama-sama (Montgomery, 2013). Dalam penelitian ini, akan diteliti pengaruh dua variabel terhadap variabel dependen. Sehingga desain faktorial merupakan desain yang cocok untuk digunakan. Penelitian ini ingin melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan *Concept Map* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Pretest dan Post Test telah dilakukan pada 1 kelas kontrol dan 3 kelas eksperimen dengan desain eksperimen faktorial.

ANOVA merupakan teknik analisis data untuk melihat perbedaan rerata pada lebih dari 2 kelompok. Uji t yang merupakan teknik analisis perbandingan rerata antara 2 kelompok memiliki kelemahan jika digunakan pada lebih dari 2 kelompok. Kelemahannya adalah galat yang dihasilkan menjadi sangat besar. Sehingga dikembangkan ANOVA yang lebih baik dalam perbandingan rerata lebih dari 2 kelompok. Dalam penelitian ini, jenis ANOVA yang digunakan adalah ANOVA 2 arah karena ada 2 variabel independen yang digunakan, yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *concept map*. Luaran dari ANOVA dua arah dari data penelitian ini tersaji pada tabel dibawah:

Tabel 2. Hasil Anova

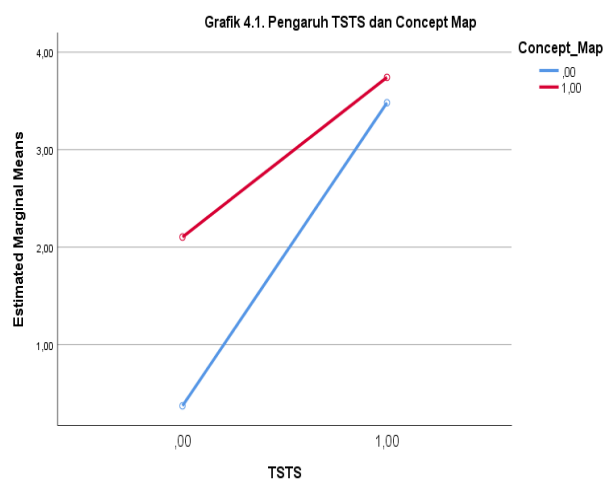
Dependent Variable: D

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	233,348 ^a	3	77,783	25,815	,000	,396
Intercept	710,672	1	710,672	235,866	,000	,667
TSTS	170,372	1	170,372	56,545	,000	,324
Concept_Map	29,996	1	29,996	9,955	,002	,078
TSTS * Concept_Map	16,362	1	16,362	5,430	,021	,044
Error	355,537	118	3,013			
Total	1250,000	122				
Corrected Total	588,885	121				

Tabel diatas menunjukkan pengaruh dari dua variabel independen – *Two Stay Two Stray* dan *concept map* – terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebagai variabel dependen. Nilai sig. > 0.05 pada TSTS, *Concept_Map* dan *TSTS*Concept_Map* menunjukkan bahwa ketiganya berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen D.

Besarnya pengaruh masing-masing variabel independen dan interaksinya terhadap variabel dependen juga terlihat pada kolom partial eta. Partial eta squared merupakan ukuran sumbangan efektif

variabel independen terhadap variabilitas total dari model linear. Berdasarkan kolom partial eta squared sumbangsih model *two stay two stray*, *concept map*, dan interaksi keduanya adalah berturut-turut 32.4%, 7.8%, dan 4.4%. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* memberikan efek yang lebih besar terhadap perubahan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. *Concept map* memberi sumbangsih efek terbesar kedua setelah *two stay two stray*. Interaksi antara *Two Stay Two Stray* dan *concept map* justru memberikan efek yang paling kecil.



Gambar 1. Grafik TSTS dan Concept Map pada Kemampuan Komunikasi

Selain tabel ANOVA di atas, besarnya pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap perubahan kemampuan komunikasi interpersonal siswa juga dapat dilihat dari gambar 2.

Gambar 2 menunjukkan bahwa meskipun perubahan sangat kecil terjadi pada kelompok kontrol, pemberian perlakuan *Two Stay Two Stray* memberikan efek perubahan yang lebih besar dibanding pemberian perlakuan *concept map*. Interaksi antara keduanya juga memberikan pengaruh terhadap perubahan kemampuan interpersonal siswa, namun pengaruh tersebut masih lebih kecil dibanding pengaruh model pembelajaran kooperatif *two stay two stray*.

Temuan Penelitian

Bagian ini akan menjelaskan secara kualitatif proses yang dilalui selama 4 kali pertemuan dalam pelaksanaan perlakuan pada 4 kelas dengan 4 perlakuan yang berbeda pula. Perlakuan dalam penelitian ini diberikan pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dengan pertimbangan tertentu, 4 kelas yang dijadikan objek penelitian berada di 2 sekolah yang berbeda. Dua kelas berada di SMAN 1 Barru, sedangkan 2 kelas lainnya merupakan bagian dari SMAN 6 Barru. Meskipun berada di lokasi berbeda, guru pengampu mata pelajaran PKn pada keempat kelas tersebut sama.

Untuk menggali data penunjang tentang penggunaan model pada penelitian ini dilaksanakan *focus group discussion*

(FGD). FGD dilakukan setelah pemberian *post test* terhadap responden di 2 sekolah.

FGD dilakukan dengan membagi siswa berdasarkan perlakuan yang mereka terima selama 4 pertemuan di mata pelajaran PKn. Masing-masing siswa diajak untuk memberikan respon mereka agar diperoleh gambaran kualitatif tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray*, *concept map*, dan gabungan keduanya dalam pembelajaran. Selain itu, diskusi juga dilakukan dengan guru mata pelajaran untuk melihat respon guru tentang dua model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

Respon Guru

Dalam pelaksanaan perlakuan, tantangan hanya terjadi di awal penelitian. Bapak Mulyadi selaku guru mata pelajaran PKn masih kurang menguasai sintaks dari masing-masing perlakuan. Hal ini terjadi di pertemuan pertama di awal pelajaran. Namun setelah itu, segala hal yang berkaitan dengan sintaks pembelajaran telah mampu dikuasai dan dilaksanakan dengan baik oleh Mulyadi sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru PKn yang dilibatkan dalam penelitian ini menjalankan perlakuan dengan baik. Pada kelas eksperimen dengan kombinasi antara model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan *concept map* dengan siswa di kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Barru, kelas selalu dimulai dengan pembagian kelompok.

Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian materi secara singkat oleh guru di awal pembelajaran. Dalam pertemuan pertama, guru menggunakan video untuk menjelaskan konsep demokrasi. Hal ini dilakukan di semua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk berdiskusi dan mengembangkan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Kemudian dilanjutkan dengan siswa berpindah ke kelompok lain untuk berdiskusi mengenai ide dan pemikiran mereka. Setelah dianggap cukup, siswa dipersilahkan oleh guru untuk kembali ke kelompok dan menyusun concept map pada kertas karton berwarna yang telah disiapkan. Setiap siswa bekerja aktif dalam menyusun concept map dalam kelompoknya.

Langkah selanjutnya adalah setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas secara bergantian. Dalam pelaksanaan kombinasi antara kedua perlakuan *Two Stay Two Stray* dan concept map ini, guru merasakan kendala terutama dalam manajemen waktu.

“Sebenarnya kombinasi antara Two Stay Two Stray dan concept map membuat siswa lebih aktif. Namun saya merasa bahwa langkah-langkah yang digunakan tidak dapat diwadahi oleh waktu 2x45 menit”

Dalam pelaksanaan perlakuan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* di kelas XI MIPA 1 di SMAN 6 Barru,

Mulyadi juga membagi kelas kemudian membarikan stimulan dengan menjelaskan materi secara singkat. Setelah itu dia mempersilahkan siswa untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya dan mengembangkan materi yang telah diberikan di awal. Setelah itu, siswa dipersilahkan bertamu ke kelompok lain untuk bertukar pikiran.

Saat dirasa cukup, siswa kembali ke kelompoknya untuk membagikan hasil diskusi dengan kelompok lain. Setiap kelompok kemudian diminta untuk merangkum hasil diskusi dan membacakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.

Dalam FGD yang dilakukan, Mulyadi memberikan respon tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dan hubungannya dengan pengembangan kemampuan komunikasi siswa.

“Alhamdulillah mereka kelihatan hasil mereka mereka memang betul-betul berinteraksi dan menjalin komunikasi karena mereka memang harus berada pada kondisi harus berbicara harus berinteraksi harus mengeluarkan sementara yang didatangi mereka harus bisa menerima temannya yang bertamu dan mengetahui betul Apa isi materi mereka sebab itulah yang akan ingin disampaikan kepada tamunya”

Pelaksanaan perlakuan di kelas eksperimen yang selanjutnya adalah penerapan concept map. Concept map diterapkan di kelas XI MIPA 2 SMAN 6

Barru. Sama seperti dua kelas eksperimen sebelumnya, pada kelas ini juga diberikan materi sebagai stimulus bagi siswa setelah sebelumnya dilakukan pembagian kelompok. Setelah stimulus diberikan, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya dan kemudian menyusun concept map pada karton berwarna yang telah disediakan. Setelah concept map selesai disusun, setiap kelompok dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas secara bergantian.

Secara umum, respon guru PKn terhadap ketiga perlakuan yang diberikan pada penelitian ini positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil FGD dibawah.

“Kegiatan yang meliputi penelitian ini yakni pelaksanaan model pembelajaran Two Stay Two Stray model pembelajaran ini dipadu dengan pelaksanaan pembelajaran concept map dan penggabungan keduanya maka semuanya dianggap positif artinya rangkaian pelaksanaannya semuanya bagus dan alhamdulillah anak-anak memang sangat termotivasi mengikuti pembelajaran kelihatan oleh mereka ada sesuatu yang baru karena melihat pembelajaran yang begitu hidup”

Dalam FGD, Mulyadi juga menyampaikan responnya tentang model pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray dan concept map serta membandingkan keduanya. Mulyadi menganggap bahwa Two Stay Two Stray dapat berpengaruh positif

terhadap kemampuan komunikasi siswa. Sedangkan concept map hanya berpengaruh pada aspek motorik siswa.

“Konsep ini dia sesuai dengan langkah-langkahnya memang mengajak mereka untuk banyak berinteraksi kalau konsep map tadi lebih banyak untuk diam ditempat dalam arti menyusun konsepnya kemudian membuat kartu kartunya untuk disusun dijadikan satu konsep sehingga mereka lebih dominan kepada motoriknya kalau TST yang saya lihat dengan langkah-langkah yang ada ada upaya berinteraksi dengan teman-temannya karena ada yang tinggal untuk menyelesaikan konsep materi yang didiskusikan oleh kelompoknya kemudian itu yang bertamu dalam arti 2 yang harus bertamu itu mereka betul-betul harus berinteraksi dengan teman-temannya”

Respon Siswa

Pada bagian ini akan dijelaskan respon siswa secara kualitatif terhadap penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Tiga puluh siswa ikut dalam focus group discussion (FGD) yang masing-masing merupakan perwakilan dari kelas eksperimen. Baik kelas dengan perlakuan model pembelajaran two stay two stray, concept map, maupun gabungan dari keduanya.

Siswa pada kelas dengan perlakuan pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray menganggap bahwa pembelajaran kooperatif

seperti ini merupakan hal baru yang mereka dapatkan. Pembelajaran kooperatif yang selama ini mereka dapatkan hanya sebatas pembelajaran kooperatif klasik, yaitu siswa hanya dibagi dalam kelompok dan dipersilahkan berdiskusi dan bekerja dalam kelompok.

“Ini adalah hal baru bagi kami. Berpindah ke kelompok lain dan berbagi dengan kelompok lain. Di kelas, kami hanya dibagi kelompok biasa”

Dalam hubungannya dengan bagaimana model pembelajaran ini mempengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal mereka, beberapa siswa merespon bahwa pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* ini merupakan model pembelajaran yang memberikan mereka akses untuk menyampaikan pendapat yang lebih besar dibanding model pembelajaran lain yang pernah mereka dapatkan.

“Model pembelajaran ini memberi kami kesempatan untuk memberikan penjelasan kepada teman-teman lain. Kami bisa menyampaikan pendapat dibanding yang biasanya hanya siswa-siswa tertentu saja yang mendapatkan kesempatan untuk menjawab”

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat respon dan pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Concept Map* terhadap kemampuan komunikasi siswa. Hasil uji data pre test dan post test menunjukkan kedua perlakuan ini

memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa di pelajaran PKn di SMAN 1 Barru. Meskipun demikian, TSTS memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap perubahan kemampuan komunikasi siswa. Secara kualitatif, respon siswa dan guru terhadap perlakuan yang diberikan juga menunjukkan hal yang sama. Secara umum, respon guru PKn terhadap ketiga perlakuan yang diberikan pada penelitian ini positif. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya adalah menjadikan penelitian ini penelitian longitudinal yang diterapkan lebih lama (dibandingkan penelitian ini yang hanya dilaksanakan selama 6 minggu). Karena keadaan psikologis seperti kemampuan komunikasi memerlukan waktu untuk ditinjau perubahannya secara signifikan

DAFTAR PUSTAKA

- Gagne, R. M. (1974). *The Condition of Learning*. New York: Rinehart and Winston.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iriantara, Y. (2014). *Komunikasi Pembelajaran (Interaksi Komunkatif dan edukatif di dalam kelas)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Jum, N. (1978). *Psychometric theory*. . New York: McGraw-Hill.

- Kaiser, H. (1974). Little Jiffy, Mark IV. *Educ. Psychol. Meas.*, 34, 111-117.
- Karwono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Raja Grafindo.
- Montgomery, D. (2013). *Design and Analysis of Experiments, 8th*. Arizona: Wiley.
- Nesbit, J. C., & Adesope, O. O. (2006). Learning With Concept and Knowledge Maps : A Meta-Analysis. *Review of Educational Research* , 76 (3), 413-448.
- Schutz, W. (1958). *FIRO: A three-dimensional theory of interpersonal behavior*. New York: Reinhart.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta: Bumi Aksara.