

**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**

**COMPARISON OF THE IMPLEMENTATION OF THE TWO STAY TWO  
STRAY AND GALLERY WALK MODELS ON THE ACTIVITIES AND  
ABILITY TO WRITING PANTUN OF GRADE V STUDENTS OF GUGUS  
II, MANGGALA DISTRICT, MAKASSAR CITY**



**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2025**

**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**

**COMPARISON OF THE IMPLEMENTATION OF THE TWO STAY TWO  
STRAY AND GALLERY WALK MODELS ON THE ACTIVITIES AND  
ABILITY TO WRITING PANTUN OF GRADE V STUDENTS OF GUGUS  
II, MANGGALA DISTRICT, MAKASSAR CITY**



**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2025**

**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**

Yang disusun dan diajukan oleh

**NUR AZZA AMIN**  
**Nomor Induk Mahasiswa 105061108422**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis  
pada tanggal 01 Februari 2025

**Menyetujui Komisi Pembimbing**

Pembimbing 1

Dr. Aliem Barri, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing 2

Dr. Andi Paida, S.Pd.,M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana  
Universtas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar



Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.



Dr. Abdul Azis, M.Pd.

## HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : 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

Nama Mahasiswa : Nur Azza Amin

NIM : 105061108422

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 01 Februari 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Makassar, 01 Februari 2025

Tim Penguji

Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
(Pimpinan / Penguji)

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
(Pembimbing 1 / Penguji)

Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd.  
(Pembimbing 2 / Penguji)

Prof. Dr. Munirah, M.Pd.  
(Penguji 1)

Dr. Ratnawati, M.Pd.  
(Penguji 2)

## **PERNYATAAN KEASLIAN TESIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Azza Amin

NIM : 105061108422

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 20 Januari 2025

Nur Azza Amin

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Live as if you were to die tomorrow, learn as if you live forever and believe in your self and all that you are. Know that there is something inside you that is greater than any obstacle”.*

Agar kamu tidak bersedih hati terhadap apa yang luput dari kamu dan tidak pula terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu.

Dan Allah tidak menyukai terhadap orang yang sombong dan  
membanggakan diri (Q.S. Al-Hadid: 23)

Persembahan ini saya dedikasikan untuk:

Orang tuaku tercinta, Ayahanda Muh. Amin Baco (alm.), yang meskipun telah berpulang, cinta, doa, dan jerih payah beliau terus hidup melalui setiap langkah pendidikan yang saya tempuh. Berkat tabungan dan pengorbanan yang beliau sisihkan semasa hidup, saya dapat menapaki perjalanan akademik hingga jenjang magister ini. Karya ini menjadi salah satu bukti bahwa kasih seorang ayah tak pernah berakhir oleh waktu. Dan Ibunda Mu'minang, atas doa yang tak henti, keteguhan, serta kasih sayang yang senantiasa menguatkan saya dalam setiap proses. Terima kasih kepada saudara, keluarga, teman-teman, serta orang terkasih yang telah mendampingi dengan doa, dukungan, dan kehadiran, sehingga perjalanan ini dapat saya lalui dengan penuh makna.

Semoga karya ini menjadi wujud kecil dari rasa syukur saya atas cinta, doa, dan pengorbanan yang telah diberikan, serta menjadi persembahan yang bermakna bagi kalian semua.

## ABSTRAK

**Nur Azza Amin.** 2024. 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. Dibimbing oleh Aliem Bahri dan Andi Paida.

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 belajara 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.

## ABSTRACT

**Nur Azza Amin. 2024** The Comparison of Implementation of Two Stay Two Stray and Gallery Walk Models on the Activity and Pun Writing Skills of FifthGrade Students in Cluster II, Manggala District, Makassar City. Supervised by Aliem Bahri and Andi Paida.

This study aimed to determine whether there were any differences between the Two Stay Two Stray learning model and the Gallery Walk learning model in terms of students' learning activities and pun writing skills. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental research design. The study population consisted of all fifth-grade students in Cluster II, Manggala District, Makassar City involved seven schools with a total of 339 students. The research sample included 54 fifth-grade students from SD Inpres Antang, selected using a cluster random sampling technique . Data collection was conducted through testing to measure students' learning activities and pun writing skills.

Based on descriptive analysis, the results showed that the average score of students' learning activities using the Two Stay Two Stray model was 91.13 while the average score using the Gallery Walk model was 90.17. For pun writing skills, the average score obtained through the Two Stay Two Stray model was 91.47, compared to 90.23 through the Gallery Walk model. Hypothesis testing for students' learning activities indicates a significant difference between the Two Stay Two Stray and Gallery Walk models, with a significance value of  $0.001 < 0.05$ , leading to the rejection of HO and acceptance of HI. In contrast, hypothesis testing for students' pun writing skills shows no significant difference, with a significance value of  $0.152 > 0.05$ , resulting in the acceptance of HO and rejection of HI. It can thus be concluded that both the Two Stay Two Stray and Gallery Walk learning models can enhance students' pun writing skills.

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



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini. Sholawat serta salam, senantiasa selalu kita sanjungkan kepada Nabi Muhammad saw dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Tesis ini dibuat oleh peneliti demi memperoleh gelar Magister Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan judul “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”. Tesis dapat tersusun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak yang memberikan dukungan pikiran, waktu atau bahkan tenaga sehingga dapat tersusun sebagai mana mestinya.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang teristimewa dengan segenap cinta dan hormat ananda haturkan kepada Ayahnda Alm. Muh. Amin Baco dan Ibunda Mu’Minang orang tua yang telah membekalkanku dengan penuh kasih dan sayangnya kepada saya atas semuanya yang telah Ayah dan Ibu berikan kepadaku, usaha dan pengorbanan kalian yang begitu besar kepadaku yang belum sempat saya balas dan doa yang tiada henti demi keberhasilan anak-anakmu, serta nasehat yang sangat bermanfaat bagiku dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing I dan Dr. Andi Paida S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan semangat kepada penulis. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, SY.,M.T., IPM, Direktur Pascasarjana Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd, dan Dr. Mukhlis.,M.Pd, Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar yang memberikan banyak ilmu dan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya di perguruan tinggi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada pihak sekolah segugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar dan terkhusus kepada Kepala Sekolah UPT SPF SD Inpres Antang Kota Makassar yang telah memberikan izin dan waktunya untuk mengadakan penelitian serta dukungan kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada siswa Sekolah UPT SPF SD Inpres Antang Kota Makassar kelas V A dan kelas V B yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan mahasiswa Pendidikan Dasar angkatan 2022, terkhusus khususnya teman-teman di kelas Dikdas A 2022 dan Kosentrasi Bahasa Indonesia. Penulis menyadari

bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari sistematika, penggunaan bahasa, maupun materi. Oleh karena itu, peneliti dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata, penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan serta dunia penelitian pada umumnya, Aamiin.

Makassar, Desember 2024

Penulis,

Nur Azza Amin



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Model Pembelajaran .....	12
2. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Tray</i> .....	14
3. Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .....	18
4. Aktivitas Belajar .....	22
5. Kemampuan Menulis Pantun .....	27
B. Penelitian Relevan .....	41
C. Kerangka Pikir .....	45
D. Hipotesis Penelitian.....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Desain dan Jenis Penelitian .....	49
B. Lokasi Penelitian.....	51
C. Populasi dan Sampel .....	51
D. Metode Pengumpulan Data .....	53
E. Instrumen Penelitian.....	56
F. Definisi Operasional Variabel .....	59
G. Teknik Analisis Data.....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>69</b>
A. Hasil Penelitian .....	69
B. Pembahasan .....	96
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>104</b>
A. Simpulan .....	104
B. Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

**Tabel**

3.1	Desain Penelitian.....	49
3.2	Populasi Penelitian.....	52
4.1	Statistik Data Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	70
4.2	Statistik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1 melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	72
4.3	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1.....	73
4.4	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1.....	73
4.5	Statistik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	75
4.6	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2.....	76
4.7	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2.....	77
4.8	Statistik Data Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .....	79
4.9	Statistik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1 melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .....	80
4.10	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1.....	82
4.11	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1.....	82
4.12	Statistik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .....	84
4.13	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2.....	85
4.14	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2.....	85
4.15	Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa.....	87
4.16	Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1.....	89
4.17	Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2.....	90
4.18	Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa.....	91

4.19	Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	92
4.20	Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2.....	92
4.21	Hasil Uji <i>Independent Sample t Test</i> Aktivitas Belajar Siswa...	93
4.22	Hasil Uji <i>Independent Sample t Test</i> Kemampuan Menulis Pantun Siswa.....	95



**DAFTAR GAMBAR**

**Gambar**

2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	47
-------------------------------	----



**DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran**

1.	Permohonan Izin Penelitian.....	112
2.	Modul Ajar .....	116
3.	Soal <i>Pre-test</i> .....	136
4.	Soal <i>Post-test</i> .....	137
5.	Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	138
6.	Lembar Keterangan Validasi .....	142
7.	Kisi-Kisi dan Lembar Pengamatan Model <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS).....	144
8.	Kisi-Kisi dan Lembar Pengamatan Model <i>Gallery Walk</i> .....	151
9.	Kisi-Kisi Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa .....	158
10.	Tabulasi Aktivitas Belajar Siswa .....	161
11.	Kisi-Kisi Kriteria Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun .....	169
12.	Hasil Pengolahan Statistik .....	171
13.	Hasil Kerja Siswa .....	175
14.	Dokumentasi .....	179

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

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 Dinarmaryati (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 dari keterampilan berbahasa

yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan perasaan, ide, gagasan, dan informasi secara tertulis kepada orang lain. Hal-hal yang berbeda dapat dijumpai dalam keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis memerlukan sejumlah potensi pendukung yang untuk mencapainya dibutuhkan kesungguh-sungguhan, kemauan keras, bahkan dengan belajar sunguh-sunguh. Dengan demikian, wajar bila dikatakan bahwa meningkatkan kemampuan menulis akan mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif serta kemahiran Kemampuan menulis dalam menulis merupakan kemampuan yang diperoleh melalui tahapan-tahapan, tidak terjadi secara otomatis. Allah SWT. Berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-5:



Terjemahan:

- (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (2)
- Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (3) Bacalah!
- Tuhanmulah Yang Maha Mulia (4) yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat-ayat dari surah Al-Alaq menekankan bagaimana pentingnya belajar dan kemampuan menulis sebagai sarana dalam pengembangan ilmu pengetahuan. 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. Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan dengan baik oleh guru, tentu saja akan memberikan kesempatan kepada perkembangan siswa. Menulis pada hakikatnya adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami pembaca.

Menulis menggunakan bahasa sebagai perantara. Alatnya adalah bahasa yang terdiri dari kata, frasa, klausa, kalimat, paragraf, dan wacana dengan semua kelengkapannya, seperti ejaan dan tanda baca. Pikiran yang disampaikan kepada pembaca harus dinyatakan dengan kata yang mendukung makna secara tepat dan sesuai dengan apa yang ingin dinyatakan. Kata-kata itu harus disusun secara teratur dalam klausa dan kalimat agar pembaca dapat menangkap apa yang ingin disampaikan. Menulis sebagai keterampilan berbahasa yang

dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Selain daripada itu, menulis merupakan kegiatan yang aktif dan produktif serta memerlukan cara berpikir yang teratur yang diungkapkan dalam berbagai bentuk tulisan. Salah satu bentuk kemampuan menulis yang dapat diwujudkan adalah kemampuan dalam menulis pantun.

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). Diperlukan pengetahuan dan latihan secara terus menerus agar terampil sehingga mudah dalam menuangkan suatu gagasan atau pesan yang akan disampaikan.

Pantun pada mulanya merupakan senandung atau puisi rakyat yang bersajak a-b-a-b yang dinyanyikan. Pantun dapat terdiri dari beberapa bait, dimana masing-masing bait terdiri dari empat baris atau larik. 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 diajarkan sejak kelas IV SD, dengan indikator keberhasilan siswa mampu membuat pantun tentang berbagai tema. Untuk dapat mencapai indikator keberhasilan tersebut diperlukan kreativitas dan kemampuan siswa dalam menentukan dan menyusun kata sehingga dapat menjadi bait bersajak atau pantun.

Proses pembelajaran membutuhkan pengetahuan bahasa yang baik. Pelajaran menulis dasar dapat dibagi menjadi menulis dasar dan menulis lanjutan. 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. Salah satu cara untuk membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran Anda adalah dengan fokus memilih model pembelajaran.

Model pendidikan bahasa Indonesia menyenangkan dan perlu memperdalam pemahaman siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran merupakan hal penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. 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. Model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992, model pembelajaran ini cocok digunakan disemua mata pelajaran dan semua tingkatan siswa struktur. Menurut Huda dalam Indriasari (2022) Metode TS-TS 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 koperatif, 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 (Lestari dkk, 2014 dalam Sulistyanti, 2019). Kelebihan dalam model pembelajaran *Gallery Walk* ini adalah selain siswa dapat berlatih untuk menyampaikan hasil diskusi mereka kepada teman-teman dari kelompok lain, para siswa dapat berkreasi sesuai dengan kemampuan mereka untuk menggambar, atau membuat sebuah seni dalam kertas karton hasil diskusi mereka. Selain itu dapat membuat mereka tidak merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran yang membutuhkan perpindahan fisik yaitu berkeliling untuk mengunjungi galeri kelompok lain.

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 masih tergolong rendah. Hasil wawancara dan observasi pada tanggal 7 Februari 2024, memperoleh temuan bahwa

pantun menjadi salah satu materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sukar dikuasai peserta didik, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran materi pantun dan kemampuan menulis pantun pada peserta didik masih rendah, yaitu peserta didik belum mengetahui syarat maupun ciri-ciri pantun secara keseluruhan. Data di atas diperkuat dengan hasil tes pratindakan pada aspek kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V, 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.

Alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja. Dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka siswa akan merasa senang dan akan tertarik untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat dari sebelumnya. Serta model pembelajaran yang berupa kerjasama dengan rekannya, sehingga untuk materi yang belum dimengerti, peserta didik dapat bertanya kepada rekannya.

Berdasarkan 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. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar?
3. Apakah terdapat perbandingan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar.
2. Mengetahui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap

aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar.

3. Mengetahui perbandingan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya dibidang pendidikan. Adapun manfaatnya antara lain:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan dan Pengetahuan khususnya pembelajaran menulis pantun dan untuk menambah informasi tentang perbedaan penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Gallery Walk* (GW).

##### **2. Manfaat Praktis**

###### a. Bagi Siswa

Dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Gallery Walk* (GW) siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat saling bertukar informasi, bertukar pikiran dari kelompok satu dengan kelompok lain, dan dapat membangun budaya kerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan.

b. Bagi Guru

Memberi masukan kepada para guru untuk senantiasa memberikan suatu model pembelajaran yang tepat kepada para siswanya khususnya pada pelajaran menulis pantun dengan menggunakan *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan *Gallery Walk* (GW).

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam upaya mewujudkan keberhasilan pembelajaran menulis pantun setelah penelitian ini dilakukan. Dan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis pantun.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang perbandingan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Gallery Walk* (GW) dalam pembelajaran menulis pantun serta dapat kita jadikan sebagai salah satu tolak ukur, supaya keberhasilan belajar juga dapat meningkat. Diharapkan peneliti sebagai calon guru siap melaksanakan tugas sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

Secara etimologis model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Menurut Asyafah (2019) Model dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu sebagai kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Sebagai kata benda, model berarti representasi atau gambaran. Sebagai kata sifat model adalah ideal, contoh, dan teladan. Sebagai kata kerja model adalah memperagakan, mempertunjukkan. Dalam penelitian pengembangan model itu dirancang sebagai suatu penggambaran operasi dari prosedur penelitian pengembangan secara ideal dengan tujuan untuk menjelaskan atau menunjukkan alur kerja dan hubungan-hubungan penting yang terkait dengan penelitian.

Secara umum, model dipandang sebagai suatu representasi (baik visual maupun verbal) yang menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks, luas, panjang, dan lama menjadi sesuatu gambaran yang lebih sederhana atau mudah untuk dipahami. Dalam penelitian pengembangan model sengaja dibuat oleh peneliti sebagai bagian dari upaya pengembangan sesuai dengan paradigma yang dianut oleh peneliti.

Model pembelajaran yang ada di sekolah pada umumnya masih berpusat pada guru. Sebagian besar dalam proses pembelajaran, guru mengajar dengan menggunakan ceramah dan siswa duduk dengan tertib, diam, mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi yang dijelaskan oleh guru. Kecenderungan pembelajaran yang kurang mengaktifkan siswa dapat mengakibatkan kurang berkembangnya potensi diri siswa dalam pembelajaran, sehingga prestasi belajar kurang optimal.

Oleh karena itu, seluruh kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru harus memperhatikan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Guru harus pandai menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Sebelum menentukan model pembelajaran, guru harus paham terlebih dahulu mengenai model pembelajaran.

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

## 2. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

### a. Pengertian Model *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model yang dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan berlaku untuk seluruh tingkatan usia peserta didik. Model *Two Stay Two Stray* adalah sistem pembelajaran kelompok yang bertujuan agar siswa dapat bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu dalam penyelesaian masalah, dan saling mendukung satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga dapat melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Menurut Istarani dalam Tewu (2024). Model pembelajaran ini menekankan siswa untuk berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaksnya adalah kerja kelompok dua siswa yang mengunjungi kelompok lain dan dua siswa lainnya masih dalam kelompok mereka untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok semula, kerja kelompok, laporan kelompok.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menunjukkan pembelajaran yang memiliki dua arah dengan melibatkan siswa bekerjasama dengan teman kelomkok dan teman sekelasnya.

b. Langkah-langkah Model *Two Stay Two Stray*

langkah-langkah model *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran menulis pantun adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
- 2) Guru memberikan tugas berupa menulis pantun sesuai dengan tema yang diberikan yang harus siswa diskusikan jawabannya.
- 3) Setelah siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya, dua orang dari setiap kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu kepada kelompok lain
- 4) Anggota kelompok yang tidak mendapatkan tugas sebagai tamu mempunyai tugas untuk menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu yang berkunjung.
- 5) Setelah mengunjungi kelompok lain, tamu kemudian kembali ke kelompok mereka masing-masing dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain.
- 6) Kelompok mendiskusikan hasil kerja yang telah mereka

lakukan.

c. Penerapan Model *Two Stay Two Stray*

Penerapan model *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan menurut Shoimin dalam Darmawan (2020) yaitu sebagai berikut.

1) Persiapan

Guru membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang setiap anggotanya heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku.

2) Presentasi Guru

Guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

3) Kegiatan Kelompok

Kelompok berdiskusi memecahkan masalah menggunakan lembar kerja yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari tiap siswa dalam satu kelompok, kemuadian dua anggota meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok yang lain, sementara anggota yang lainnya tinggal dalam kelompok untuk bertugas menyampaikan informasi hasil kerja kelompok mereka ke tamu, setelah memperoleh informasi dari anggota yang

tinggal, tamu kembali kekelompoknya masing-masing dan melaporkan hasil temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

4) Formalisasi

Salah satu dari anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk didiskusikan dengan kelompok lainnya. Guru menjelaskan dan mengarahkan peserta didik ke bentuk formal.

5) Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Siswa diberikan kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray*, dilanjutkan dengan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata tinggi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Menurut Shoimin (2014:225) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Mudah dibentuk menjadi berpasangan.
- b) Lebih banyak tugas yang dapat dikerjakan.
- c) Dapat diterapkan untuk semua tingkatan kelas.
- d) Pembelajaran menjadi lebih bermakna.

- e) Berorientasi pada keaktifan siswa.
  - f) Siswa diharapkan lebih berani mengungkapkan pendapatnya.
  - g) Dapat meningkatkan kemampuan berbicara.
  - h) Meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.
- 2) Kekurangan
- a) Memerlukan waktu yang lebih lama.
  - b) Siswa cenderung tidak mau belajar dengan berkelompok
  - c) Guru membutuhkan persiapan yang lebih banyak
  - d) Membutuhkan sosialisasi pemahaman yang baik
  - e) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas
  - f) Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memerhatikan guru.

### 3. Model Pembelajaran *Gallery Walk*

#### a. Pengertian Model *Gallery Walk*

Menurut Manik dan Bangun (2019) Model pembelajaran *Gallery Walk* (pameran berjalan) merupakan suatu model pembelajaran yang mampu menumbuhkan daya emosional siswa dalam menemukan pengetahuan baru serta dapat membantu daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung. Model pembelajaran *Gallery Walk* dikembangkan oleh Spancer Kagan pada tahun 1990. Model

ini bertujuan untuk membangun kerja sama kelompok (*Cooperative Learning*) dan memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar. Model *Gallery Walk* juga mampu memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, karena bila sesuatu yang baru ditemukan berbeda antara satu dengan yang lainnya maka dapat saling mengoreksi antara sesama peserta didik baik kelompok maupun peserta didik itu sendiri.

Model *Gallery Walk* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa menyusun suatu daftar baik berupa gambar ataupun struktur sesuai hasil temuan atau diperoleh dari proses diskusi di setiap kelompok untuk dipajang di depan kelas. Masing-masing kelompok menilai hasil karya kelompok lain yang telah digalerikan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi oleh setiap kelompok.

#### b. Langkah-Langkah Penerapan Model *Gallery Walk*

Model *Gallery Walk* merupakan cara untuk menilai dan mengingat apa yang dipelajari siswa selama ini, prosedur dibawah ini menurut Melvin L. Silberman dalam Silalahi (2024), yaitu:

- 1) Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan dua hingga empat orang.
- 2) Perintahkan tiap kelompok untuk mendiskusikan apa yang didapatkan oleh anggotanya dari hasil pembelajaran yang

peserta didik ikuti. Kemudian arahkan mereka untuk membuat daftar pada kertas lembar hasil pembelajaran ini.

- 3) Termpelkan daftar tersebut pada dinding.
- 4) Perintahkan peserta didik untuk berjalan melewati tiap daftar yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok. Peserta didik memberikan centang di dekat hasil belajar yang juga ia dapatkan pada daftar selain daftarnya sendiri.
- 5) Amatilah hasilnya, cermati hasil pembelajaran yang paling umum didapatkan. Jelaskan sebagian hasil kerja yang tidak biasa.

Langkah-langkah penerapan model *Gallery Walk* yang dikemukakan diatas, bukanlah bersifat mutlak melainkan bias diberikan variasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, berikut ini variasi langkah-langkah model *Gallery Walk* dalam pembelajaran menulis pantun:

1. Bagilah siswa menjadi 4 kelompok sesuai dengan tema pantun yang ingin dipelajari.
2. Masing-masing kelompok memperoleh tema pantun yang akan didiskusikan.
3. Setiap kelompok diberikan karton/kertas HVS.
4. Tiap kelompok mencatat hasil diskusinya pada selembar kertas dan diletakkan atau ditempelkan pada meja atau dinding.

5. Apabila ada materi yang tidak dipahami, peserta didik diperolehkan membuka buku.
6. Setiap kelompok menugaskan salah satu anggotanya untuk tinggal (penjaga)
7. Anggota kelompok lainnya menyebar mencari tahu hasil pekerjaan dari kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang menjaga.
8. Anggota kelompok kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi dan menambah informasi dalam kelompok mereka.
9. Guru memberikan penguatan.

Berdasarkan langkah-langkah penerapan model *Gallery Walk* di atas, dapat lebih memaksimalkan waktu pembelajaran karena peserta didik langsung praktik tanpa guru harus menjelaskan materi panjang lebar dan peserta didik juga dapat lebih mudah memahami pelajaran. Penggunaan model ini juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan suatu karya dan melihat hasil kerja kelompok lain sehingga mereka dapat saling memperbaiki kekurangan satu sama lain.

- c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Gallery Walk*  
Menurut Wina (2012), setiap penerapan strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-

masing, termasuk model *Gallery Walk*. Adapun kelebihan dan kekurangan model *Gallery Walk* sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Siswa terbiasa dalam bekerja sama dalam memecahkan masalah saat belajar.
- b) Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran.
- c) Siswa dapat dibiasakan dalam mengapresiasi dan menghargai hasil kerja temannya.
- d) Siswa menjadi lebih aktif dari segi fisik dan mental selama proses pembelajaran.
- e) Membiasakan siswa untuk menyampaikan dan menerima kritik dan saran.

2) Kelemahan

- a) Anggota kelompok yang terlalu banyak akan mengakibatkan beberapa siswa lebih pasif dan cenderung mengandalkan temannya.
- b) Guru harus lebih cermat dalam mengawasi dan menilai keaktifan siswa baik secara individu maupun kelompok.
- c) Pengaturan ruang kelas yang lebih rumit.

#### **4. Aktivitas Belajar**

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu perilaku yang selalu

berusaha melakukan pekerjaan atau belajar dengan sungguh-sungguh sehingga terjadi perubahan tingkah laku sesuai pengalaman dan latihan untuk memperoleh kemajuan dan prestasi yang gemilang. Menurut Mulyono dalam Hamzah (2023) Aktivitas dapat diartikan kegiatan/keaktifan, jadi segala kegiatan yang dilakukan baik fisik maupun non fisik merupakan suatu aktivitas, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri, pada umumnya pembelajaran modern lebih menitikberatkan pada asas aktivitas.

Selama proses pembelajaran guru harus menumbuhkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun berperilaku. Dalam menerima materi pembelajaran jika terjadi dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja tetapi akan dipikirkan diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda, siswa akan dapat bertanya, memberikan pendapat, dan menumbuhkan diskusi dengan guru.

Pada masa di jenjang sekolah dasar, peserta didik diharapkan mendapatkan pengetahuan yang dipandang penting bagi pendidikan untuk jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan dapat mempelajari keterampilan-keterampilan yang ada, yaitu:

1) Keterampilan membantu diri sendiri

Pada masa ini, peserta didik mampu membantu dirinya sendiri dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Dia mampu memecahkan masalahnya sendiri sehingga ia dapat berintegrasi dengan lingkungannya.

2) Keterampilan sosial

Pada masa ini peserta didik mampu bersosialisasi dengan teman seumurannya dan orang yang lebih tua/muda darinya.

3) Keterampilan sekolah

Peserta didik pada masa ini mampu untuk bersekolah, mengikuti pelajaran dan menyerap pelajaran.

4) Keterampilan bermain

Pada usia anak sekolah dasar, peserta didik mampu bermain mainan untuk usia mereka. (Iskandar dan Dadang) dalam Yelta (2023).

Masa anak sekolah dasar, peran kelompok sebaya menjadi sangat penting, ia sangat mendambakan agar dapat diterima oleh kelompoknya. Baik dalam perilaku maupun dalam mengungkapkan jati diri, terutama masalah Bahasa, anak cenderung meniru teman sebayanya.

Menurut Iskandar dan Dadang dalam Yelta (2023).anak pada masa sekolah dasar umumnya mudah diasuh dan diarahkan dibandingkan dengan masa sebelum dan setelahnya.

Masa ini juga disebut dengan masa intelektual, karena keterbukaan dan keinginan anak untuk terus memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah serangkaian kegiatan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar dalam diri peserta didik, misalnya dari tidak mampu melakukan suatu kegiatan menjadi mampu melakukan kegiatan. Aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan baik secara jasmani maupun rohani selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar juga salah satu indikator dari keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas yang berkaitan dengan proses belajar seperti bertanya, memberikan pendapat, mengerjakan tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bekerja sama dengan teman kelasnya, serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar sangat menuntut keaktifan siswa, dimana siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan dibandingkan dengan gurunya, guru hanya bertugas untuk membimbing dan mengarahkan.

#### b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Menurut paul B. Diedrich dalam Syafirah (2022) menyimpulkan membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok,

sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual), seperti membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi percobaan pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities* (kegiatan-kegiatan lisan), seperti menyatakan, merumuskan bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan), seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis), seperti menulis: cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar), seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram
- 6) *Motor activities* (kegiatan-kegiatan metrik), seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi model, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental), seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

## 5. Kemampuan Menulis Pantun

### a. Kemampuan Menulis di SD

Seseorang dalam melakukan suatu tindakan akan turut serta dalam menentukan hasilnya sesuai dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan. Oleh sebab itu, maka seseorang membutuhkan kemampuan. Menurut Robin dalam Husna (2016) Kemampuan merupakan kapasitas seorang individu untuk melakukan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Pada hakikatnya kemampuan seseorang tersusun dari dua faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan adalah suatu kondisi yang menggambarkan unsur kematangan yang saling berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan melalui pendidikan latihan dan pengetahuan.

Menurut Paida (2021) keterampilan menulis menjadi salah satu jenis keterampilan yang berpengaruh dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa, di samping keterampilan mendengarkan, berbicara, melihat, membaca dan menulis. Menulis juga terkait dengan pemahaman bahasa dan kemampuan berbicara seseorang. Menulis merupakan suatu bentuk komunikasi yang tidak langsung, dalam menyampaikan gagasan penulis kepada pembaca dengan menggunakan media bahasa dan dilengkapi dengan unsur suprasegmental

(Bahri, 2017). Dalam komunikasi tertulis terdapat empat unsur yang terlihat didalamnya yaitu:

- 1) Penulis sebagai suatu pesan
- 2) Pesan atau isi tulisan
- 3) Saluran atau medium
- 4) Pembaca sebagai penerima pesan.

Kemampuan menulis merupakan proses perkembangan yang menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, keterampilan dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis. Proses tersebut sebagai suatu langkah dalam memperbaiki dan membenahi tulisan. Tulisan yang baik tentunya membutuhkan pemikiran yang cermat baik dari segi teknik maupun isi dari tulisan itu sendiri. Sebagai kegiatan proses, maka kemampuan menulis sebagai aktivitas yang membutuhkan proses berpikir. Proses berpikir tersebut dilakukan penulis dalam dua hal, yakni apa dan bagaimana cara menulis. Apa yang diulis berkaitan dengan gagasan atau materi yang akan ditulis atau dituangkan, sedangkan bagaimana cara menulis berkaitan dengan penataan dan pengembangan gagasan.

Berdasarkan konsep ini kegiatan menulis merupakan suatu kegiatan untuk mengungkapkan segala sesuatu yang ada dalam perasaan atau pikiran seseorang kepada orang lain

dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan melakukan komunikasi secara tidak langsung melalui media tulisan. Kemampuan menulis tidak didapatkan secara otomatis, tetapi membutuhkan latihan dan praktik dalam mencapai kesuksesan dalam menulis. Menulis dimulai dari beberapa tahap dan memiliki aturan yang mengikat dengan memperhatikan makna dari isi tulisan.

b. Pengertian Pantun

Menurut Kosasih (2016) Pantun merupakan salah satu bentuk dari puisi lama. Pantun terdiri dari bait-bait dan pada setiap bait terdiri atas beberapa baris. Pantun lebih terikat oleh aturan-aturan baku. Jumlah baris dalam setiap baitnya ditentukan, jumlah suku kata dalam setiap barisnya, serta bunyi-bunyi hurufnya juga telah diatur.

Menurut Sudryat dalam Amar (2016) Pantun terdiri dari empat larik (atau empat baris bila dituliskan). Setiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, bersajak akhir berpola a-b-a-b. Pantun merupakan suatu bentuk puisi yang mudah dimengerti maksud dan artinya. Membaca dan memahami isi pantun tidak sesulit membaca dan mencerna puisi-puisi lain (puisi bebas).

Pendapat yang lebih kompleks, bahwa pantun adalah bentuk puisi lama yang terdiri dari empat baris atau lebih yang

bersajak bersilih atau bersilang a-b-a-b dan tiap baris terdiri dari empat sampai enam kata, jumlah suku kata dalam tiap baris antara delapan sampai dua belas, pada dua baris pertama merupakan sampiran dan dua baris terakhir adalah isi pantun (Syafitri, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan salah satu karya sastra jenis puisi lama yang berasal dari Indonesia yang terdiri dari empat baris yang bersilih atau bersilang yaitu a-b-a-b, pada baris pertama dan kedua disebut sampiran dan baris ketiga dan keempat terdapat isi, jumlah suku kata dalam tiap baris antara delapan sampai dua belas.

### c. Ciri-Ciri Pantun

Pantun adalah sebuah karya sastra klasik yang termasuk dalam jenis puisi lama, maka pantun memiliki beberapa ciri yang dapat membedakannya dengan jenis puisi lama lainnya. Menurut Rizal dalam Syafitri (2020) ciri-ciri pantun adalah bentuk puisi yang mempunyai ciri sebagai berikut:

- 1) Setiap baris terdiri atas 8-10 suku kata
- 2) Terdiri atas 4 baris
- 3) Setiap bait paling banyak terdiri atas 4 kata
- 4) Baris pertama dan kedua dinamakan sampiran
- 5) Baris ketiga dan keempat dinamakan isi

- 6) mementingkan rima akhir dan rumus rima itu disebut dengan ab-ab, maksudnya bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga, baris kedua sama dengan baris keempat.

Contoh:

Kalua ada jarum patah [a] (bunyi huruf ah)

Jangan dimasukkan ke dalam peti [b] (bunyi huruf i)

Kalua ada kataku yang salah [a] (bunyi huruf ah)

Jangan dimasukkan ke dalam hati [b] (bunyi huruf i)

Berdasarkan pendapat di atas, pantun memiliki ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan karya sastra yang lain yaitu pantun mempunyai baik, setiap bait terdiri atas empat baris, jumlah suku kata dari tiap barisnya antara 8-12, dan setiap bait terdiri dari dua bagian (sampiran dan isi), umumnya pantun mementingkan sajak/rima akhir yang harus saling berkaitan antara baris pertama dengan ketiga, dan baris kedua dengan keempat.

#### d. Tujuan dan Fungsi Pantun

Pantun sering digunakan terutama dalam kaitannya dengan kegiatan harian. Dalam rekreasi, ulang tahun, perpisahan, pernikahan ada tertentu bahkan sering menggunakan pantun sebagai penyeling, yang pentung syarat-syaratnya tetap terpenuhi (Kokasih, 2016)

Tujuan dan fungsi pantun yaitu:

1) Sebagai alat pergaulan

Pada kalangan muda-mudi, kemampuan berpantun biasanya dihargai, pantun menunjukkan kecepatan sesesorang berpikir dalam bermain-main dengan kata.

2) Sebagai media penyampaian nasehat

Melalui pantun seseorang bias menyampaikan suatu nasehat secara lebih halus dan lebih mendalam dengan situasi tenang.

3) Sebagai hiburan

Melalui pantun seseorang dapat menarik perhatian, dapat mencairkan suasana serta memberikan langkah awal dari sesuatu yang akan disampaikan, dengan pantun kita dapat mengungkapkan rasa senang atau sedih dan memberikan ejekan dengan kata yang sopan dan menghibur.

4) Sebagai media pendidikan

Pantun dapat menciptakan identitas kelompok dan memberikan motivasi untuk bekreasi. Fungsi pantun pada umumnya cukup luas, namun perlu dipertimbangkan bahwa fungsi yang terpenting dari pantun adalah untuk menyampaikan kriteria.

e. Manfaat Pantun dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran pantun di sekolah dasar teradapat

beberapa manfaat yaitu:

- 1) Pantun dapat berfungsi sebagai alat pemelihara Bahasa.
- 2) Siswa dapat mengekspresikan imajinasinya secara tertulis yang diterapkan dengan membuat persajakan atau rima.
- 3) Pantun dapat dijadikan sebagai penjaga fungsi kata dan emampuan menjaga alur berpikir.
- 4) Pantun dapat melatih siswa berpikir tentang makna kata sebelum berujar. Pantun juga melatih siswa berpikir asosiatif, bahwa suatu kata bisa saling berkaitan dengan kata yang lain.

f. Jenis-jenis pantun

Menurut Pratama dalam Rifa (2019) pantun dibedakan menjadi dua yaitu berdasarkan isi dan bentuk. Berdasarkan isi, pantun terbagi atas pantun anak-anak, pantun remaja, pantun orang tua, pantun teka-teki dan pantun jenaka. Sedangkan berdasarkan bentuk, pantun terbagi atas pantun biasa, pantun berkait, pantun talibun atau genap dan pantun kilat atau karmina.

Pantun merupakan sastra lisan yang berbentuk puisi, pantun memiliki bentuk sebagai berikut:

- 1) Pantun biasa merupakan pantun yang sering dibuat atau digunakan oleh orang banyak. Pantun ini memiliki ciri-ciri seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Contoh:

Buah manggis buah papaya

Ditanam dipinggir jalan raya

Wahai para lelaki janganlah menjadi buaya

Atau kau akan menerima akibatnya.

- 2) Pantun kilat atau karmina merupakan jenis pantun yang terdiri atas dua baris yaitu baris pertama merupakan sampiran dan baris kedua merupakan isi dan mempunyai rima a-a.

Contoh:

Kura-kura dalam perahu [hu] (sampiran)

Pura-pura tidak tahu [hu] (isi)

- 3) Talibun atau genap merupakan pantun yang jumlah barisnya 2, 4, 6, 8 baris yang berfungsi mengisahkan sesuatu, misalnya percintaan, berolok-olok, dan nasihat.

Pantun talibun memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Jumlah barisnya dalam satu bait adalah genap 2, 4, 6, 8 baris. Setiap bait setengahnya sampiran dan setenganya isi. Misalnya enam baris memiliki 3 sampiran dan 3 isi.

- b) Memiliki rima a-b-c-, a-b-c atau a,b,c,d.

Contoh:

Tak mampu berdiri karena lumpuh [uh] (sampiran)

Berjalan lamba tak seperti kilat [at] (sampiran)

Dinanti mungkin tiada kembali [i] (sampiran)

Jangan letih duduk bersimpuh [uh] (isi)

Tetaplah tunaikan shalat [at] (isi)

Supaya tenang isi hati [i] (isi)

- 4) Seloka atau pantun berkait merupakan puisi lama yang saling berkait dan tersusun secara berantai, pantun seloka selalu berkaitan dengan bait berikutnya.

Contoh:

Lurus jalan ke Payakkumbuh [uh] (sampiran)

Kayu jati bertimbal jalan [an] (sampiran)

Di mana hati tidak akan rusuh [uh] (isi)

Ibu mati bapak berjalan [an] (isi)

Kayu jati bertimbal jalan [an] (sampiran)

Turun angina patahlah dahan [an] (sampiran)

Ibu mati bapak berjalan [an] (isi)

Kemana untung diserahkan [an] (isi)

Menurut Widya (2009:6-13) membagi pantun berdasarkan isinya, pantun dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Pantun jenaka

Pantun jenaka merupakan pantun yang digunakan orang untuk menghibur hati bukan untuk menghina

siapapun dan digunakan untuk bersenang-senang dengan harapan orang lain bisa tertawa atau tersenyum geli.

Contoh:

Ke ladang membawa karung

Karung dibawa dengan jerami

Wajah kamu janganlah murung

Kayak belum makan lima hari

## 2) Pantun nasihat

Pada dasarnya, pantun dibuat untuk memberi imbauan dan anjuran terhadap seseorang ataupun masyarakat. Karena itulah, tema isi pantun yang paling banyak dijumpai berjenis pantun nasihat. Pantun yang satu ini memiliki isi yang bertujuan menyampaikan pesan moral dan didikan. Contoh:

Di jalan tak sengaja berjumpa daun sugi

Ingin manfaat, lantas cepat dibawa

Tidak belajar tiada yang rugi

Kecuali diri sendiri di masa tua

## 3) Pantun agama

Jenis pantun yang memiliki kandungan isi yang membahas mengenai manusia dengan pencipta-Nya. Tujuannya mirip dengan pantun nasihat, yaitu memberikan pesan moral dan didikan kepada pendengar dan pembaca.

Namun, tema di pantun agama lebih spesifik karena memegang nilai-nilai dan prinsip agama tertentu.

Contoh:

Kalau sudah duduk berdamai

Jangan lagi diajak perang

Kalau sunnah sudah dipakai

Jangan lagi dibuang-buang

#### 4) Pantun teka-teki

Pantun teka-teki merupakan berisi pertanyaan yang dapat dijawab. Pantun teka-teki biasa digunakan anak-anak untuk bermain tebak-tebakan atau berbalas pantun.

Contoh:

Ada beruk bermain gitar

Ikan arwana menari-nari

Kalau kamu memang pintar

Bunga apa yang berduri

#### 5) Pantun adat

Pantun adat adalah menggunakan gaya bahasa bernuansa kedaerahan dan kental akan unsur adat kebudayaan tanah air.

Contoh:

Jalan-jalan ke toko kaca.

Sebuah kaca untuk sang mama.

Ragam budaya dari kekayaan kita  
Sudah sepatutnya selalu dijaga.

#### 6) Pantun orang tua

Pantun orang tua merupakan berisi pengajaran, nasihat atau sindiran yang diberikan dari orang yang lebih tua kepada orang yang lebih muda, dengan harapan anak yang lebih muda tidak menyimpang dari adat, nasihatnya, agama, budi pekerti, maupun kepahlawanan.

Contoh:

Asam kandis asam gelugur,  
Kedua asam riang-riang.  
Menangis mayat di pintu kubur,  
Teringat badan tidak sembahyang.

#### 7) Pantun kepahlawanan

Pantun kepahlawanan merupakan pantun yang isinya berhubungan dengan semangat kepahlawanan.

Contoh:

Memang pahit buah peria.  
Makanan orang pergi menjala.  
Jikalau mengaku taat setia.  
Bersamalah kita pertahankan negara.

#### 8) Pantun dagang

Pantun dagang atau nasib merupakan rangkaian

kata-kata yang merefleksikan nasib atau keadaan seseorang. Pantun ini biasanya dinyanyikan atau dibacakan oleh orang-orang yang berada di perantauan. Sehingga mereka ingat akan kampung halamannya atau nasibnya yang tak seberuntung temannya.

Contoh:

Tudung saji hanyut terapung

Hanyut terapung di air sungai

Niat hati hendak pulang kampung

Apa daya tangan tak sampai

#### 9) Pantun anak-anak

Pantun anak-anak merupakan mengambarkan perasaan yang dialami anak-anak dalam suka dan duka, umumnya digunakan anak-anak pada saat bermain bersenda gurau.

Contoh:

Elok rupanya si kumbang jati,

Dibawa itik pulang petang.

Tidak terkata besar hati,

Melihat ibu sudah datang.

#### g. Langkah-langkah Menulis Pantun

Meskipun pantun memiliki jenis yang bermacam-macam, tetapi dalam menulis pantun mempunyai langkah-

langkah yang sama dalam pengeraannya. Langkah - langkah membuat pantun adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan tema pantun tersebut, biasanya berupa maksud, tujuan membuat pantun tersebut.
- 2) Tuliskanlah tujuan tersebut dalam dua baris kalimat dan tiap barisnya tidak kurang dari 8 suku kata serta tidak lebih dari 12 suku kata.
- 3) Kedua kalimat tersebut diletakkan pada bagian isi pantun yaitu baris ketiga dan keempat.
- 4) Carilah kata-kata yang bunyi akhirannya sama.
- 5) Buatlah kalimat dari masing-masing kata temuan tersebut.
- 6) Letakkan kalimat buatan tersebut pada kalimat pertama dan kedua, sehingga akan bersajak sama antara baris 1 dan 3, baris 2 dan 4. (Tarigan dkk 2013: 11.29)

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis pantun adalah kemampuan siswa dalam mengolah kata dengan memperhatikan aturan penulisan sehingga menjadi sebuah pantun. Melalui kemampuan menulis, siswa dapat menemukan ide lalu mengkreasikan menjadi sebuah pantun. Pemilihan kata yang ditulis berdasarkan aturan penulisan pantun yang benar, merupakan keterampilan bersastra yang tidak mudah jika tidak disiasati cara penyampaiannya.

#### h. Indikator Penilaian Menulis Pantun

Penilaian yang akan dilakukan dalam menulis pantun adalah:

- 1) Kesesuaian dengan syarat pantun, menjadi hal yang sangat penting dalam penilaian menulis pantun yang mana di dalamnya terdapat satu bait terdiri dari empat baris, bersajak abab, baris 1 dan baris 2 merupakan sampiran sedangkan baris 3 dan baris 4 merupakan isi.
- 2) Kemenarikan isi pantun, bahasa yang kreatif dan pilihan kata yang tepat di dalam penulisan pantun perlu diperhatikan agar pantun memiliki makna ataupun pesan sehingga terlihat lebih menarik.
- 3) Diksi, kesesuaian dalam pemilihan kata yang sesuai dengan syarat-syarat pantun sehingga dapat memperindah isi pantun.

### B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mandrasari, dkk (2021) berjudul “Efektivitas Model *Gallery Walk* terhadap Aktivitas dan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri 59 Garotin Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang”. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan uji t setelah dilakukan uji prasyarat data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 91.06% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa

hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87.36% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 77.05%. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa model *Gallery Walk* efektif digunakan terhadap aktivitas dan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* lebih tinggi dibanding dengan menggunakan model konvensional di kelas kontrol. Persamaan pada penelitian ini adalah pada model pembelajaran dan kelas yang diterapkan sama-sama menggunakan model *Gallery Walk* dan diterapkan pada jenjang kelas V. sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan akan membandingkan antara dua model pembelajaran yaitu model *Gallery Walk* dan Model *Two Stay Two Stray*.

2. Penelitian relevan telah dilakukan oleh Meirisa (2022) berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Siswa Kelas V SD". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis puisi dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Bentuk penelitian yang dilakukan adalah (PTK) dengan dua siklus. Pada hasil penelitian diketahui rata-rata nilai akhir siklus I adalah 63,75% dan pada siklus II meningkat menjadi 80.25%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan PTK yang dilakukan

peneliti dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas V SDN 027/III Lolo Kecil Kecamatan Bukit Kerman Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan yang akan saya teliti terletak pada model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu model *Two Stay Two Stray*. Sedangkan perbedaanya terletak pada bentuk penelitian, penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini juga menerapkan model pembelajaran pada kegiatan menulis puisi sedangkan penelitian yang akan dilakukan menerapkan model pembelajaran pada aktivitas menulis pantun, dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan bentuk Kuantitatif dengan membandingkan dua model pembelajaran yaitu Model *Two Stay Two Stray* dan Model *Gallery Walk*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019) berjudul “Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan *Gallery Walk* (GW) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Smp Negeri 14 Batanghari.”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan *Gallery Walk* (GW) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMPN 14 Batanghari. Berdasarkan data kemampuan hasil belajar dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

tidak terdapat perbandingan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan *Gallery Walk (GW)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMP N 14 Batanghari. Dimana kedua model pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. Namun, model *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih baik terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 14 Batanghari dengan nilai *N-Gain* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk (GW)*. Dapat dilihat dari perolehan rata-rata selisih *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen I yaitu 24,665 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil perolehan rata-rata peningkatan *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen II yaitu 19,17 dengan perhitungan uji statistik hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $2,07649 < 2,09302$ ). Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah membandingkan dua model pembelajaran yaitu model *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan model *Gallery Walk*. Namun perbedaan dari penelitian ini ialah, pada penelitian terdahulu meneliti pada mata pelajaran IPS pada tingkat SMP, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pembelajaran menulis pantun pada jenjang Sekolah Dasar.

### C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran saat ini lebih mengedepankan pada proses pembelajaran yang berfokus atau melibatkan siswa secara aktif

(*student centered*) sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru akan cenderung membuat siswa tidak tertarik dalam mengikuti proses belajar. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran seperti model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan model *Gallery Walk*.

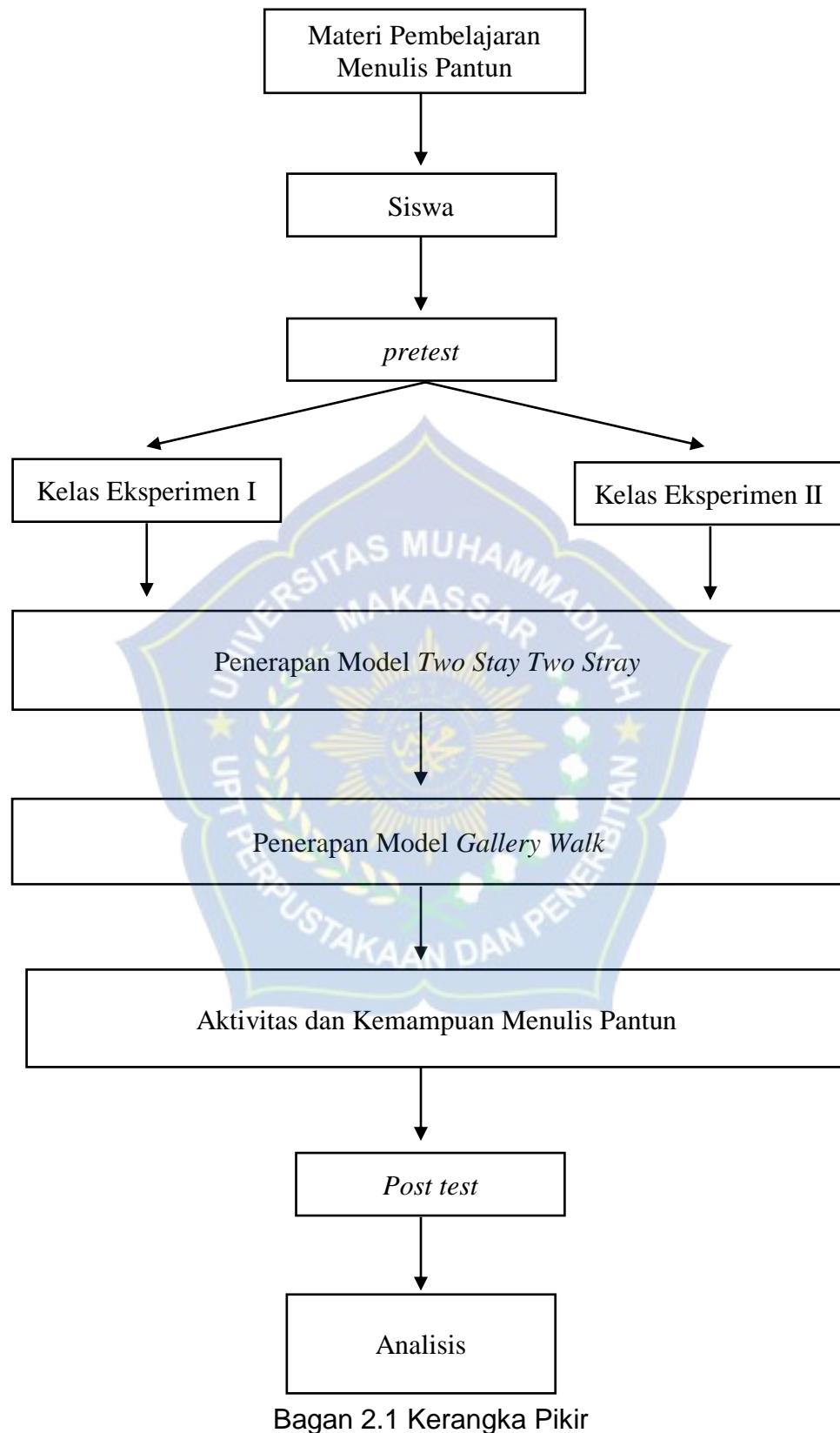
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dalam penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan model *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Kedua model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran kooperatif yang dimana prosesnya dapat melibatkan siswa secara aktif dan dinilai mampu meningkatkan aktivitas dan kemampuan menulis pantun peserta didik.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan peserta didik dalam kondisi awal yaitu peserta didik belum diterapkan model pembelajaran, setelah itu peneliti memberikan *pretest* kepada peserta didik pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Setelah peneliti memberikan *pretest* maka peneliti melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* sebagai pembanding dari model yang diterapkan sebelumnya. Kemudian setelah aktivitas dan kemampuan menulis

pantun didapatkan peneliti lalu memberikan *posttest* kepada peserta didik, kemudian peneliti melakukan analisis terhadap apa yang sudah didapatkan untuk mengetahui perbandingan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan model *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun peserta didik.

Bagan dari kerangka pikir selengkapnya dapat dilihat pada bagan 2.1 pada halaman berikutnya:





#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu anggapan teoritis yang dapat dipertegas atau ditolak secara empiris. Serta dapat dinilai sebagai konklusi, suatu konklusi yang sifatnya sangat sementara. Hipotesis disebut sebagai asumsi sementara karena kebenarannya masih memerlukan pengujian dari data yang diperoleh di lapangan.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain dan Jenis Penelitian**

##### **1. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental*. Dalam desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen 1 diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS), kemudian kelompok eksperimen 2 diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Gallery Walk*. Setelah masing-masing diberi perlakuan kemudian kedua kelompok dites dengan tes akhir (*posttest*) hasil keduanya dibandingkan. Adapun bentuk desain penelitian sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2016) sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain penelitian

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen 1	O <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	O <sub>3</sub>
Eksperimen 2	O <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan :

T<sub>1</sub> : Perlakuan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

T<sub>2</sub> : Perlakuan dengan model pembelajaran *Gallery Walk*

O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest*

O<sub>2</sub> : Nilai *Pretest*

O<sub>3</sub> : Nilai *Posttest*

O<sub>4</sub> : Nilai *Posttest*

## 2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif, ialah bentuk penelitian yang menekankan analisisnya pada data numerical dan diolah dengan metode statistika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Lebih sederhana penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencari pengaruh atas suatu perlakuan yang diterapkan. Dalam merancang penelitian eksperimen setidaknya ada tiga komponen yang harus dipenuhi, yaitu adanya replikasi dan randomasi serta kontrol atau pembanding. Jika ketiga komponen tersebut terpenuhi seluruhnya, maka disebut dengan eksperimental sesungguhnya (*true experimental*). Apabila hanya terdiri sebagian saja dari tiga komponen tersebut, maka dinamakan *pre-experimental*. Jika dalam suatu penelitian diusahakan untuk memenuhi ketiga komponen tersebut, tetapi belum dapat mencapai tingkat yang sebenarnya, maka disebut eksperimental semu (*quasi experimental*).

Berdasarkan uraian tersebut, maka jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*. Metode ini

menggunakan seluruh subjek dalam kelas yang utuh untuk diberi perlakuan. Sugiyono (2017: 72) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Karakteristik yang penting dari suatu penelitian eksperimen, yaitu: (1) adanya perlakuan (treatment) yang diberikan untuk memanipulasi terhadap objek penelitian, dan (2) subjek penelitian yang akan diberi perlakuan khusus dipilih secara acak. Penelitian eksperimen berguna untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu kondisi yang dikontrol dengan tujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya sebab-akibat dan hubungan antara sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol untuk perbandingan.

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Juni tahun 2024.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Sugiyono (2017: 119) menjelaskan, "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

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. Lebih jelasnya berikut populasi dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Nama Sekolah	Kelas		Jumlah
		VA	VB	
1	SD Inpres Antang I	28	28	56
2	SD Inpres Antang II	29	28	57
3	SD Inpres Pannara	27	28	55
4	SD Negeri Pannara	29	30	59
5	SD Negeri Bitoa	28	29	57
6	SD Negeri Puri Taman Sari	27	28	55
Total				339

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Dalam menentukan 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.

## D. Metode Pengumpulan Data

Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data, maka metode pengumpulan data merupakan bagian penting dalam suatu penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tidak akan memperoleh data yang diinginkan jika tidak mengetahui metode pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2017) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, berbagai sumber, dan beragam cara. Jika dilihat dari bentuknya, data dapat dikumpulkan pada bentuk alamiah. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat melalui sumber primer dan sekunder. Selanjutnya apabila dilihat dari teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), wawancara, kuisioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.

Keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti dalam menghayati situasi sosial yang dijadikan

fokus penelitian (A. Muri Yusuf., 2013). Peneliti dapat melakukan wawancara dengan subjek yang diteliti, mampu mengamati situasi sosial yang terjadi dalam konteks yang sesungguhnya. Peneliti tidak akan mengakhiri proses pengumpulan data sebelum peneliti merasa yakin bahwa data yang terkumpul dari berbagai sumber yang berbeda dan berfokus pada situasi sosial yang diteliti mampu menjawab rumusan masalah dari penelitian, sehingga ketepatan dan kredibilitas tidak diragukan.

Teknik pengumpulan data dalam penlitian ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu:

### **1. Observasi**

Observasi adalah salah satu teknik yang bisa digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal. Menurut Sugiyono (2018:229) merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Menurut Yusuf (2013:384) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam reliatas

dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang diteliti.

Observasi merupakan proses pengambilan data dalam penelitian ketika peneliti melihat situasi dalam penelitian. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran selama proses penelitian. Lembaran observasi meliputi dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa untuk setiap pertemuan.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa (Sugiyono 2013: 326). Dokumen-dokumen tersebut dapat berbentuk gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang. Data dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi daftar nama siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar, dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Bukti tersebut berupa foto-foto dan video pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol.

## **3. Tes**

Widoyoko (2015: 57) mengemukakan, “Tes adalah salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek”. Peneliti memilih teknik tes

karena tes merupakan cara untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar dan merupakan bagian dari penilaian. Bentuk-bentuk tes dikategorikan menjadi dua, yaitu tes objektif dan subjektif (Widoyoko 2015: 57). Pada penelitian ini bentuk tes yang digunakan adalah tes subjektif atau uraian. Pemilihan soal tes uraian disesuaikan dengan materi yang dibelajarkan. Teknik tes yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis puisi pada kelas eksperimen dan kontrol. Tes diberikan kepada siswa secara individu berupa tes uraian.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. menurut Sugiyono (2013:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik, seluruh fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Insturmen penelitian dilakukan untuk memperoleh data yang berasal dari lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Lembar Observasi

Penelitian ini menggunakan lembar observasi dalam mengamati penerapan model *Two Stay Two Stray* dan model *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa. Lembar penilaian pengamatan model pembelajaran

digunakan untuk mengetahui kesesuaian langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam penerapan model *Two Stay Two Stray* dan model *Gallery Walk* dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya. Kesesuaian pelaksanaan langkah-langkah menulis pantun dengan menerapkan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

a) Lembar Pengamatan Model *Two Stay Two Stray*

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dari kegiatan awal sampai akhir lembar observasi ini disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran TSTS. Jadi saat guru mengajar dengan TSTS di dalam kelas, guru observer mengamati serta mengisi lembar observasi yang merupakan instrument dari tindakan TSTS. Instrumen penelitian lembar observasi diukur dengan skala *Guttman*. Dalam model ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu ya-tidak. Cara mengisi jawaban dengan memberi tanda (✓) centang pada kolom pernyataan ya atau tidak. Untuk kisi-kisi instrument pelaksanaan model *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang digunakan dalam penelitian ini terlampir.

b) Lembar pengamatan Model *Gallery Walk*

Instrumen penelitian lembar observasi model *Gallery Walk* diukur dengan skala *Guttman*. Dalam model ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu ya-tidak. Cara mengisi

jawaban dengan memberi tanda (✓) centang pada kolom pernyataan ya atau tidak. Kisi-kisi instrument pelaksanaan model *Gallery Walk* bagi siswa yang digunakan dalam penelitian ini terlampir.

c) Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar

Data aktivitas belajar peserta didik diambil dengan cara melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas belajar siswa dikelas eksperimen. Aktivitas siswa yang diamati meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, metrik, mental, dan emosional. Indikator kegiatan aktivitas siswa tersebut dikutip dari Dierich dalam Handayani (2020) dan disesuaikan dengan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V. Kisi-kisi indikator aktivitas belajar siswa dapat dilihat terlampir.

d) Lembar Pengamatan Kemampuan Menulis Pantun

Tujuan pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis pantun siswa terhadap materi yang disampaikan guru serta dalam penerapan model pembelajaran, observasi dilakukan sebagai data pendukung atau penguat dalam penelitian. Observasi yang dilakukan pada siswa meliputi kegiatan yang dilaksanakan siswa dalam

berdiskusi dan presentasi serta kemampuan siswa dalam mengikuti tahapan penyelesaian yang disajikan. Untuk mengamati kemampuan siswa tersebut menggunakan lembar observasi pengamatan kemampuan menulis pantun. Adapun kisi-kisi indikator kemampuan siswa dalam menulis pantun dapat dilihat terlampir.

## F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel digunakan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan pembaca terhadap variabel penelitian yang digunakan pada penelitian. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan terikat. Pembahasan definisi operasional variabel dalam penelitian selengkapnya adalah sebagai berikut.

### 1. Model Two Stay Two Stray

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran yang mengharuskan siswa bekerja dalam berkelompok, kemudian diberikan permasalahan yang harus mereka kerjakan dengan cara bekerjasama. Setelah kerjasama dalam kelompok, dua anggota kelompok dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompok asal untuk bertemu ke kelompok lain. Anggota kelompok lainnya yang bertugas menjaga, tetap berada dalam kelompok untuk menerima tamu dari kelompok lain. Anggota kelompok yang bertemu harus mengunjungi semua

kelompok, setelah proses selesai, mereka kembali ke kelompok asal masing-masing untuk membahas hasil temuan yang diperoleh.

## **2. Model *Gallery Walk***

Model *Gallery Walk* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa menyusun suatu daftar baik berupa gambar ataupun struktur sesuai hasil temuan atau diperoleh dari proses diskusi di setiap kelompok untuk dipajang di depan kelas. Masing-masing kelompok menilai hasil karya kelompok lain yang telah digalerikan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi oleh setiap kelompok. Model pembelajaran pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengaktifkan dan mempermudah siswa dalam menuliskan gagasannya. Langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan model *Gallery Walk*.

## **3. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis pantun. Pada penelitian ini, aktivitas belajar siswa dinilai berdasarkan indikator yang dijabarkan dalam deskriptor penilaian aktivitas belajar siswa. Indikator penilaian aktivitas belajar siswa terdiri dari enam poin. Keenam poin aktivitas tersebut dinilai dari awal sampai akhir pembelajaran.

#### 4. Kemampuan Menulis Pantun

Kemampuan menulis pantun adalah kemampuan menghasilkan karya sastra berupa pantun dengan mengikuti langkah-langkah yang baik dan benar dalam melakukan penulisan. Hal ini karena untuk dapat menulis pantun dibutuhkan banyak ketentuan yang perlu diperhatikan sehingga harus mengetahui cara atau teknik agar pembelajaran menulis pantun dapat dilakukan dengan mudah. Ketentuan yang harus diperhatikan dalam menulis pantun yaitu pilihan kata, isi pantun, jumlah baris tiap bait, persajakan, jumlah suku kata tiap baris dan adanya sampiran dan isi pantun.

### G. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2013: 199) menjelaskan “kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan menguji hipotesis yang telah diajukan”. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu deskripsi data, uji prasyarat analisis dan analisis akhir. Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

#### 1. Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini meliputi deskripsi data variabel model *Two Stay Two Stray, Gallery Walk*, aktivitas dan

kemampuan menulis pantun. Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

a) Deskripsi data model *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk*

Pada penelitian ini, proses pembelajaran yang dilaksanakan menerapkan model *Two Stay Two Stray* dan model *Gallery Walk*. Peneliti berperan sebagai guru yang harus mengetahui komponen-komponen model yang diterapkan agar pemebelajaran dapat berjalan sesuai dengan komponen-komponen yang ada. Peneliti memberikan lembar pengamatan pelaksanaan model pembelajaran kepada guru kelas yang bertindak sebagai observer guna menilai apakah pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur atau tidak.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika komponen-koponen yang ada pada descriptor lembar pengamatan telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Nilai hasil pengamatan penerapan model *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk* disajikan dalam bentuk skor. Setelah dilakukan analisis skor tersebut kemudian di persentasekan.

b) Deskripsi data aktivitas dan kemampuan menulis pantun

Data kualitatif pada penelitian ini berbentuk aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas eksperimen.

Analisis kualitatif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. "Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, mean, median, modus, persentase, dan lain-lain" (Sugiyono 2013: 200).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif tendensi sentral (kecenderungan memusat atau mengelompoknya suatu data) dan persentase. Tendensi sentral diperlukan untuk mengetahui dimana data-data itu berada atau memusat. Ada tiga metode dalam mengukur tendensi sentral yaitu: rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan nilai yang paling sering muncul (modus). Dalam analisis deskriptif ini, perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan memilih menu *Analyze - Descriptive - Frequencies* di bagian *Statistics* beri tanda () pada bagian Mean, Median, Mode, Varians, Range, Skor Maksimal, Skor Minimal – *Continue* (Priyatno dalam Sagareno 2020). Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka atau data kualitatif yang diangkakan. Data kuantitatif berupa nilai aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa yang sudah diangkakan.

## 2. Uji Prasyarat Analisis

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris, dengan syarat bahwa data setiap variabel

yang akan dianalisis memiliki kesamaan dan normal. Namun jika data tidak normal maka digunakan statistik nonparameteris. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas.

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menguji data yang sudah didapatkan, sehingga bisa diuji hipotesis dalam penelitian ini. Uji prasyarat yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui persebaran data dalam kurva. Jika persebaran data merata, maka data tersebut berdistribusi normal, sehingga analisis pengujian menggunakan statistik parametris yang dalam hal ini menggunakan *independent samples t-test*. Menu yang digunakan untuk mengetahui normalitas data adalah *analyze – descriptive statistic – explore* untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, bisa dilihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov-smirnov*. Kriteria pengambilan keputusan dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikansi 5%. “Jika signifikansi lebih dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal dan jika signifikansinya kurang dari 0,05, maka data berdistribusi

tidak normal” (Priyatno 2012: 57). Penghitungannya menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

b) Uji Homogenitas

Priyatno (2010: 76) menjelaskan “uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi data adalah sama atau tidak”. Pengujian ini menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) yaitu dengan uji Levene’s. Menu yang digunakan untuk mengetahui homogenitas adalah *analyze – compare means – independent sample (t-test)*. Kriteria pengambilan keputusan dan penarikan simpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5%. Apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians homogen, namun apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05, maka varians tidak homogen (Priyatno 2010: 35).

c) Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan uji *independent sample t test*. Penghitungannya menggunakan program SPSS menggunakan *Independent sample t-test* dengan menu *analyze-compare means- Independent sample t-test*.

Menurut Priyatno (2010: 31), jika berdasarkan nilai signifikansi,  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$ . Dapat dilihat hipotesis penelitian dibawah ini:

### Hipotesis 1

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

$H_1$  : Terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

### Hipotesis 2

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

$H_1$  : Terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk*

terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

### Hipotesis 3

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan secara signifikan aktivitas dan kemampuan menulis pantun melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Gallery Walk* siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

$H_1$  : Terdapat perbedaan secara signifikan aktivitas dan kemampuan menulis pantun melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Gallery Walk* siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

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*, 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.

**a. Deskripsi Data Aktivitas Belajar Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

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 kelas eksperimen 1 dengan nilai *mean* (90,55), *median* (90,5), *mode* (90,5), *std. deviation* (1,777), *variance* (3,160), *range* (7,0), *minimum* (87), dan *maximum* (94). Skor atau nilai aktivitas belajar pada kelas eksperimen 2 dengan siswa yang berjumlah 27 menunjukkan

nilai *mean* (91,72), *median* (92,5), *mode* (92,5), *std. deviation* (2,399), *variance* (5,756), *range* (7,5), *minimum* (88,5) dan *maximum* (96). Sehingga dari hasil yang diperoleh terkait 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.

**b. Deskripsi Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.**

Pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas eksperimen 1 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.**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>	
	<b>Pre-test</b>	<b>Post-Test</b>
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 dinyatakan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada hasil *pre-test* kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 yang terdiri dari 27 siswa adalah (43,92), *median* (44), *mode* (44), *std.deviaiton* (15,117), *variance* (228,533), *range* (67), *minimum* (10), *Maximum* (77). Sedangkan skor atau nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen 1 adalah (90,03), *median* (90), *mode* (90), *std.deviation* (4,594), *variance* (21,114), *range* (19), *minimum* (79), *maximum* (98). Berdasarkan hasil yang diperoleh terkait kemampuan awal dan akhir menulis pantun siswa melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen 1 mengalami perubahan.

Apabila skor nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen 1 dikategorisasikan, maka diperoleh kategori distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen 1 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Pretest Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	0	0%	Sangat Baik
70 – 79	2	7.4%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup
50 – 59	6	22.2%	Kurang
10 – 49	19	70.3%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 1 yang melakukan *pretest*, terdapat 0 siswa memperoleh kategori sangat baik, 2 siswa dengan persentase 7,4% memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 6 siswa dengan persentase 22,2% memperoleh kategori kurang, dan 19 siswa dengan persentase 70,3% memperoleh kategori gagal.

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Post-test Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	25	92.5%	Sangat Baik
70 – 79	2	7.4%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup

50 – 59	0	0%	Kurang
10 – 49	0	0%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 1 yang melakukan *posttest*, terdapat 25 siswa dengan persentase 92,5% memperoleh kategori sangat baik, 2 siswa dengan persentase 7,4% memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 0 siswa memperoleh kategori kurang, dan 0 siswa memperoleh kategori gagal.

Berdasarkan data hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen 1 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 43,92%. Kemudian nilai rata-rata pada *posttest* mengalami peningkatan menjadi 90,03%. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan menulis panting siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas eksperimen 2 dilakukan dengan 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 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 data pada tabel 4.5 dinyatakan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada hasil *pre-test* kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 2 yang terdiri dari 27 siswa adalah (37,18), *median* (33), *mode* (33), *std.deviaiton* (13,126), *variance* (172,311), *range* (45), *minimum* (10), *Maximum* (55). Sedangkan skor atau nilai rata-rata *post-test*

yang diperoleh pada kelas eksperimen 2 adalah (92,92), *median* (93), *mode* (83), *std.deviation* (3,136), *variance* (9,840), *range* (10), *minimum* (88), *maximum* (98). 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.

Apabila skor nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen 2 dikategorisasikan, maka diperoleh kategori distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen 2 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Pretest Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	0	0%	Sangat Baik
70 – 79	0	0%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup
50 – 59	5	18.5%	Kurang
10 – 49	22	81.4%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.6 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 2 yang melakukan *pretest*, terdapat 0 siswa memperoleh kategori sangat baik, 0 siswa memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 5 siswa

dengan persentase 18,5% memperoleh kategori kurang, dan 22 siswa dengan persentase 81,4% memperoleh kategori gagal.

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Post-test Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	27	100%	Sangat Baik
70 – 79	0	0%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup
50 – 59	0	0%	Kurang
10 – 49	0	0%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 2 yang melakukan *post test* terdapat 27 siswa dengan persentase 100% memperoleh kategori sangat baik, 0 siswa memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 0 siswa memperoleh kategori kurang, dan 0 siswa memperoleh kategori gagal.

Berdasarkan data hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* 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 92,92%. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan menulis pantun siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

## **2. Deskripsi Data Model Pembelajaran *Gallery Walk***

Pada penlitian 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.

### **a. Deskripsi Data Aktivitas Belajar Melalui Model Pembelajaran *Gallery Walk***

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*.**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>	
	<b>Eksperimen 1</b>	<b>Eksperimen 2</b>
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 kelas eksperimen 1 dengan nilai *mean* (90,48), *median* (90,5), *mode* (90,5), *std. deviation* (2,021), *variance* (4,086), *range* (7,0), *minimum* (87), dan *maximum* (94). Sedangkan skor atau nilai aktivitas belajar pada kelas eksperimen 2 dengan siswa yang berjumlah 27 menunjukkan nilai *mean* (89,87), *median* (90,5), *mode* (90,5), *std. deviation* (1,650), *variance* (2,723), *range* (5,5), *minimum* (87) dan *maximum* (92,5). Sehingga dari hasil yang diperoleh terkait aktivitas belajar siswa melalui penerapan model

pembelajaran *Gallery Walk* 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 *Gallery Walk* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berada pada skor atau nilai rata-rata dengan kategori sangat aktif.

**c. Deskripsi Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Gallery Walk*.**

Pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas eksperimen 1 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*.**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>	
	<b>Pre-test</b>	<b>Post-Test</b>
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 nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada hasil *pre-test* kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 yang terdiri dari 27 siswa adalah (43,92), *median* (44), *mode* (44), *std.deviaiton* (15,117), *variance* (228,533), *range* (67), *minimum* (10), *Maximum* (77). Sedangkan skor atau nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen 1 adalah (91,92), *median* (90), *mode* (90), *std.deviation* (3,699), *variance* (13,687), *range* (13), *minimum* (85), *maximum* (98). Berdasarkan hasil yang diperoleh terkait kemampuan awal dan akhir menulis pantun siswa melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada kelas eksperimen 1 mengalami perubahan.

Apabila skor nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen 1 dikategorisasikan, maka diperoleh kategori distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen 1 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Pretest Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	0	0%	Sangat Baik
70 – 79	2	7.4%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup
50 – 59	6	22.2%	Kurang
10 – 49	19	70.3%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.10 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 1 yang melakukan *pretest*, terdapat 0 siswa memperoleh kategori sangat baik, 2 siswa dengan persentase 7,4% memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 6 siswa dengan persentase 22,2% memperoleh kategori kurang, dan 19 siswa dengan persentase 70,3% memperoleh kategori gagal.

**Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Post-test Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	27	100%	Sangat Baik
70 – 79	0	0%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup
50 – 59	0	0%	Kurang
10 – 49	0	0%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.11 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 1 yang melakukan *posttest*, terdapat 27 siswa dengan persentase 100% memperoleh

kategori sangat baik, 0 siswa memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 0 siswa memperoleh kategori kurang, dan 0 siswa memperoleh kategori gagal.

Berdasarkan data hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada kelas eksperimen 1 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 43,92%. Kemudian nilai rata-rata pada *posttest* mengalami peningkatan menjadi 91,92%. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan menulis panting siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk*.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas eksperimen 2 dilakukan dengan 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 2 menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk*.

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

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>	
	<b>Pre-test</b>	<b>Post-Test</b>
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 nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada hasil *pre-test* kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 2 yang terdiri dari 27 siswa adalah (37,18), *median* (33), *mode* (33), *std.deviaiton* (13,126), *variance* (172,311), *range* (45), *minimum* (10), *Maximum* (55). Sedangkan skor atau nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen 2 adalah (88,55), *median* (90), *mode* (90), *std.deviation* (5,161), *variance* (26,641), *range* (16), *minimum* (79), *maximum* (95). Berdasarkan hasil yang diperoleh terkait kemampuan awal dan akhir menulis pantun siswa melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada kelas eksperimen 2 mengalami perubahan.

Apabila skor nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen 2 dikategorisasikan, maka diperoleh kategori distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen 2 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Pretest Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	0	0%	Sangat Baik
70 – 79	0	0%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup
50 – 59	5	18.5%	Kurang
10 – 49	22	81.4%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.13 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 2 yang melakukan *pretest*, terdapat 0 siswa memperoleh kategori sangat baik, 0 siswa memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 5 siswa dengan persentase 18,5% memperoleh kategori kurang, dan 22 siswa dengan persentase 81,4% memperoleh kategori gagal.

**Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi Post-test Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	23	85.1%	Sangat Baik
70 – 79	4	14.8%	Baik
60 – 69	0	0%	Cukup
50 – 59	0	0%	Kurang
10 – 49	0	0%	Gagal

Berdasarkan data pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa di kelas eksperimen 2 yang melakukan *post test* terdapat 23 siswa dengan persentase 85,1% memperoleh kategori sangat baik, 4 siswa dengan persentase 14,8% memperoleh kategori baik, 0 siswa memperoleh kategori cukup, 0 siswa memperoleh kategori kurang, dan 0 siswa memperoleh kategori gagal.

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 panting siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk*.

### 3. Uji Prasyarat Analisis

Nilai yang diperoleh dari kedua kelas, kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dianalisis menggunakan uji *independent*

*sample t test* dengan bantuan SPSS 29 for windows. Uji *independent sample t test* digunakan dalam menganalisis perbedaan aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk*.

#### a. Uji Normalitas Aktivitas Belajar Siswa

Uji normalitas data aktivitas belajar siswa menggunakan output SPSS 29 *Test Of Normality Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* disajikan pada tabel 4.15 berikut ini:

**Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa**

	Tests of Normality			Shapiro-Wilk			
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TSTS (Eksperimen 1)	.216		27	.002	.930	27	.067
TSTS (Eksperimen 2)	.175		27	.033	.916	27	.031
Gallery Walk (Eksperimen 1)	.200		27	.007	.926	27	.055
Gallery Walk (Eksperimen 2)	.175		27	.033	.919	27	.037

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.15, pada kelas eksperimen 1 yang telah diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada

kolom *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai sig.  $0,067 > 0,05$ , dan pada kelas eksperimen 2 diperoleh nilai sig.  $0,031 > 0,05$ . Sedangkan pada kelas eksperimen 1 yang telah diterapkan model pembelajaran *Gallery Walk* pada kolom *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai sig.  $0,055 > 0,05$ , dan pada kelas eksperimen 2 diperoleh nilai sig.  $0,037 > 0,05$ . Berdasarkan data dari kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi data lebih dari 0,05. Nilai signifikansi pada uji normalitas data aktivitas belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 lebih dari 0,05, maka sampel kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 dinyatakan berdistribusi normal.

**b. Uji Normalitas Kemampuan Menulis Pantun Siswa**

Pada penelitian ini uji normalitas data kemampuan menulis pantun menggunakan output SPSS *Test Of Normality* *Shapiro-Wilk* dengan taraf sifnifikasi 0,05. Hasil uji normalitas kemampuan menulis pantun pada kelas eksperimen 1 disajikan pada tabel 4.16 berikut ini:

**Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1**

<b>Tests of Normality</b>						
	<b>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></b>			<b>Shapiro-Wilk</b>		
	<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>	<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>
Pretest Eksperimen TSTS	.206	27	.005	.892	27	.009
Posttest Eksperimen TSTS	.207	27	.004	.903	27	.016
Pretest Eksperimen Gallery Walk	.206	27	.005	.892	27	.009
Posttest Eksperimen Gallery Walk	.217	27	.002	.923	27	.047

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.16 di atas pada kelas *pretest* eksperimen *Two Stay Two Stray* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig. 0,09 > 0,05, pada kelas *posttest* eksperimen *Two Stay Two Stray* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig. 0,016 > 0,05. Adapun pada kelas *pretest* eksperimen *Gallery Walk* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig. 0,09 > 0,05, pada kelas *posttest* eksperimen *Gallery Walk* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig. 0,047 > 0,05. Berdasarkan data dari kelas eksperimen 1 melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi data > 0,05. Nilai signifikansi pada uji normalitas kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 lebih dari 0,05. Maka, sampel data pada kelas eksperimen 1 dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas kemampuan menulis pantun pada kelas eksperimen 2 disajikan pada tabel 4.17 berikut ini:

**Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen TSTS	.190	27	.014	.903	27	.016
Posttest Eksperimen TSTS	.213	27	.003	.905	27	.018
Pretest Eksperimen Gallery Walk	.190	27	.014	.903	27	.016
Posttest Eksperimen Gallery Walk	.161	27	.071	.894	27	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.17 di atas pada kelas *pretest* eksperimen *Two Stay Two Stray* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig.  $0,016 > 0,05$ , pada kelas *posttest* eksperimen *Two Stay Two Stray* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig.  $0,018 > 0,05$ . Adapun pada kelas *pretest* eksperimen *Gallery Walk* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig.  $0,016 > 0,05$ , pada kelas *posttest* eksperimen *Gallery Walk* kemampuan menulis pantun siswa diperoleh nilai sig.  $0,010 > 0,05$ . Berdasarkan data dari kelas eksperimen 2 melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi data  $> 0,05$ . Nilai signifikansi pada uji

normalitas kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 2 lebih dari 0,05. Maka, sampel data pada kelas eksperimen 2 dinyatakan berdistribusi normal.

### c. Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa

Setelah dilakukan tes uji normalitas, tahap selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui dua kelompok data yang telah diperoleh homogen atau tidak, selain itu juga sebagai analisis inferensial parametric. Hasil uji homogenitas aktivitas belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 disajikan pada tabel 4.18 berikut ini:

**Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Aktivitas Belajar Siswa	Based on Mean	1.238	1	106	.268
	Based on Median	.484	1	106	.488
	Based on Median and with adjusted df	.484	1	103.512	.488
	Based on trimmed mean	1.031	1	106	.312

Berdasarkan pada tabel 4.18 diatas, hasil analisis pada tabel *Test of Homogeneity of Variance Based on Mean* diperoleh data aktivitas belajar siswa dengan nilai sig. 0,268 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data pada aktivitas belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dinyatakan homogen.

#### d. Uji Homogenitas Kemampuan Menulis Pantun Siswa

Hasil uji homogenitas kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 disajikan pada tabel 4.19 berikut ini:

**Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 1**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Menulis Pantun	Based on Mean	.016	1	52	.899
	Based on Median	.002	1	52	.965
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	49.941	.965
	Based on trimmed mean	.001	1	52	.978

Berdasarkan pada tabel 4.19 diatas, hasil analisis pada tabel *Test of Homogeneity of Variance Based on Mean* diperoleh data aktivitas belajar siswa dengan nilai sig.  $0,268 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data pada kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 dinyatakan homogen.

**Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen 2**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Menulis Pantun	Based on Mean	6.231	1	52	.016
	Based on Median	5.034	1	52	.029
	Based on Median and with adjusted df	5.034	1	42.846	.030
	Based on trimmed mean	6.131	1	52	.017

Berdasarkan pada tabel 4.20 diatas, hasil analisis pada tabel *Test of Homogeneity of Variance Based on Mean* diperoleh data aktivitas belajar siswa dengan nilai sig.  $0,016 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data pada kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 2 dinyatakan homogen.

#### e. Uji Hipotesis Aktivitas Belajar Siswa

Tujuan pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar siswa. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29. Berikut ini disajikan pada tabel 4.21 hasil uji *independent sample t test* perbandingan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar siswa:

**Tabel 4.21 Hasil Uji *Independent Sample t Test* Aktivitas Belajar Siswa**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ- ence	Std. Error Differ- ence	Lower	Upper
Aktivitas Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.081	.152	2.478	106	.001	.96296	.38864	.19244	1.73349
	Equal variances not assumed			2.478	103. 431	.001	.96296	.38864	.19222	1.73371

Berdasarkan pada tabel 4.21 di atas sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari pada 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar siswa. Adapun skor yang diperoleh dari uji *independent sample t test* adalah sebesar  $0,01 < 0,05$ . Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar siswa.

**f. Uji Hipotesis Kemampuan Menulis Pantun Siswa**

Tujuan pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kemampuan menulis pantun siswa. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29. Berikut ini disajikan pada tabel 4.22 hasil uji *independent sample t test* perbandingan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kemampuan menulis pantun siswa:

**Tabel 4.22 Hasil Uji *Independent Sample t Test* Kemampuan Menulis Pantun Siswa**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Kemampuan Menulis Pantun	Equal variances assumed	.360	.550	1.442	106	.152	1.24074	.86053	-.46535	2.94683
	Equal variances not assumed			1.442	104.125	.152	1.24074	.86053	-.46570	2.94718

Berdasarkan pada tabel 4.22 di atas sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari pada 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Adapun skor yang diperoleh dari uji *independent sample t test* adalah sebesar  $0,152 > 0,05$ . Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

## B. Pembahasan

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk*. Secara keseluruhan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari aktivitas belajar dan kemampuan menulis pantun siswa pada saat diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk*.

### 1. Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Aktivitas dan Kemampuan Menulis Pantun Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian, aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen 1 melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memperoleh rata-rata 90,55 dengan kategori sangat aktif, sementara aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 2 dengan model yang sama memperoleh rata-rata 91,72, yang juga termasuk dalam kategori sangat aktif. Pengamatan terhadap aktivitas belajar menunjukkan bahwa model ini memfasilitasi interaksi yang lebih intensif antar siswa, karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai penyampai informasi kepada kelompok lain.

Proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran secara

langsung, hal ini terlihat dari tingkat keaktifan siswa dalam bertanya dan bekerjasama dalam kelompok. Sejalan dengan karakteristik model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menurut Miladia (2024) bahwa pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* mampu meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran terutama kegiatan diskusi, bertemu dan menerima tamu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis pantun siswa pada kelas eksperimen 1 pada saat diberikan *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 43,92 dan paling banyak berada pada kategori gagal. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa adalah 37,18 dengan kategori paling banyak gagal. Setelah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Di kelas eksperimen 1, rata-rata nilai posttest mencapai 90,03 dengan kategori sangat baik, dan di kelas eksperimen 2 meningkat hingga 92,92 dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini terlihat pada aspek kesesuaian pantun dengan syarat-syarat yang berlaku, seperti pola a-b-a-b, jumlah baris, dan jumlah suku kata, serta kemampuan memilih diksi yang tepat. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk secara aktif mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka serta menerima masukan dari kelompok lain, dan memperbaiki hasil kerja berdasarkan umpan balik tersebut. Proses diskusi aktif yang terjadi mendorong siswa

untuk lebih memahami struktur pantun serta memperkaya kosakata yang digunakan dalam menulis pantun.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mengutamakan peran siswa dalam saling berbagi informasi. Menurut Setiawati (2016), penerapan model ini membuat pembelajaran lebih dinamis, mendorong siswa untuk tidak hanya duduk pasif di bangku, tetapi bergerak aktif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, model ini juga mendorong kerja sama antar siswa, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan memperkuat tanggung jawab individu dan kelompok.

## **2. Penerapan Model Pembelajaran *Gallery Walk* terhadap Aktivitas dan Kemampuan Menulis Pantun Siswa**

Penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada kelas eksperimen 1 menunjukkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata 90,48 dalam kategori sangat aktif, sementara di kelas eksperimen 2 rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 89,87, yang juga tergolong sangat aktif. Dalam model ini, siswa bergerak dari satu kelompok ke kelompok lainnya untuk mengamati dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja yang dipamerkan. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan Sunarti (2021) mengatakan bahwa model *Gallery Walk* memungkinkan untuk semua peserta didik mampu terlibat aktif dan dapat berkontribusi nyata dalam proses pembelajaran.

Penerapan model *Gallery Walk* mendorong siswa lebih aktif dalam menghargai, mendengarkan dan memberi masukan atas pendapat orang lain. Interaksi selama pengamatan dan diskusi antar kelompok meningkatkan rasa saling menghormati, ketika siswa memberikan tanggapan positif maupun kritik yang membangun terhadap karya kelompok lain. Karena jumlah anggota kelompok besar, siswa dapat mengelola waktu secara efektif agar dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Keaktifan siswa dalam menerapkan model *Gallery Walk* memungkinkan mereka untuk lebih disiplin dalam ketepatan waktu mengerjakan tugas guna memaksimalkan kontribusi setiap anggota kelompok. Seperti yang dijelaskan Seprianto (2020) *Gallery Walk* menuntut siswa mampu mengembangkan pemahamannya mengenai materi, mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah dan menerima atau memberi kritikan dalam proses pembelajaran..

Kemampuan menulis pantun siswa pada kelas eksperimen 1 pada saat diberikan *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 43,92 dan paling banyak berada pada kategori gagal. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa adalah 37,18 dengan kategori paling banyak gagal. Setelah penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* kemampuan menulis pantun siswa juga mengalami peningkatan. Pada kelas eksperimen 1, nilai rata-rata

posttest mencapai 91,92 dengan kategori sangat baik, sedangkan pada kelas eksperimen 2 meningkat menjadi 92,92 dengan kategori yang sama. Peningkatan ini tampak pada kemampuan siswa dalam menyusun pantun sesuai aturan yang berlaku dan dalam memilih diksi yang lebih bervariasi dan tepat untuk menciptakan rima yang sesuai. Meskipun peningkatan ini signifikan, model *Gallery Walk* lebih berfokus pada observasi hasil kerja kelompok lain daripada diskusi yang mendalam. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan langsung siswa dalam mengembangkan ide mereka sendiri. Menurut Manik dan Bangun (2019), model ini mampu meningkatkan daya emosional dan daya ingat siswa melalui keterlibatan aktif dalam melihat dan menilai hasil kerjanya.

### **3. Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan Model *Gallery Walk* terhadap Aktivitas dan Kemampuan Menulis Pantun Siswa**

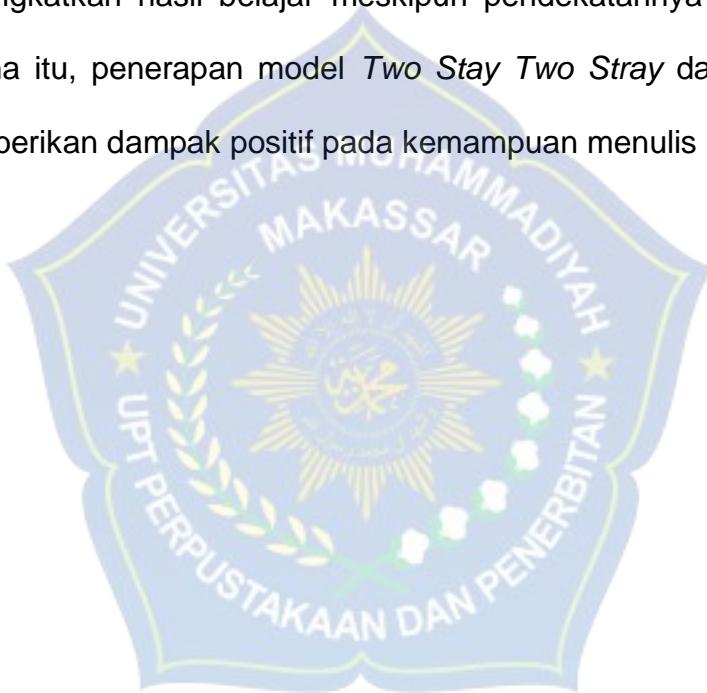
Perbandingan antara kedua model pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa menggunakan model *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan dengan *Gallery Walk*. Pada kelas eksperimen 1 dan 2, aktivitas belajar dengan model *Two Stay Two Stray* masing-masing memperoleh rata-rata 90,55 dan 91,72, sedangkan pada *Gallery Walk* rata-rata aktivitas belajar adalah 90,48 dan 89,87. Hasil tersebut juga dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan uji

*independent sample t test* dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$ . Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dari aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* memiliki tingkat keterlibatan yang lebih aktif.

Salah satu faktor utama yang memengaruhi perbedaan ini adalah jumlah anggota kelompok yang lebih kecil dalam model *Two Stay Two Stray*, yang memungkinkan setiap siswa berperan lebih aktif. Siswa tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga terlibat dalam tanya jawab, memberi tanggapan, dan memperjelas pemahaman mereka. Kondisi ini mendorong peningkatan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Sebaliknya, pada model *Gallery Walk*, meskipun siswa tetap aktif, kecenderungan untuk bergantung pada teman sekelompok dapat mengurangi keterlibatan individu.

Pada kemampuan menulis pantun, hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata awal siswa berada pada kategori gagal, yaitu 43,92 di kelas eksperimen 1 dan 37,18 di kelas eksperimen 2. Setelah penerapan kedua model pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan di kedua kelas. Meskipun hasil *posttest* menunjukkan peningkatan, uji hipotesis dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,152 (> 0,05)$  menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kemampuan

menulis pantun siswa yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk*. Hal ini menunjukkan bahwa kedua model sama-sama dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa. Penelitian ini mendukung temuan Nisah (2023), yang menyatakan bahwa kedua model pembelajaran berbasis interaksi sosial, seperti *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray*, efektif dalam meningkatkan hasil belajar meskipun pendekatannya berbeda. Oleh karena itu, penerapan model *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk* memberikan dampak positif pada kemampuan menulis pantun siswa.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap aktivitas belajar siswa diperoleh rata-rata sebesar 91,13 dengan kategori sangat aktif. Kemampuan menulis pantun melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diperoleh rata-rata sebesar 91,47 dengan kategori sangat tinggi. Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa.
2. Berdasarkan hasil analisis data pada penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar siswa diperoleh rata-rata sebesar 90,17 dengan kategori sangat aktif. Kemampuan menulis pantun melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* diperoleh rata-rata sebesar 90,23 dengan kategori sangat tinggi. Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Gallery Walk* dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Two Stay Two Stray lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan model Gallery Walk. Hal ini dibuktikan oleh rata-rata aktivitas belajar yang lebih tinggi dan hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi  $0,01 (< 0,05)$ , yang menyatakan perbedaan signifikan antara kedua model. Perbedaan ini disebabkan oleh tingkat keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam kelompok kecil pada model Two Stay Two Stray. Pada kemampuan menulis pantun, meskipun terdapat peningkatan signifikan setelah pembelajaran, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua model (nilai signifikansi  $0,152 > 0,05$ ). Dengan demikian, kedua model pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penulis mengenai perbandingan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap aktivitas dan kemampuan menulis pantun siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Manggala Kota Makassar, maka penulis mengemukakan beberapa saran:

1. Pihak sekolah diharapkan mampu merancang dan menyusun administrasi dengan baik sesuai dengan kebutuhan siswa, agar

membawa dampak positif atau arah perbaikan pada ranah pengetahuan dan keterampilan siswa.

2. Guru diharapkan mulai menerapkan model pembelajaran serta dapat memilih salah satu dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk* tergantung situasi dan kondisi pembelajaran yang dihadapi. Seperti model pembelajaran *Two Stay Two Stray* cocok diterapkan dalam situasi yang membutuhkan interaksi dan diskusi kelompok yang mendalam sementara model pembelajaran *Gallery Walk* dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi ide-ide yang beragam terhadap hasil karyanya.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang masih berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Gallery Walk*. Peneliti lanjutan diharapkan dapat menerapkan materi pembelajaran dengan cakupan yang lebih luas serta mengkaji kelemahan dan teori-teori yang mendasari model pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amar, C. 2016. Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaralam. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 6(1).
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1).
- Bahri, A. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Dengan Menggunakan Metode Cush Word. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.26618/jk.v3i2.391>.
- Darmawan, W., & Harjono, N. 2020. Efektivitas Problem Based Learning dan Two Stay Two Stray dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 4(2).
- Dinamaryati, D. 2021. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Genre dengan Media Pembelajaran Kartu Topik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyusun Teks Tanggapan di SMPN 4 Bolo Kelas IX-3 Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2).
- 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).
- Hamzah, H. 2023. Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi dalam Pembelajaran IPS-SD. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1).
- Handayani, S. 2020. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Tentang Peninggalan Sejarah Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantu Reward Bagi Siswa Kelas V SD 6 Besito Gebog, Kudus Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, 2(2).
- Husna, D. A., Sunuharjo, B. S., & Djudi, M. 2016. Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kemampuan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada Karyawan

- PT. PLN (Persero) Distribusi Jawa Timur Area Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 36(1).
- 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).
- Isniarni, I. 2018. Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dan Syair dengan Model Contextual Teaching And Learning Siswa Kelas V MI Ma'arif Candran Godean. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1).
- Kosasih E. 2016. *Cerdas berbahasa indonesia untuk SMA/MA kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Mandrasari, I. H. 2021. Efektivitas Model Gallery Walk Terhadap Aktivitas Dan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd Negeri 59 Garotin Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1).
- Manik, Y. M., & Bangun, D. 2019. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe gallery walk terhadap hasil belajar pada pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Perbaungan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 7(2).
- Meirisa, S. 2022. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8).
- Miladina, A. (2024). *Penerapan Model Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SMKN 3 Banda Aceh*. Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Paida, A. 2021. Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi melalui Media Animasi Kartun pada Siswa Kelas VII SMP Unismuh Makassar. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(1).
- Rifa, E. S. 2019. Efektivitas Model Concept Sentence Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Medang Deras Kabupaten Batu Bara Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Jurnal Sastra*, 9(1).
- Sagareno, A. Z., & Sutarto, S. 2020. Uji Validitas Angket SLCQ-I pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati Lampung. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1).

- Sari, Y., Atmojo, I. R. W., & Karsono, K. 2020. Peningkatan keterampilan menulis pantun melalui penggunaan model pembelajaran concept sentence pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3).
- Setiawati, A. A., Djuanda, D., & Aeni, A. N. 2016. Penerapan Strategi 2TS1TK (Two Stay Two Stray Dan Tebak Kata) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Menulis Pantun Pada Kelas IV SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Seprianto, S., Lardiman, H., & Wilymafidini, O. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Gallery Walk terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 178-184.
- Silalahi, A. U., Sianturi, R. Y., Silalahi, S. S., Sembiring, R., & Siregar, M. W. 2024. Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Dengan Menggunakan Metode Writing In Here and Now Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 8 Medan. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 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).
- Sunarti. (2021). *Praktik Baik Pembelajaran Terbaik*. Jombang: Delta Pustaka.
- Suprijono, A. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Syafitri, R., & Zulfikarni, Z. 2020. Kontribusi Keterampilan Menyimak Pantun terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 34 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(5).
- Syafirah, S., & Darmana, A. 2022. Perbedaan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Problem Based Learning dan Discovery Learning pada Bahan Ajar Laju Reaksi Terintegrasi Nilai Spiritual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(10).
- Tarigan, H. G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Tewu, V., Sumarauw, S. J. A., & Wenash, J. R. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Pembelajaran Persamaan Linear Dua Variabel Siswa Kelas 8 SMPN 3 Motoling Timur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 5(2).
- Trianto. 2010. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Widya R. D. 2008. *Bedah Puisi Lama*. Klaten: Intan Pariwara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yelta, S. 2023. Pemberian Reward dan Punishment Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak. *Journal of Educational Sciences and Teacher Training*, 11(1).



L

A

M



A

N

Lampiran 1

**PERMOHONAN IZIN PENELITIAN DPMPTSP**



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jl Bougainville No 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448036  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor	22215/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	-	Walikota Makassar
Perihal	<u>Izin penelitian</u>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1473/05/C.4-VIII/146/2024 tanggal 23 Agustus 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama	NUR AZZA AMIN
Nomor Pokok	105061106422
Program Studi	Pendidikan Dasar
Pekerjaan/Lembaga	Mahasiswa (S2)
Alamat	JL. Sit Alauddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun Tesis, dengan judul :

**" 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 "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 23 Agustus s/d 23 September 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 23 Agustus 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**ASRUL SANI, S.H., M.SI.**  
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
Nip : 19750321 200312 1 008

Tambahan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringgal

## SURAT KETERANGAN PENELITIAN KOTA MAKASSAR



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
 DINAS PERMATAANAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 JL. Jenderal Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171  
 Website: dpmptspmakassar.go.id



### **SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 0103301/SKP/SB/DPMPTSP/8/2024

#### DASAR:

- a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Pereritan Keterangans Penelitian.
- b. Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- c. Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyeleggarian Perizinan Berbasis Risiko, Perizinan Non Berbasis dan Non Perizinan
- d. Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/303 Tahun 2023 Tentang Pendeklegasian Kewenangan Perizinan Berbasis Risiko, Perizinan Non Berbasis dan Non Perizinan yang Mengadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Permataman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- e. Surat Kepala Dinas Permataman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomer 22215/S.01/PISP/2024, Tanggal 23 Agustus 2024
- f. Rekomendasi Teknik Bidan Kesehatan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 3307/SKP/SIKBKP/VIII/2024

Dengan ini Menterangkan Bahwa :

Nama	NUR AZZA AIDON
NIM / Jurusan	105061108422 - Pendidikan Dasar
Pekerjaan	Mahasiswa (S2) - Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	Jl. Sultan Alzodin No. 258, Makassar
Lokasi Penelitian	Terlampir,
Waktu Penelitian	23 Agustus 2024 - 25 September 2024
Tujuan	Teori
Judul Penelitian	PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL TWO STAY TWO STRAY DAN GALLERY WALK TERHADAP AKTIVITAS DAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V GUGUS II KECAMATAN MANGUELA KOTA MAKASSAR

Dalam melaksanakan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Surat Keterangan Penelitian ini dibuatkan untuk kegiatan penelitian yang bersifatnya selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- b. Tidak dibolehkan melakukan penelitian yang tidak wajar / tidak sia kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- c. Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Bidan Kesehatan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email [kbidangkesehatanbangsa@politikkota.go.id](mailto:kbidangkesehatanbangsa@politikkota.go.id).
- d. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila penegangnya tidak mematuhi ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 29 Agustus 2024

DISERAHKAN BERSAMA-SAMA  
 KEPALA DINAS PERMATAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KOTA MAKASSAR  
  
 DIARAHKAN: HELMY RIZKHAUL, S.SyP., MM.

Tersusun Kepada Yth:

## IZIN PENELITIAN DINAS PENDIDIKAN



### **PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Parope Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan  
laman: <https://dikti.makassar.go.id> email: dsdikkotamka@gmail.com

#### IZIN PENELITIAN

NOMOR :070/109/K/Umkp/IX/2024

**Dasar :** Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/3309/SKP/SB/DPMPTSP/8/2024 Tanggal 29 Agustus 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

#### **MENGIZINKAN**

**Kepada :** Nama : **NUR AZZA AMIN**  
NIM/Jurusan : 105081108422 / Pendidikan Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa (S.2)  
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

**Untuk :** Mengadakan Penelitian di UPT SPF SD Gugus II Kec. Manggala Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Tesis pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

**"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"**

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 ( satu ) exemplar di laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 2 September 2024

An. KEPALA DINAS

Sekretaris

Pj. Kabidag Umum Dan Kepegawaian

**MUHAMMAD ARIFAN UMAR, S.Pd,M.M**

Penata Tk.I  
NIP. 198010012003121009



## KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN



### KETERANGAN PENELITIAN

No. 421.2/120/UPTSPFSDIATG1/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SPF SD Inpres Antang I Kota Makassar menerangkan bahwa :

Nama	: NUR AZZA AMIN
NIM	: 105061108422
Jurusan	: Pendidikan Dasar (S2)
Instansi	: Universitas Muhammadiyah Makassar

Benar, telah melakukan penelitian di UPT SPF SD Inpres Antang I Kota Makassar dengan judul :

**" 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 ".**

Demikian keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



## SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**  
 Alamat Surat: Jl. Sultan Alauddin No. 230 makassar 90122 Tlp: (0411) 866972, 881 213, fax: (0411) 866973, 881 090, Pos: 09112/085588

  
**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menyerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4.16	10 %
2	Bab 2	21%	25 %
3	Bab 3	9.86	15 %
4	Bab 4	8.36	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 17 Januari 2023  
Mengabdi,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,  
  
Nurul Azza Amin, M.Pd.  
NIM: 964.591

Jl. Sultan Alauddin no. 230 makassar 90122  
 Telp: (0411) 866972, 881 213, fax: (0411) 866973  
 Website: www.library.unmu.ac.id  
 Email: perpustakaan@unmu.ac.id

## Lampiran 2

**MODUL AJAR KELAS EKSPERIMENTAL  
MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS)**

INFORMASI UMUM	
<b>A. Identitas Modul</b>	
Nama Sekolah	: SD Inpres Antang I
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: C/V
Alokasi Waktu	: 4 JP (4 x 35 menit)
<b>B. Profil Pelajar Pancasila</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia</li> <li>• Berkhebinekaan Global</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>	
<b>C. Target Peserta Didik</b>	
Peserta didik kelas IV A	
<b>D. Sarana dan Prasarana</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Proyektor/infocus</li> <li>• Karton</li> </ul>	
<b>E. Model Pembelajaran</b>	
Two Stay Two Stray (TSTS)	
<b>F. Capaian Pembelajaran</b>	
Peserta didik dapat menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penngunaan kosa kata secara kreatif.	

KOMPONEN INTI	
<b>A. Tujuan Pembelajaran</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri dan jenis-jenis pantun.</li> <li>2. Peserta didik mampu menjelaskan bagian-bagian pada panting yang sudah disediakan guru.</li> <li>3. Peserta didik mampu menafsirkan nilai-nilai yang terkandung dalam teks pantun yang disajikan baik lisan atau tulisan secara mandiri.</li> <li>4. Peserta didik mampu membuat pantun sesuai dengan tema yang sudah ditentukan guru.</li> <li>5. Peserta didik mampu mempraktekkan membaca pantun hasil karya dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.</li> </ol>	
<b>B. Pemahaman Bermakna</b>	
<p>Peserta didik dapat mengidentifikasi, menyebutkan, menganalisis dan mempraktekkan membaca pantun hasil karya dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.</p>	
<b>C. Pertanyaan Pemantik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang pernah mendengar orang berpantun?</li> <li>• Apakah kamu tahu termasuk jenis pantun apa yang kamu dengar?</li> </ul>	
<b>D. Kegiatan Pembelajaran</b>	
<b>Hari ke-1</b>	
<u>Kegiatan Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan peserta didik berdoa dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>2. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.</li> <li>3. guru bersama peserta didik mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.</li> </ol>	
<u>Kegiatan Inti</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik</li> </ol>	

- **Tahukah kalian bahwa pantun merupakan salah satu jenis puisi lama?**
  - **Siapa yang tahu, satu bait pantun terdiri dari beberapa baris?**
2. **Peserta didik memperhatikan dan mencatat materi ciri-ciri, jenis-jenis pantun dan nilai-nilai yang terkandung dalam pantun yang dijelaskan oleh guru.**
  3. **Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang.**
  4. **Guru memberikan tugas berupa menulis pantun sesuai dengan tema yang diberikan yang harus siswa diskusikan jawabannya.**
  5. **Setelah siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya, dua orang dari setiap kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu kepada kelompok lain.**
  6. **Anggota kelompok yang tidak mendapatkan tugas sebagai tamu mempunyai tugas untuk menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil karya kerja kelompoknya kepada tamu yang berkunjung.**
  7. **Setelah mengunjungi kelompok lain, tamu kemudian kembali ke kelompok mereka masing-masing dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain.**
  8. **Kelompok mendiskusikan hasil kerja yang telah mereka lakukan.**
  9. **Salah satu anggota kelompok mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk didiskusikan dengan kelompok lainnya.**
  10. **Siswa diberikan kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray*, dilanjutkan dengan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata tinggi.**

Kegiatan Pentup

1. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
2. Guru menyampaikan pesan moral serta motivasi agar peserta didik selalu semangat dalam belajar
3. Guru menutup pelajaran dengan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.

## Hari ke-2

### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam dan peserta didik berdoa dipimpin oleh ketua kelas.
2. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru bersama peserta didik mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.

### Kegiatan Inti

1. Guru mengajukan pertanyaan pemandik
  - Apa yang kalian ketahui tentang pantun jenaka?
  - Apa saja jenis-jenis pantun yang kalian ketahui?
2. Peserta didik memperhatikan dan mencatat materi ciri-ciri, jenis-jenis pantun dan nilai-nilai yang terkandung dalam pantun yang dituliskan guru di papan tulis.
3. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
4. Guru memberikan tugas berupa menulis pantun sesuai dengan tema yang diberikan yang harus siswa diskusikan jawabannya.
5. Setelah siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya, dua orang dari setiap kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu kepada kelompok lain.

6. Anggota kelompok yang tidak mendapatkan tugas sebagai tamu mempunyai tugas untuk menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil karya kerja kelompoknya kepada tamu yang berkunjung.
7. Setelah mengunjungi kelompok lain, tamu kemudian kembali ke kelompok mereka masing-masing dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain.
8. Kelompok mendiskusikan hasil kerja yang telah mereka lakukan.

**Kegiatan Pentup**

1. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
2. Guru menyampaikan pesan moral serta motivasi agar peserta didik selalu semangat dalam belajar.
3. Guru menutup pelajaran dengan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.

**E. Refleksi**

**Refleksi Pendidik**

1. Apa saja hal-hal yang perlu menjadi perhatian selama pembelajaran?
2. Siapa saja yang perlu mendapatkan perhatian khusus?
3. Apa saja hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif?

**Refleksi Peserta Didik**

1. Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran hari ini?
2. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pelajaran hari ini?
3. Bagian kegiatan pembelajaran manakah yang paling berkesan buatmu? Mengapa demikian?
4. Adakah kegiatan pembelajaran yang sulit untuk dilakukan?

## F. Daftar Pustaka

- Zulqarnain, Evy Verawaty. 2021. Bahasa Indonesia Bergerak Bersama. Kementrian pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi, Republik Indonesia 2021.
- Dwi Astuti Eri. (2023). Buku Pendamping Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas V Semester 1. Surakarta: Putra Nugraha.

## LAMPIRAN

- A. Bahan Ajar
- B. Media Pembelajaran
- C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- D. Lembar Evaluasi

### A. Bahan Ajar

#### Pengertian Pantun

- **Pantun** adalah salah satu jenis puisi lama yang berasal dari Melayu. Pantun biasanya terdiri dari empat baris dengan rima tertentu dan mengandung pesan atau nasihat. Pantun memiliki ciri khas yang kreatif, menggunakan perbandingan, metafora, atau kiasan untuk menyampaikan pesan atau cerita dengan gaya yang indah dan berima. Selain itu, pantun juga dapat digunakan sebagai bentuk hiburan, misalnya dalam pertunjukan seni tradisional atau acara perayaan.

#### Ciri-Ciri Pantun

1. **Terdiri dari Empat Baris:** Setiap pantun memiliki empat baris.
2. **Memiliki Sampiran dan Isi:**
  - **Sampiran:** Baris pertama dan kedua.
  - **Isi:** Baris ketiga dan keempat.

3. **Pola Rima a-b-a-b:** Baris pertama berima dengan baris ketiga, dan baris kedua berima dengan baris keempat.
4. **Setiap Baris Terdiri dari 8-12 Suku Kata:** Panjang tiap baris biasanya antara 8 hingga 12 suku kata.

### Jenis-Jenis Pantun

#### 1. Pantun teka-teki

Pantun teka-teki memiliki ciri khas khusus di bagian isinya, yakni diakhiri dengan pertanyaan pada larik terakhir. Tujuan dari pantun ini umumnya untuk hiburan dan mengakrabkan kebersamaan.

#### 2. Pantun berkasih-kasihan atau Pantun Cinta

Isi dari jenis pantun yang satu ini erat kaitannya dengan cinta dan kasih sayang. Umumnya, pantun berkasih-kasihan tenar di kalangan muda-mudi untuk menyampaikan perasaan.

#### 3. Pantun agama

Jenis pantun ini memiliki kandungan isi yang membahas mengenai manusia dengan pencipta-Nya. Tujuannya untuk memberikan pesan moral dan didikan kepada pendengar dan pembaca. Tema di pantun agama lebih spesifik kepada nilai-nilai dan prinsip agama tertentu.

#### 4. Pantun jenaka

Sesuai dengan namanya, pantun ini memiliki kandungan isi yang lucu dan menarik. Tujuannya untuk memberi hiburan kepada orang yang mendengar atau membacanya. Pantun jenaka juga sering digunakan untuk menyampaikan sindiran akan kondisi masyarakat.

#### 5. Pantun nasihat

Pada dasarnya, pantun dibuat untuk memberikan anjuran dan imbauan kepada seseorang atau masyarakat. Jadi, tema isi pantun yang paling banyak dijumpai adalah pantun nasihat.

Pantun ini memiliki isi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan moral.

### Contoh Pantun

Buah mangga buah rambutan,  
Dimakan di pagi hari.  
Jika ingin sukses di masa depan,  
Belajar rajin setiap hari.

Burung merpati terbang tinggi,  
Hinggap di dahan pohon jati.  
Hatiku ini selalu menanti,  
Cintamu yang suci dan murni.

Tinggi-tinggi si matahari,  
Anak kerbau di tepi kali.  
Apa binatang bertanduk satu,  
Jika didekati suka menyundul?  
(Jawaban: Kerbau)

### B. Media Pembelajaran

Video Pembelajaran :

[https://youtu.be/ILYP1ydjFkQ?si=A8srDb\\_PSF9Vag6r](https://youtu.be/ILYP1ydjFkQ?si=A8srDb_PSF9Vag6r)



Power Point :



**C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Nama Kelompok :  
Anggota :

**Lembar Kerja Kelompok**

Buatlah pantun berdasarkan tema yang telah ditentukan!

- Pantun Jenaka
- Pantun Nasihat
- Pantun Teka-Teki
- Pantun Agama



**MODUL AJAR KELAS EKSPERIMENTAL  
MODEL GALLERY WALK**

INFORMASI UMUM	
<b>A. Identitas Modul</b>	
Nama Sekolah	: SD Inpres Antang I
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: C/V
Alokasi Waktu	: 4 JP (4 x 35 menit)
<b>B. Profil Pelajar Pancasila</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</li> <li>• Berkhebinekaan Global</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>	
<b>C. Target Peserta Didik</b>	
Peserta didik kelas IV A	
<b>D. Sarana dan Prasarana</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Proyektor/infocus</li> <li>• Karton</li> </ul>	
<b>E. Model Pembelajaran</b>	
<i>Gallery Walk</i>	
<b>F. Capaian Pembelajaran</b>	
Peserta didik dapat menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.	

KOMPONEN INTI
<b>A. Tujuan Pembelajaran</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri dan jenis-jenis pantun.</li> <li>2. Peserta didik mampu menjelaskan bagian-bagian pada panting yang sudah disediakan guru.</li> <li>3. Peserta didik mampu menafsirkan nilai-nilai yang terkandung dalam teks pantun yang disajikan baik lisan atau tulisan secara mandiri.</li> <li>4. Peserta didik mampu membuat pantun sesuai dengan tema yang sudah ditentukan guru.</li> <li>5. Peserta didik mampu mempraktekkan membaca pantun hasil karya dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.</li> </ol>
<b>B. Pemahaman Bermakna</b>
Peserta didik dapat mengidentifikasi, menyebutkan, menganalisis dan mempraktekkan membaca pantun hasil karya dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.
<b>C. Pertanyaan Pemantik</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang pernah mendengar orang berpantun?</li> <li>• Apakah kamu tahu termasuk jenis pantun apa yang kamu dengar?</li> </ul>
<b>D. Kegiatan Pembelajaran</b>
<b>Hari ke-1</b>
<u>Kegiatan Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan peserta didik berdoa dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>2. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.</li> <li>3. guru bersama peserta didik mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.</li> </ol>
<b><u>Kegiatan Inti</u></b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. guru mengajukan pertanyaan pemantik</li> </ol>

- **Tahukah kalian bahwa pantun merupakan salah satu jenis puisi lama?**
  - **Siapa yang tahu, satu bait pantun terdiri dari beberapa baris?**
- 2. Peserta didik memperhatikan dan mencatat materi ciri-ciri, jenis-jenis pantun dan nilai-nilai yang terkandung dalam pantun yang dituliskan guru di papan tulis.**
  - 3. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 7 orang.**
  - 4. Masing-masing kelompok memperoleh tema pantun yang akan didiskusikan.**
  - 5. Setiap kelompok diberikan karton/HVS.**
  - 6. Setiap kelompok mencatat hasil diskusinya pada selembar kertas dan diletakkan atau ditempelkan pada meja atau dinding.**
  - 7. Setelah berdiskusi, setiap kelompok menugaskan salah satu anggotanya untuk tinggal (penjaga).**
  - 8. Anggota kelompok lainnya menyebarkan mencari tahu hasil pekerjaan dari kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang menjaga.**
  - 9. Anggota kelompok kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi dan menambah informasi dalam kelompoknya.**
  - 10. Guru memberikan penguatan.**

**Kegiatan Pentup**

1. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
2. Guru menyampaikan pesan moral serta motivasi agar peserta didik selalu semangat dalam belajar
3. Guru menutup pelajaran dengan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.

## Hari ke-2

### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam dan peserta didik berdoa dipimpin oleh ketua kelas.
2. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru bersama peserta didik mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.

### Kegiatan Inti

1. Guru mengajukan pertanyaan pemandik
  - Apa yang kalian ketahui tentang pantun jenaka?
  - Apa saja jenis-jenis pantun yang kalian ketahui?
2. Peserta didik memperhatikan dan mencatat materi ciri-ciri, jenis-jenis pantun dan nilai-nilai yang terkandung dalam pantun yang dituliskan guru di papan tulis.
3. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 7 orang.
4. Masing-masing kelompok memperoleh tema pantun yang akan didiskusikan.
5. Setiap kelompok diberikan karton/HVS.
6. Setiap kelompok mencatat hasil diskusinya pada selembar kertas dan diletakkan atau ditempelkan pada meja atau dinding.
7. Setelah berdiskusi, setiap kelompok menugaskan salah satu anggotanya untuk tinggal (penjaga).
8. Anggota kelompok lainnya menyebar mencari tahu hasil pekerjaan dari kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang menjaga.
9. Anggota kelompok kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi dan menambah informasi dalam kelompoknya.
10. Guru memberikan penguatan.

**Kegiatan Pentup**

11. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
12. Guru menyampaikan pesan moral serta motivasi agar peserta didik selalu semangat dalam belajar.
13. Guru menutup pelajaran dengan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.

**E. Refleksi**

**Refleksi Pendidik**

1. Apa saja hal-hal yang perlu menjadi perhatian selama pembelajaran?
2. Siapa saja yang perlu mendapatkan perhatian khusus?
3. Apa saja hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif?

**Refleksi Peserta Didik**

5. Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran hari ini?
6. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pelajaran hari ini?
7. Bagian kegiatan pembelajaran manakah yang paling berkesan buatmu? Mengapa demikian?
8. Adakah kegiatan pembelajaran yang sulit untuk dilakukan?

**4. Daftar Pustaka**

- Zulqarnain, Evy Verawaty. 2021. Bahasa Indonesia Bergerak Bersama. Kementerian pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi, Republik Indonesia 2021.
- Dwi Astuti Eri. (2023). Buku Pendamping Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas V Semester 1. Surakarta: Putra Nugraha.

## LAMPIRAN

- A. Bahan Ajar
- B. Media Pembelajaran
- C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- D. Lembar Evaluasi

### A. Bahan Ajar

#### Pengertian Pantun

- **Pantun** adalah salah satu jenis puisi lama yang berasal dari Melayu. Pantun biasanya terdiri dari empat baris dengan rima tertentu dan mengandung pesan atau nasihat. Pantun memiliki ciri khas yang kreatif, menggunakan perbandingan, metafora, atau kiasan untuk menyampaikan pesan atau cerita dengan gaya yang indah dan berima. Selain itu, pantun juga dapat digunakan sebagai bentuk hiburan, misalnya dalam pertunjukan seni tradisional atau acara perayaan.

#### Ciri-Ciri Pantun

1. **Terdiri dari Empat Baris:** Setiap pantun memiliki empat baris.
2. **Memiliki Sampiran dan Isi:**
  - a. **Sampiran:** Baris pertama dan kedua.
  - b. **Isi:** Baris ketiga dan keempat.
3. **Pola Rima a-b-a-b:** Baris pertama berima dengan baris ketiga, dan baris kedua berima dengan baris keempat.
4. **Setiap Baris Terdiri dari 8-12 Suku Kata:** Panjang tiap baris biasanya antara 8 hingga 12 suku kata.

#### Jenis-Jenis Pantun

1. **Pantun teka-teki**

Pantun teka-teki memiliki ciri khas khusus di bagian isinya, yakni diakhiri dengan pertanyaan pada larik terakhir. Tujuan dari pantun ini umumnya untuk hiburan dan mengakrabkan kebersamaan.

## **2. Pantun berkasih-kasihan atau Pantun Cinta**

Isi dari jenis pantun yang satu ini erat kaitannya dengan cinta dan kasih sayang. Umumnya, pantun berkasih-kasihan tenar di kalangan muda-mudi untuk menyampaikan perasaan.

## **3. Pantun agama**

Jenis pantun ini memiliki kandungan isi yang membahas mengenai manusia dengan pencipta-Nya. Tujuannya untuk memberikan pesan moral dan didikan kepada pendengar dan pembaca. Tema di pantun agama lebih spesifik kepada nilai-nilai dan prinsip agama tertentu.

## **4. Pantun jenaka**

Sesuai dengan namanya, pantun ini memiliki kandungan isi yang lucu dan menarik. Tujuannya untuk memberi hiburan kepada orang yang mendengar atau membacanya. Pantun jenaka juga sering digunakan untuk menyampaikan sindiran akan kondisi masyarakat.

## **5. Pantun nasihat**

Pada dasarnya, pantun dibuat untuk memberikan anjuran dan imbauan kepada seseorang atau masyarakat. Jadi, tema isi pantun yang paling banyak dijumpai adalah pantun nasihat. Pantun ini memiliki isi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan moral.

**Contoh Pantun**

Buah mangga buah rambutan,  
Dimakan di pagi hari.  
Jika ingin sukses di masa depan,  
Belajar rajin setiap hari.

Anak ayam turun sepuluh,  
Mati satu tinggal sembilan.  
Pagi-pagi minum jamu,  
Mukanya merah seperti kepiting rebus.

Burung merpati terbang tinggi,  
Hinggap di dahan pohon jati.  
Hatiku ini selalu menanti,  
Cintamu yang suci dan murni.

Tinggi-tinggi si matahari,  
Anak kerbau di tepi kali.  
Apa binatang bertanduk satu,  
Jika didekati suka menyundul?  
(Jawaban: Kerbau)

**B. Media Pembelajaran**

Video Pembelajaran :

[https://youtu.be/ILYP1ydjFkQ?si=A8srDb\\_PSf9Vaq6r](https://youtu.be/ILYP1ydjFkQ?si=A8srDb_PSf9Vaq6r)



Power Point :



**C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Nama Kelompok :  
Anggota :

**Lembar Kerja Kelompok**

Buatlah pantun berdasarkan tema yang telah ditentukan!

- Pantun Jenaka
- Pantun Nasihat
- Pantun Teka-Teki
- Pantun Agama



### Lampiran 3

#### **SOAL PRE-TEST**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/2

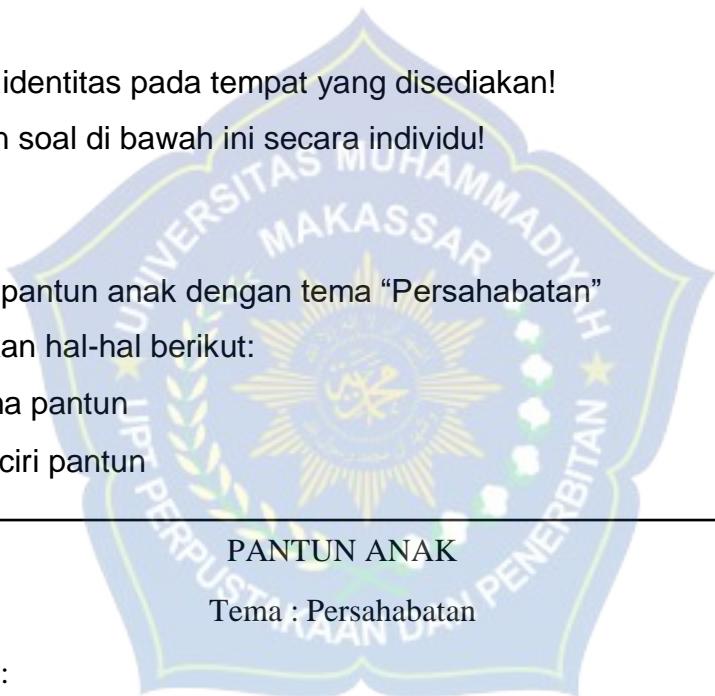
Waktu : 1 x 35 menit

#### **Petunjuk**

1. Tulislah identitas pada tempat yang disediakan!
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu!

#### **Soal**

1. Buatlah pantun anak dengan tema “Persahabatan”
2. Perhatikan hal-hal berikut:
  - Tema pantun
  - Ciri-ciri pantun



**PANTUN ANAK**  
Tema : Persahabatan

Nama : .....  
Kelas : .....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Lampiran 4

**SOAL POST-TEST**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/2

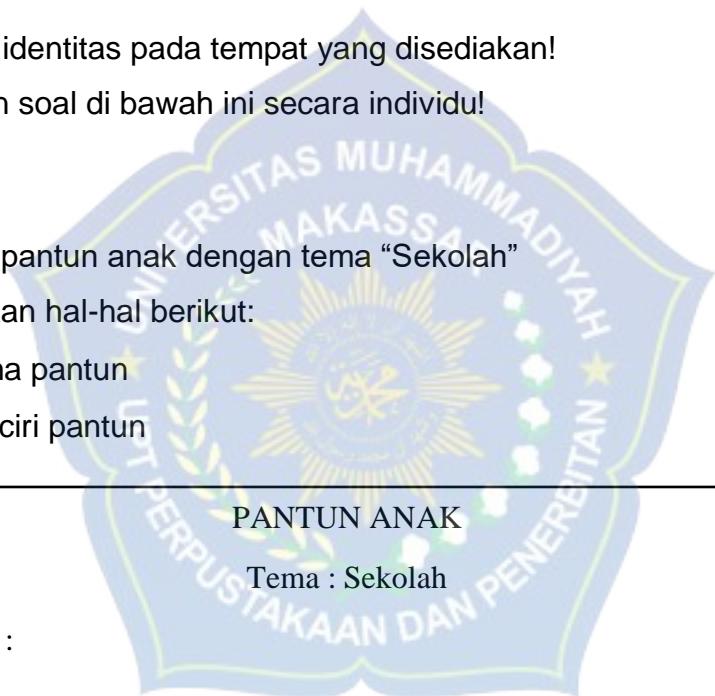
Waktu : 1 x 35 menit

**Petunjuk**

3. Tulislah identitas pada tempat yang disediakan!
4. Kerjakan soal di bawah ini secara individu!

**Soal**

3. Buatlah pantun anak dengan tema “Sekolah”
4. Perhatikan hal-hal berikut:
  - Tema pantun
  - Ciri-ciri pantun



PANTUN ANAK  
Tema : Sekolah

Nama : .....  
Kelas : .....

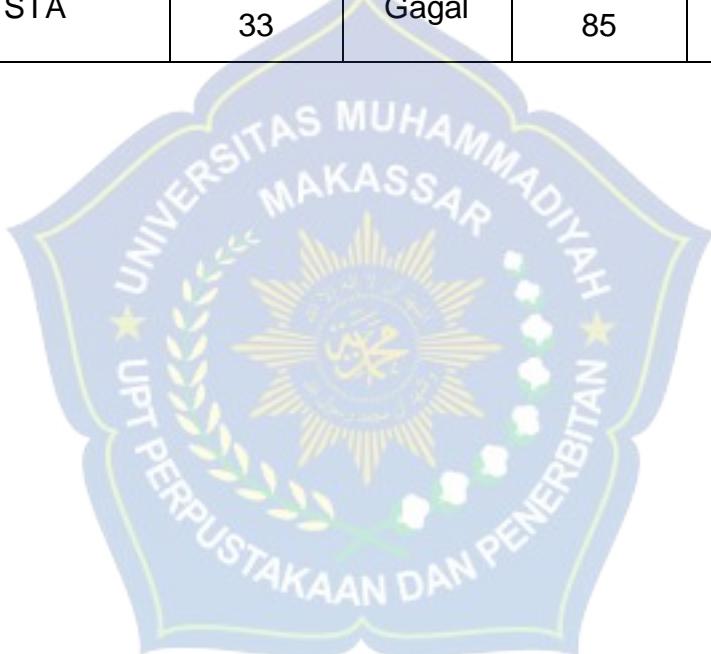
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Lampiran 5

**NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST**  
**MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY**  
**(KELAS EKSPERIMENT 1)**

No	Nama Siswa	Pre-Test	Kategori Penilaian	Post-Test	Kategori Penilaian
1	RDF	55	Kurang	97	Sangat Baik
2	EK	33	Gagal	88	Sangat Baik
3	DTZ	77	Baik	95	Sangat Baik
4	NAM	44	Gagal	90	Sangat Baik
5	NSS	55	Gagal	95	Sangat Baik
6	NAR	44	Gagal	89	Sangat Baik
7	AAA	77	Baik	95	Sangat Baik
8	MZM	10	Gagal	90	Sangat Baik
9	FCM	33	Gagal	79	Baik
10	BNB	33	Gagal	85	Sangat Baik
11	AFSM	44	Gagal	89	Sangat Baik
12	AW	55	Kurang	98	Sangat Baik
13	MN	44	Gagal	92	Sangat Baik
14	AKPW	44	Gagal	90	Sangat Baik
15	AR	33	Gagal	90	Sangat Baik
16	MA	44	Gagal	95	Sangat Baik
17	ADAF	55	Kurang	95	Sangat Baik
18	RP	55	Kurang	88	Sangat Baik
19	MAA	44	Gagal	90	Sangat Baik

20	RPA	10	Gagal	79	Baik
21	NAF	44	Gagal	88	Sangat Baik
22	NKA	44	Gagal	89	Sangat Baik
23	ZTA	55	Kurang	90	Sangat Baik
24	QS	33	Gagal	90	Sangat Baik
25	FH	44	Gagal	90	Sangat Baik
26	GS	44	Gagal	90	Sangat Baik
27	STA	33	Gagal	85	Sangat Baik



**NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST**  
**MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY**  
**(KELAS EKSPERIMEN 2)**

No	Nama Siswa	Pre-Test	Kategori Penilaian	Post-Test	Kategori Penilaian
1	AH	44	Gagal	90	Sangat Baik
2	AB	44	Gagal	95	Sangat Baik
3	NQ	33	Gagal	88	Sangat Baik
4	JR	55	Kurang	98	Sangat Baik
5	NS	33	Gagal	88	Sangat Baik
6	LAG	44	Gagal	90	Sangat Baik
7	NMI	20	Gagal	93	Sangat Baik
8	AQI	55	Kurang	98	Sangat Baik
9	ARR	10	Gagal	93	Sangat Baik
10	FAK	44	Gagal	93	Sangat Baik
11	FAZ	55	Kurang	98	Sangat Baik
12	MR	33	Gagal	90	Sangat Baik
13	MISZ	33	Gagal	88	Sangat Baik
14	RA	55	Kurang	95	Sangat Baik
15	MA	44	Gagal	93	Sangat Baik
16	NSA	44	Gagal	95	Sangat Baik
17	ANI	33	Gagal	93	Sangat Baik
18	ZAAS	20	Gagal	88	Sangat Baik
19	MR	33	Gagal	93	Sangat Baik

20	MA	44	Gagal	95	Sangat Baik
21	ATH	33	Gagal	93	Sangat Baik
22	AZW	33	Gagal	95	Sangat Baik
23	RAFW	44	Gagal	93	Sangat Baik
24	NAS	33	Gagal	93	Sangat Baik
25	ANA	55	Kurang	98	Sangat Baik
26	FRT	20	Gagal	90	Sangat Baik
27	SAR	10	Gagal	93	Sangat Baik



**NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST  
MODEL PEMBELAJARAN GALLERY WALK  
(KELAS EKSPERIMENT 1)**

No	Nama Siswa	Pre-Test	Kategori Penilaian	Post-Test	Kategori Penilaian
1	RDF	55	Kurang	98	Sangat Baik
2	EK	33	Gagal	90	Sangat Baik
3	DTZ	77	Baik	95	Sangat Baik
4	NAM	44	Gagal	90	Sangat Baik
5	NSS	55	Gagal	95	Sangat Baik
6	NAR	44	Gagal	90	Sangat Baik
7	AAA	77	Baik	95	Sangat Baik
8	MZM	10	Gagal	90	Sangat Baik
9	FCM	33	Gagal	85	Sangat Baik
10	BNB	33	Gagal	88	Sangat Baik
11	AFSM	44	Gagal	90	Sangat Baik
12	AW	55	Kurang	98	Sangat Baik
13	MN	44	Gagal	95	Sangat Baik
14	AKPW	44	Gagal	90	Sangat Baik
15	AR	33	Gagal	95	Sangat Baik
16	MA	44	Gagal	98	Sangat Baik
17	ADAF	55	Kurang	95	Sangat Baik
18	RP	55	Kurang	88	Sangat Baik
19	MAA	44	Gagal	90	Sangat Baik

20	RPA	10	Gagal	85	Sangat Baik
21	NAF	44	Gagal	90	Sangat Baik
22	NKA	44	Gagal	95	Sangat Baik
23	ZTA	55	Kurang	93	Sangat Baik
24	QS	33	Gagal	90	Sangat Baik
25	FH	44	Gagal	93	Sangat Baik
26	GS	44	Gagal	93	Sangat Baik
27	STA	33	Gagal	88	Sangat Baik



**NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST**  
**MODEL PEMBELAJARAN GALLERY WALK**  
**(KELAS EKSPERIMENT 2)**

No	Nama Siswa	Pre-Test	Kategori Penilaian	Post-Test	Kategori Penilaian
1	AH	44	Gagal	85	Sangat Baik
2	AB	44	Gagal	95	Sangat Baik
3	NQ	33	Gagal	88	Sangat Baik
4	JR	55	Kurang	95	Sangat Baik
5	NS	33	Gagal	85	Sangat Baik
6	LAG	44	Gagal	79	Baik
7	NMI	20	Gagal	90	Sangat Baik
8	AQI	55	Kurang	95	Sangat Baik
9	ARR	10	Gagal	88	Sangat Baik
10	FAK	44	Gagal	90	Sangat Baik
11	FAZ	55	Kurang	95	Sangat Baik
12	MR	33	Gagal	79	Baik
13	MISZ	33	Gagal	79	Baik
14	RA	55	Kurang	90	Sangat Baik
15	MA	44	Gagal	88	Sangat Baik
16	NSA	44	Gagal	93	Sangat Baik
17	ANI	33	Gagal	79	Baik
18	ZAAS	20	Gagal	85	Sangat Baik
19	MR	33	Gagal	88	Sangat Baik
20	MA	44	Gagal	93	Sangat Baik
21	ATH	33	Gagal	90	Sangat Baik

22	AZW	33	Gagal	93	Sangat Baik
23	RAFW	44	Gagal	85	Sangat Baik
24	NAS	33	Gagal	93	Sangat Baik
25	ANA	55	Kurang	93	Sangat Baik
26	FRT	20	Gagal	88	Sangat Baik
27	SAR	10	Gagal	90	Baik



## Lampiran 6

**LEMBAR KETERANGAN VALIDASI**

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Abd-Rahman Rhi  
 2. NIDN : 09270965-01-  
 3. Asal Program Studi : Jurusan / MPBSI

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Perbandingan Persepsi Masyarakat Terhadap Aktivitas dan Komunikasi Media Sosial di Kelurahan Angket, Kecamatan Manggala, Kota Makassar  
dari mahasiswa:

Nama : Nur Azaa Anen  
 Program Studi : DKDAS  
 NIM : 18061008422

(sudah siap/belum siap) \* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa surat sebagai berikut:

1. Surat persetujuan!  
 2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 1/9/2024

Validator,

\*) coret yang tidak perlu





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Prof. Dr. Miminah, M.Pd.
2. NIDN : 0026036801
3. Asal Program Studi : Magister Penabilitas BS

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

*Perbandingan Penerapan Model Two Stay Two Stray dan Gallery Walk Terhadap Aktivitas dan Kemampuan Mahasiswa Pada Proses Kelas V Raya 7 Recreational Library Kota Makassar*  
dari mahasiswa:

Nama : Nur Azza Amn

Program Studi : Dikdas

NIM : 151011108722

(sudah siap/telah siap) \* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Jika bantuan yang diberikan tidak jd bagi hasil
2. Pelajari fungsi fitur jadi bisa ditulis di sana & buat hub

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 19/9/2024

Validator:

*Prof. Dr. Miminah, M.Pd.*

\*) coret yang tidak perlu

## Lampiran 7

### Kisi-Kisi dan Lembar Pengamatan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

No	Aspek yang Dinilai		Total
1	Pendahuluan	1. Guru memberi penjelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 2. Guru mempresentasikan tata cara pembelajaran kooperatif <i>Two Stay Two Stray</i> .	2
2	Inti	3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggota 4 orang. 4. Guru membagikan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam kelompok 5. Setelah bekerjasama dan memunculkan gagasan baru dari materi pantun, guru mengarahkan agar dua siswa dari masing-masing kelompok bertemu ke kelompok lain.	8

	<p>6. Dua siswa yang bertugas tinggal di kelompok asal bertugas untuk memberikan informasi kepada 2 siswa yang bertemu ke kelompok tersebut.</p> <p>7. Setelah batas waktu bertemu dan menerima tamu habis, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompok asal.</p> <p>8. Dua siswa dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjasama kelompoknya di depan kelompok lain seperti ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun dan contoh pantun.</p> <p>9. Guru memberikan pengetahuan atau umpan balik berupa pujian atas kerjasama kelompok yang siswa lakukan.</p> <p>10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas sesuai tujuan pembelajaran.</p>	
--	---	--

3	Penutup	11. Siswa bersama guru membuat rangkuman materi tentang pantun. 12. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi	2
---	---------	--	---



**LEMBAR OBSERVASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TWO STAY TWO STRAY (TSTS)***

**Petunjuk Pengisian:**

Berikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan yang senyatanya

No		Aspek yang Dinilai	Keterlaksanaan		Ket
			Ya	Tidak	
1	Pendahuluan	1. Guru memberi penjelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 2. Guru mempresentasikan tata cara pembelajaran kooperatif <i>Two Stay Two Stray</i> .	✓ ✓		
2	Inti	3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggota 4 orang. 4. Guru membagikan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam kelompok 5. Setelah bekerjasama dan memunculkan gagasan baru dari materi pantun, guru mengarahkan	✓ ✓ ✓		

	<p>agar dua siswa dari masing-masing kelompok bertemu ke kelompok lain.</p> <p>6. Dua siswa yang bertugas tinggal di kelompok asal bertugas untuk memberikan informasi kepada 2 siswa yang bertemu ke kelompok tersebut.</p> <p>7. Setelah batas waktu bertemu dan menerima tamu habis, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompok asal.</p> <p>8. Dua siswa dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjasama kelompoknya di depan kelompok lain seperti ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun dan contoh pantun.</p> <p>9. Guru memberikan pengetahuan atau umpan balik berupa pujian atas kerjasama kelompok yang siswa lakukan.</p>	√		
--	--	---	--	--

		10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas sesuai tujuan pembelajaran.			
3	Penutup	11. Siswa bersama guru membuat rangkuman materi tentang pantun. 12. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi	√	√	

Keterangan:

Ya : skor 1

Tidak : skor 0

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Kategori :

- (1) 0% - 24,99% : rendah
- (2) 25% - 49,99%: sedang
- (3) 50% - 74,99%: tinggi
- (4) 75% - 100% : sangat tinggi

## Lampiran 8

**Kisi-Kisi dan Lembar Pengamatan Model *Gallery Walk***

No	Aspek yang Dinilai		Total
1	Pendahuluan	1. Guru memberi penjelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 2. Guru mempresentasikan tata cara pembelajaran model <i>Gallery Walk</i>	2
2	Inti	3. Guru membagi siswa dibagi dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggota 5-7 orang. 4. Guru membagikan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus didiskusikan oleh setiap kelompok 5. Setelah bekerjasama dan mendiskusikan tentang materi pantun, siswa diarahkan membuat daftar pada kertas hasil pembelajaran dan	8

		<p>menempatkannya pada dinding.</p> <p>6. Satu siswa ditugaskan untuk tinggal di kelompok asal untuk menerima anggota kelompok lain. Anggota kelompok lainnya menyebar mencari tahu hasil pekerjaan dari kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang menjaga.</p> <p>7. Setelah batas waktu bertamu dan menerima tamu habis, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompok asal.</p> <p>8. Anggota kelompok kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi dan menambah informasi dalam kelompok mereka.</p> <p>9. Guru memberikan pengetahuan atau umpan balik berupa pujian atas kerjasama kelompok yang siswa lakukan.</p>	
--	--	--	--

		10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas sesuai tujuan pembelajaran.	
3	Penutup	11. Siswa bersama guru membuat rangkuman materi tentang pantun. 12. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi	2



## LEMBAR OBSERVASI PENERAPAN MODEL GALLERY WALK

**Petunjuk Pengisian:**

Berikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan yang senyatanya

No	Aspek yang Dinilai	Keterlaksanaan		Ket
		Ya	Tidak	
1	Pendahuluan	1. Guru memberi penjelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 2. Guru mempresentasikan tata cara pembelajaran model <i>Gallery Walk</i> .	✓ ✓	
2	Inti	3. Guru membagi siswa dibagi dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggota 5-7 orang. 4. Guru membagikan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus didiskusikan oleh setiap kelompok 5. Setelah bekerjasama dan mendiskusikan tentang materi pantun, siswa diarahkan membuat daftar pada kertas	✓ ✓ ✓ ✓	

		<p>hasil pembelajaran dan menempatkannya pada dinding.</p> <p>6. Satu siswa ditugaskan untuk tinggal di kelompok asal untuk menerima anggota kelompok lain. Anggota kelompok lainnya menyebar mencari tahu hasil pekerjaan dari kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang menjaga.</p> <p>7. Setelah batas waktu bertamu dan menerima tamu habis, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompok asal.</p> <p>8. Anggota kelompok kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi dan menambah informasi dalam kelompok mereka.</p> <p>9. Guru memberikan pengetahuan atau umpan balik berupa pujian atas kerjasama kelompok yang siswa lakukan.</p>	√	√	√
--	--	---	---	---	---

		10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas sesuai tujuan pembelajaran.			
3	Penutup	11. Siswa bersama guru membuat rangkuman materi tentang pantun. 12. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi	√	√	

Keterangan:

Ya : skor 1

Tidak : skor 0

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Kategori :

- (1) 0% - 24,99% : rendah
- (2) 25% - 49,99% : sedang
- (3) 50% - 74,99% : tinggi
- (4) 75% - 100% : sangat tinggi

## Lampiran 9

**Kisi-Kisi Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa**

No	Aspek yang Diamati	Kriteria Penilaian
1	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran ( <i>mental activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidak membawa buku pelajaran</li> <li>2. Siswa membawa buku pelajaran tetapi tidak dikeluarkan</li> <li>3. Siswa menyiapkan buku pelajaran dengan gaduh</li> <li>4. Siswa menyiapkan buku pelajaran dengan tertib dan tenang</li> </ol>
2	Perhatian dalam Pelajaran ( <i>visual activies</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sibuk berbicara sendiri dengan teman</li> <li>2. Siswa menyimak penjelasan guru dengan pasif</li> <li>3. Siswa menyimak penjelasan guru dengan aktif</li> <li>4. Siswa menyimak penjelasan guru dengan aktif dan antusias</li> </ol>
3	Mengkondisikan dalam bentuk kelompok ( <i>emotional activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa asyik bercanda dengan temannya</li> <li>2. Siswa membentuk kelompok dengan gaduh</li> <li>3. Siswa membentuk kelompok dengan tenang</li> <li>4. Siswa membentuk kelompok dengan tenang dan cepat</li> </ol>

4	Menghargai pendapat orang lain ( <i>listening activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersikap acuh tak acuh dengan pendapat teman</li> <li>2. Siswa mendengarkan pendapat teman</li> <li>3. Siswa memberikan masukan atas pendapat teman</li> <li>4. Siswa menghargai, mendengarkan dan memberikan masukan atas pendapat teman</li> </ol>
5	Kemampuan dalam bertanya ( <i>oral activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidak berani bertanya kepada guru</li> <li>2. Siswa berani bertanya kepada guru dengan suara rendah</li> <li>3. Siswa bertanya kepada guru dengan suara keras</li> <li>4. Siswa bertanya kepada guru dengan suara keras dan sopan santun</li> </ol>
6	Kerjasama dalam kelompok ( <i>motor and drawing activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidak mampu bekerjasama dengan anggota kelompok</li> <li>2. Siswa pasif dalam mengerjakan tugas kelompok</li> <li>3. Siswa aktif dalam bekerjasama mengerjakan tugas kelompok</li> <li>4. Siswa aktif dan terlibat penuh dalam mengerjakan kelompok</li> </ol>
7	Ketepatan waktu dalam mengerjakan soal ( <i>writing activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidak mengerjakan tugas</li> <li>2. Siswa hanya mengerjakan sebagian tugas</li> <li>3. Siswa mengerjakan seluruh tugas</li> </ol>

	4. Siswa mengerjakan seluruh tugas dengan tepat waktu
--	---



Lampiran 10

**TABULASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL TWO****STAY TWO STRAY KELAS EKSPERIMENT 1**

No	Pertemuan 1							Pertemuan 2							Skor Total		Nilai		Rata-Rata
	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	1	2	1	2	
1	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	25	27	89	96	92,5
2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	25	27	89	96	92,5
3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	24	27	85	96	90,5
4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	25	26	89	92	90,5
5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	25	26	89	92	90,5
6	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	25	25	89	89	89
7	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	26	27	92	96	94
8	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	24	26	85	92	88,5
9	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	25	26	89	92	90,5
10	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	24	27	85	96	90,5
11	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	24	26	85	92	88,5
12	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	25	26	89	92	90,5
13	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	24	26	85	92	88,5
14	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	26	27	92	96	94
15	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	25	26	89	92	90,5
16	3	4	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	23	27	82	96	89
17	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	23	27	82	96	89
18	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
19	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	23	26	82	92	87
20	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	26	27	92	92	92
21	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	25	27	89	96	92,5
22	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	25	26	89	92	90,5
23	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	23	27	82	96	89
24	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	25	27	89	92	90,5
25	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	23	27	82	96	89
26	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	25	27	89	96	92,5
27	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	25	26	89	92	90,5

Pedoman penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor Mi}}{\text{skor Ma}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Mi : skor yang diperoleh

Skor Ma : skor maksimal

Kategori :

0 – 39 : sangat kurang aktif

40 – 54 : kurang aktif

55 – 69 : cukup aktif

70 – 84 : aktif

85 – 100 : sangat aktif



**TABULASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL TWO**

**STAY TWO STRAY KELAS EKSPERIMENT 2**

No	Pertemuan 1							Pertemuan 2							Skor Total		Nilai		Rata-Rata
	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	1	2	1	2	
1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	26	27	92	96	94
2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	25	27	89	96	92,5
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	27	27	96	96	96
4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	24	27	85	96	90,5
5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
6	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	27	27	96	96	96
7	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	26	27	92	96	94
8	4	4	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	24	26	85	92	88,5
9	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	26	27	92	96	94
10	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	25	26	89	96	92,5
11	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	25	27	85	96	90,5
12	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	23	27	82	96	89
13	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	25	27	89	96	92,5
14	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
15	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	24	26	85	92	88,5
16	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	24	27	85	96	90,5
17	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	25	27	89	96	92,5
18	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
19	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	24	26	85	92	88,5
20	4	4	2	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	24	26	85	92	88,5
21	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	24	27	85	96	90,5
22	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	26	27	92	96	94
23	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	24	27	85	96	90,5
24	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	24	27	85	96	90,5
25	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	27	27	96	96	96
26	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	24	26	85	92	88,5
27	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	24	27	85	96	90,5

Pedoman penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor Mi}}{\text{skor Ma}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Mi : skor yang diperoleh

Skor Ma : skor maksimal

Kategori :

- 0 – 39 : sangat kurang aktif
- 40 – 54 : kurang aktif
- 55 – 69 : cukup aktif
- 70 – 84 : aktif
- 85 – 100 : sangat aktif



**TABULASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL GALLERY**
**WALK KELAS EKSPERIMENT 1**

No	Pertemuan 1							Pertemuan 2							Skor Total		Nilai		Rata-Rata
	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	1	2	1	2	
1	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	25	25	89	89	89
2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	25	27	89	96	92,5
3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	24	27	85	96	90,5
4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	25	26	89	92	90,5
5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	25	25	89	89	89
6	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	24	26	85	92	88,5
7	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
8	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	24	27	85	96	90,5
9	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	25	26	89	92	90,5
10	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	24	27	85	96	90,5
11	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	24	26	85	92	88,5
12	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	25	26	89	92	90,5
13	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	24	26	85	92	88,5
14	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	26	27	92	96	94
15	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	25	26	89	92	90,5
16	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	26	27	92	96	94
17	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	23	27	82	96	89
18	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
19	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	24	26	85	92	88,5
20	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	26	27	92	96	94
21	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	25	27	89	96	92,5
22	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	25	26	89	92	90,5
23	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	23	26	82	92	87
24	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	25	25	89	89	89
25	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	24	26	85	89	87
26	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	25	27	89	96	92,5
27	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	25	26	89	92	90,5

Pedoman penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor Mi}}{\text{skor Ma}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Mi : skor yang diperoleh

Skor Ma : skor maksimal

Kategori :

0 – 39 : sangat kurang aktif

40 – 54 : kurang aktif

55 – 69 : cukup aktif

70 – 84 : aktif

85 – 100 : sangat aktif

### **TABULASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL GALLERY**

#### **WALK KELAS EKSPERIMENT 2**

<b>No</b>	<b>Pertemuan 1</b>							<b>Pertemuan 2</b>							<b>Skor Total</b>		<b>Nilai</b>		<b>Rata-Rata</b>
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
1	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	23	26	82	92	87
2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	25	26	85	92	88,5
3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	24	26	85	92	88,5
4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	24	27	85	96	90,5
5	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	23	27	82	96	89
6	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
7	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
8	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	23	25	82	89	85,5
9	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	25	26	89	92	90,5
10	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	23	26	82	96	89
11	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	24	27	85	96	90,5
12	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	24	26	85	92	88,5
13	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	25	26	89	92	90,5
14	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	25	26	89	92	90,5
15	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	24	26	85	92	88,5
16	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	24	27	85	96	90,5
17	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	25	27	89	96	92,5
18	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
19	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	23	26	82	92	87
20	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	25	26	89	92	90,5
21	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	23	27	82	96	89
22	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	24	27	85	96	90,5
23	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	23	27	82	96	89

24	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	24	27	85	96	90,5
25	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	25	27	89	96	92,5
26	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	24	26	85	92	88,5
27	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	24	26	85	92	88,5

Pedoman penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor Mi}}{\text{skor Ma}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Mi : skor yang diperoleh

Skor Ma : skor maksimal

Kategori :

0 – 39 : sangat kurang aktif

40 – 54 : kurang aktif

55 – 69 : cukup aktif

70 – 84 : aktif

85 – 100 : sangat aktif



## Lampiran 11

**Kisi-Kisi Kriteria Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian dengan syarat pantun (tiap bait terdiri dari 4 baris, bersjakab-ab, baris 1 dan baris 2 merupakan sampiran dan baris 3 dan 4 merupakan isi)	(3)
	Keterangan: Sesuai dengan semua syarat pantun	3
	Sesuai dengan 2 syarat pantun	2
	Sesuai dengan 1 syarat pantun atau tidak sesuai dengan semua syarat pantun	1
2	Kemenarikan isi pantun	(3)
	Keterangan: Isi bermakna dan memiliki pesan	3
	Isi bermakna namun tidak memiliki pesan	2
	Isi tidak bermakna dan tidak memiliki pesan	1
3	Diksi	(3)
	Keterangan: Pilihan kata yang tepat sesuai dengan isi pantun	3
	Pilihan kata kurang tepat sehingga kurang sesuai dengan isi pantun	2

	Pilihan kata tidak tepat sehingga tidak sesuai dengan isi pantun	1
	Jumlah	(9)



## Lampiran 12

### HASIL PENGOLAHAN STATISTIK

#### Uji Statistik Aktivitas Belajar Siswa

		<b>Statistics</b>	
		TSTS Eksperimen 1	TSTS Eksperimen 2
N	Valid	27	27
	Missing	6	6
Mean		90.5556	91.7222
Median		90.5000	92.5000
Mode		90.50	90.50 <sup>a</sup>
Std. Deviation		1.77771	2.39925
Variance		3.160	5.756
Range		7.00	7.50
Minimum		87.00	88.50
Maximum		94.00	96.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

		<b>Statistics</b>	
		Gallery Walk Eksperimen 1	Gallery Walk Eksperimen 2
N	Valid	27	27
	Missing	6	6
Mean		90.4815	89.8704
Median		90.5000	90.5000
Mode		90.50	90.50
Std. Deviation		2.02143	1.65013
Variance		4.086	2.723
Range		7.00	5.50
Minimum		87.00	87.00
Maximum		94.00	92.50

#### Uji Statistik Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 1

		<b>Statistics</b>	
		Pretest Eksperimen TSTS	Posttest Eksperimen TSTS
N	Valid	27	27
	Missing	6	6
Mean		43.9259	90.0370
Median		44.0000	90.0000
Mode		44.00	90.00
Std. Deviation		15.11730	4.59499
Variance		228.533	21.114
Range		67.00	19.00
Minimum		10.00	79.00
Maximum		77.00	98.00

		<b>Statistics</b>	
		Pretest Eksperimen Gallery Walk	Posttest Eksperimen Gallery Walk
N	Valid	27	27
	Missing	6	6
Mean		43.9259	91.9259
Median		44.0000	90.0000
Mode		44.00	90.00
Std. Deviation		15.11730	3.69954
Variance		228.533	13.687
Range		67.00	13.00
Minimum		10.00	85.00
Maximum		77.00	98.00

## Uji Statistik Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 2

<b>Statistics</b>		<b>Statistics</b>	
	Pretest Eksperimen TSTS	Posttest Eksperimen TSTS	Pretest Eksperimen Gallery Walk
N	Valid	27	27
	Missing	6	6
Mean	37.1852	92.9259	
Median	33.0000	93.0000	
Mode	33.00	93.00	
Std. Deviation	13.12671	3.13695	
Variance	172.311	9.840	
Range	45.00	10.00	
Minimum	10.00	88.00	
Maximum	55.00	98.00	

## Uji Normalitas Aktivitas Belajar Siswa

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TSTS (Eksperimen 1)	.216	27	.002	.930	27	.067
TSTS (Eksperimen 2)	.175	27	.033	.916	27	.031
Gallery Walk (Eksperimen 1)	.200	27	.007	.926	27	.055
Gallery Walk (Eksperimen 2)	.175	27	.033	.919	27	.037

a. Lilliefors Significance Correction

## Uji Normalitas Kelas Eksperimen 1

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen TSTS	.206	27	.005	.892	27	.009
Posttest Eksperimen TSTS	.207	27	.004	.903	27	.016
Pretest Eksperimen Gallery Walk	.206	27	.005	.892	27	.009
Posttest Eksperimen Gallery Walk	.217	27	.002	.923	27	.047

a. Lilliefors Significance Correction

### **Uji Normalitas Kelas Eksperimen 2**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen TSTS	.190	27	.014	.903	27	.016
Posttest Eksperimen TSTS	.213	27	.003	.905	27	.018
Pretest Eksperimen Gallery Walk	.190	27	.014	.903	27	.016
Posttest Eksperimen Gallery Walk	.161	27	.071	.894	27	.010

a. Lilliefors Significance Correction

### **Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Aktivitas Belajar Siswa	Based on Mean	1.238	1	106	.268
	Based on Median	.484	1	106	.488
	Based on Median and with adjusted df	.484	1	103.512	.488
	Based on trimmed mean	1.031	1	106	.312

### **Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 1**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Menulis Partur	Based on Mean	.016	1	52	.899
	Based on Median	.002	1	52	.965
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	49.941	.965
	Based on trimmed mean	.001	1	52	.978

## Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 2

Test of Homogeneity of Variance						
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Kemampuan Menulis Pantun	Based on Mean	6.231	1	52	.016	
	Based on Median	5.034	1	52	.029	
	Based on Median and with adjusted df	5.034	1	42.846	.030	
	Based on trimmed mean	6.131	1	52	.017	

## Uji Hipotesis Aktivitas Belajar Siswa

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
Aktivitas Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.081	.152	2.478	106	.001	.96296	.38864	.19244	1.73349
	Equal variances not assumed			2.478	103.431	.001	.96296	.38864	.19222	1.73371

## Uji Hipotesis Model Two Stay Two Stray dan Model Gallery Walk

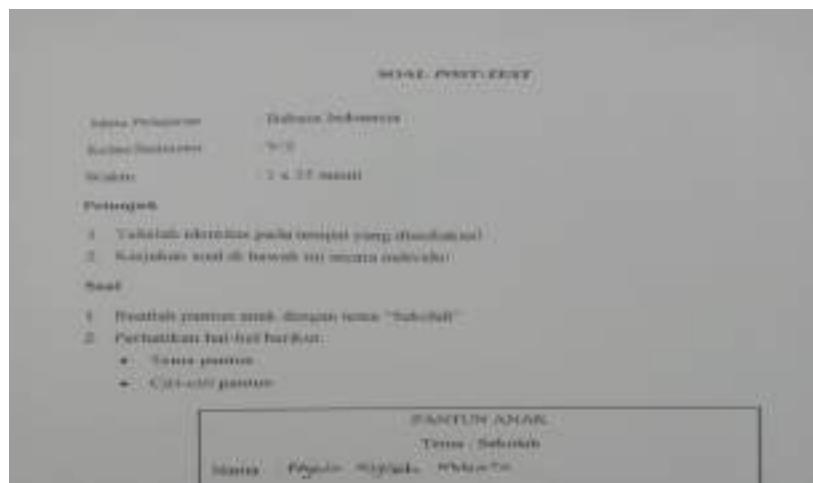
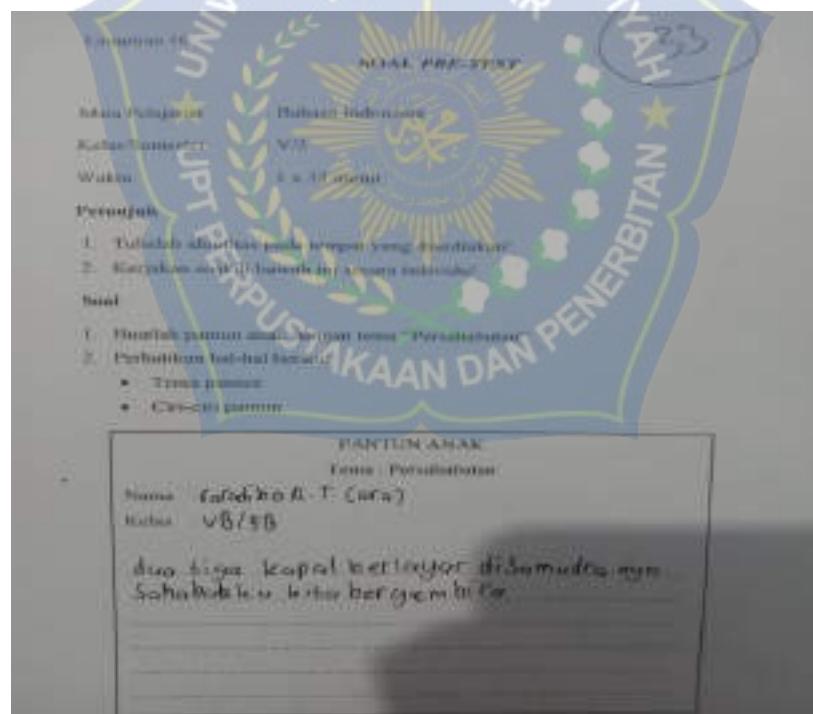
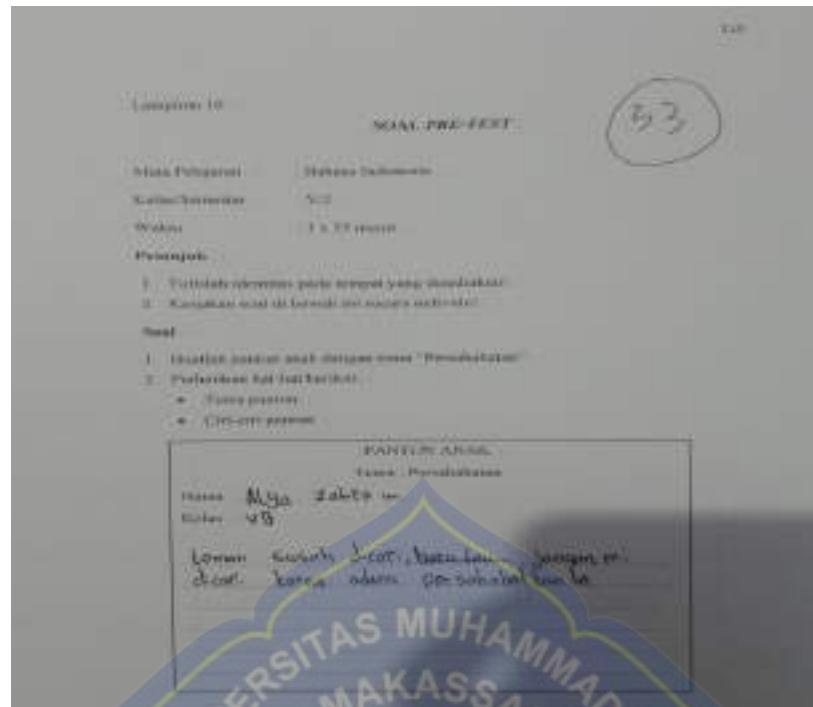
Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
Kemampuan Menulis Pantun	Equal variances assumed	.360	.550	1.442	106	.152	1.24074	.86053	-.46535	2.94683
	Equal variances not assumed			1.442	104.125	.152	1.24074	.86053	-.46570	2.94718

## Lampiran 13

**HASIL KERJA SISWA**

Lampiran 13  
SOAL FREE-TEXT

Nama Pelajaran	Tulisan Induktif
Kelas Semester	VII
Waktu	1 x 30 menit
Petunjuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tuliskan jawaban pada kolom yang dibuatkan!</li> <li>Kesalahan saat dihitung tidak dicentang!</li> </ol>
Surat	<ol style="list-style-type: none"> <li>Buatlah surat untuk diminta ajuan "Pembelahan".</li> <li>Pembelahan buku-buku berikut           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks pamer</li> <li>• Ciri-ciri pamer</li> </ul> </li> </ol>





## Lampiran 14

**DOKUMENTASI****Kelas Eksperimen 1**





### Kelas Eksperimen 2









## **RIWAYAT HIDUP**



**Nur Azza Amin.** Dilahirkan di Kota Makassar pada tanggal 24 Mei 2000. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Muh. Amin Baco dan Ibunda Mu'minang. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2005 di SD Inpres Perumnas Antang II dan tamat tahun 2012, tamat SMP IT Wahdah Islamiyah tahun 2015, dan tamat SMA Negeri 12 Makassar tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), Penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan menyelesaikan studi pada tahun 2022. Penulis lalu melanjutkan kembali Pendidikan Pascasarjana pada program Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar dan Insya Allah pada tahun 2025 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar Magister Pendidikan (M.Pd). Berkat Rahmat Allah SWT, dan irungan do'a dari kedua orangtua, saudara tercinta, keluarga serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tiggi dapat berhasil menyelesaikan tesis yang berjudul: “Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Gallery Walk* Terhadap kemampuan dan Aktivitas Menulis Pantun Siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Manggala, Kota Makassar”