

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia termasuk makhluk hidup yang harus bersosialisasi dan pada hakikatnya tidak mungkin dapat hidup sendiri atau individual. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk mampu menjalin interaksi, sosialisasi, dan komunikasi dengan orang lain. Sehingga dengan hal tersebut, kemampuan komunikasi dalam menyampaikan dan menerima informasi mempunyai arti yang sangat penting di kehidupan. Komunikasi merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu yang senantiasa menjadi bagian dari kehidupan manusia. Jika manusia senantiasa berupaya mempertahankan eksistensinya serta meningkatkan mutu kehidupannya, maka kemampuan komunikasi harus dikuasai (Pratiwi, Witono, & Jaelani, 2022).

Abdikarimova (Iswari, Setiawan, & Huda, 2022) mengungkapkan bahwa komunikasi mencakup cara menyampaikan pesan dan cara menerima. Komunikasi adalah kemampuan yang diperlukan dan penting bagi setiap siswa, guru, bahkan di lingkungan masyarakat. Sehingga meningkatkan penghargaan dari lingkungan sekitar serta mendukung pencapaian kedudukan sosial yang lebih tinggi.

Kita mulai berkomunikasi dengan lingkungan kita melalui bahasa tubuh, senyuman, dan tangisan sejak bayi. Komunikasi lisan dan tulisan menjadi bagian penting dari pertumbuhan kita tentang dunia dan memperkaya pikiran kita. Siswa sebagai penerus bangsa perlu untuk diberi bekal kemampuan dalam menghadapi kehidupan sosial mereka di masa depan. Komunikasi dapat menghasilkan banyak hal, termasuk belajar dari pengalaman orang lain, mendapatkan pengetahuan yang dicatat dalam buku, dan berpartisipasi dalam diskusi (Iriantara, 2014). Kepandapaian mengemukakan pemikiran atau gagasan baik dari segi verbal lisan maupun tertulis adalah salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh para siswa. Hal ini bertujuan guna siswa dapat berinteraksi dengan masyarakat secara efektif.

Sejalan dengan bertambahnya usia serta pengalaman belajar, kemampuan komunikasi yang dimiliki manusia sejak bayi terus berkembang. Ketika memasuki jenjang sekolah, kemampuan komunikasi diarahkan melalui berbagai mata

pelajaran, salah satu yang paling utama ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, mengingat Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang dipakai untuk alat komunikasi resmi di Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus kepada pengembangan kemampuan berbahasa saja, melainkan pengembangan kemampuan komunikasi juga. Fokus dari kemampuan komunikasi ini tidak hanya pada aspek berbicara atau lisan saja, namun juga pada aspek tulisan (Mohi, Aprianita, & Mohamad, 2023). Misalnya, membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat berperan secara sentral untuk membentuk kemampuan komunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka yang ada pada buku Panduan Bahasa Indonesia Fase A-F dan Fase F Tingkat Lanjut, yaitu siswa harus mampu menggunakan bahasa sebagai sarana untuk berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial secara produktif dan kreatif.

Bahasa Indonesia merupakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan empat kemampuan berbahasa yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Kemampuan ini jika dipadukan akan menjadi kemampuan komunikasi yang utuh. Iriantara (2014) mengungkapkan bahwa seluruh proses pembelajaran mulai dari membaca buku, menulis, berdiskusi, maupun memahami pengalaman orang lain merupakan hasil dari aktivitas komunikasi. Dengan demikian, melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya sekadar belajar tata bahasa atau kosakata, tetapi juga membentuk kemampuan komunikasi yang utuh dalam kehidupan bersosial.

Selain itu, perkembangan kurikulum yang ada pada saat ini menekankan akan pentingnya pembelajaran yang berorientasi untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21, salah satunya yaitu kemampuan berkomunikasi secara efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan komunikasi tidak hanya mencakup dalam kemampuan berbicara saja, akan tetapi mencakup kemampuan mendengarkan, menyampaikan pemikiran, serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Selain itu, kemampuan komunikasi juga tercermin dalam aspek komunikasi tulisan, yaitu kemampuan siswa dalam menuangkan pemikiran,

perasaan, dan informasi secara tertulis dengan memperhatikan ketepatan bahasa, kejelasan isi, serta kerapian struktur penulisan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada beberapa sekolah masih sering dianggap kegiatan yang kurang menyenangkan dan kurang efektif. Fakta ini didukung dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya kendala yang masih dialami siswa dalam proses memahami dan mengembangkan kemampuan berbahasa, terutama dalam hal komunikasi secara efektif (Magdalena, Shafani, & Ramadhani, 2021). Padahal salah satu kemampuan yang menjadi fokus pengembangan adalah kemampuan berkomunikasi, yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemikirannya, berinteraksi dengan orang lain, serta berpartisipasi aktif dalam berbagai situasi sosial (Ekaprasetya, Salsabila, Arifin, & Wahyuningsih, 2022).

Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran yang diterapkan dalam beberapa sekolah masih cenderung berpusat pada guru dan berlangsung secara satu arah. Akibatnya, kesempatan bagi siswa untuk berkomunikasi secara aktif menjadi terbatas. Penyebab lain dari siswa kesulitan dalam berkomunikasi yaitu kurangnya pembiasaan komunikasi pada situasi formal. Misalnya saat menyampaikan pendapat kepada teman-temannya saat pembelajaran dengan menggunakan bahasa Indonesia. Karena mental dan kepercayaan diri siswa belum berkembang yang mengakibatkan mereka kurang bahkan tidak berani menyuarakan pemikiran mereka di situasi formal (Amin, Burhanuddin, & Widoyoko, 2021).

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari guru kelas V melalui wawancara di MI Tegalpanjang didapatkan hasil bahwa kemampuan komunikasi siswa, khususnya dalam komunikasi tulisan masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Kondisi tersebut tampak dari masih banyak siswa yang merasa sulit dalam menuangkan pemikiran ke dalam bentuk tulisan. Kesulitan tersebut terlihat pada saat siswa mengisi soal berupa uraian, di mana siswa masih sering melakukan kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, serta struktur kalimat. Selain itu juga, siswa belum mampu menyampaikan pemikirannya secara utuh sesuai topik yang diminta dan jawaban tersebut masih sulit dipahami karena belum tersusun secara sistematis. Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam kegiatan diskusi yang seharusnya dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi tulisan,

seperti mencatat hasil diskusi atau menyusun kesimpulan. Penyebabnya yaitu siswa cenderung merasa kurang percaya diri dalam menuliskan pemikirannya, siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru ketika sedang menerangkan, serta pengaplikasian model pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau *teacher centered*. Kemudian siswa menjadi pasif dalam menerima informasi. Data nilai menunjukkan bahwa terdapat 9 dari 19 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Bahasa Indonesia yaitu sebesar 75, artinya sebagian siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan, terutama dalam aspek kemampuan berbahasa yang erat kaitannya dengan kemampuan komunikasi tulisan.

Dalam kaitannya pada hal tersebut, guru patut menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif serta kolaboratif yang dirancang untuk siswa memiliki momentum guna berlatih meningkatkan kemampuan komunikasi, khususnya komunikasi tulisan. Salah satu sarana guna mewujudkan tujuan itu ialah mengaplikasikan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa memperoleh kemampuan komunikasi tulisan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dianggap relevan karena dibuat untuk memberikan ruang kepada siswa dalam bertukar pikirannya serta mengasah kemampuan komunikasi dengan suasana yang menyenangkan sekaligus menuangkan hasil diskusi ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, dengan menerapkan model ini siswa bukan hanya berlatih berkomunikasi melalui lisan, namun dilatih pula untuk merangkum informasi serta menyampaikan pemikiran secara tertulis dengan jelas dan sistematis. Penerapan *Two Stay Two Stray* bisa mendukung efektivitas kerjasama pada kelompok, melatih siswa dalam sosialisasi, dan mendapatkan kesempatan untuk bertukar pikiran yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Model *Two Stay Two Stray* juga mendorong peningkatan kemampuan komunikasi tulisan melalui aktivitas mencatat dan menyusun kembali informasi secara berulang. Pada tahap diskusi kelompok, siswa dilatih merangkum hasil pemikiran bersama. Saat bertugas sebagai *stray*, mereka harus mencatat informasi penting dari kelompok lain, kemudian pada saat kembali ke kelompok asal, siswa kembali menyusun dan menyampaikan temuan tersebut dalam bentuk tulisan yang lebih terstruktur. Singkatnya, model ini menekankan proses interaksi antara siswa dengan teman sebayanya (Maharani,

Susilowati, & Ellianawati, 2024).

Selain itu, penggunaan media *flip chart* dapat mendukung proses komunikasi dua arah pada proses penerapan model *Two Stay Two Stray*, khususnya dalam aspek mengembangkan kemampuan komunikasi tulisan. Penerapannya ketika dua siswa dari kelompok lain datang berkunjung (*stray*), dua siswa yang menetap (*stay*) dapat menggunakan media tersebut sebagai sumber informasi untuk menjelaskan materi yang ada pada media. Siswa membaca, memahami, dan mendiskusikan isi yang terdapat pada *flip chart*, kemudian menyampaikan kembali informasi tersebut baik secara lisan maupun tulisan. Dalam hal ini, komunikasi tulisan dikembangkan melalui aktivitas siswa dalam membuat catatan, merangkum, atau menuliskan kembali pikiran utama dari materi yang disajikan pada *flip chart*.

Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk menghadirkan inovasi pembelajaran dan solusi permasalahan yang ada di kelas V MI Tegalpanjang yaitu dengan mengintegrasikan kerja sama kelompok dan komunikasi tulisan melalui dukungan media visual yang interaktif. Dalam hal ini, penerapan dari model *Two Stay Two Stray* yang didukung media *flip chart* diharapkan mampu mendorong siswa agar tidak sebatas memahami materi, namun juga mengolah serta mengomunikasikan kembali informasi dalam bentuk tulisan yang jelas dan sistematis. Belum banyak penelitian yang mengombinasikan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan berbantuan media *flip chart* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan komunikasi tulisan siswa. Maka, didasari dari paparan masalah di atas peneliti akan melaksanakan penelitian dengan mengambil judul “Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media *Flip Chart* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V di MI Tegalpanjang yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V di MI Tegalpanjang yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada kelas kontrol?

3. Apakah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *flip chart* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V MI Tegalpanjang pada kelas eksperimen?
4. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V MI Tegalpanjang antara yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* pada kelas eksperimen dengan yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Di dasari uraian yang terdapat dalam rumusan masalah, maka dari itu penulis mempunyai tujuan untuk mengetahui:

1. Kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V MI Tegalpanjang yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* pada kelas eksperimen.
2. Kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V MI Tegalpanjang yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada kelas kontrol.
3. Efektivitas penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V MI Tegalpanjang pada kelas eksperimen.
4. Rata-rata peningkatan kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V MI Tegalpanjang antara yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* pada kelas eksperimen dengan yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada kelas kontrol.

D. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap bisa menyuguhkan sumber pengetahuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama untuk guru tentang bagaimana implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi tulisan siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengetahuan serta manfaat terkait efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* dalam mengoptimalkan kemampuan komunikasi tulisan siswa. Selain itu, peneliti dapat berlatih dalam merencanakan, menyusun, dan melaksanakan penelitian secara terencana.

b. Manfaat bagi Siswa

Berdasarkan keefektivitasan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart*, siswa dapat lebih interaktif serta dapat memperbaiki kemampuan komunikasi tulisan pada proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Manfaat bagi Guru

Efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan bantuan media *flip chart* dapat dijadikan referensi untuk guru pada saat pembelajaran tujuannya membuat perbaikan kemampuan komunikasi tulisan siswa menjadi meningkat.

d. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi atau gambaran suatu informasi model pembelajaran di sekolah terutama dalam meningkatkan kemampuan komunikasi tulisan siswa.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Sugianto (Leniati & Indarini, 2021), model kooperatif *Two Stay Two Stray* adalah teknik pembelajaran yang membuka peluang bagi setiap kelompok untuk saling berbagi hasil kerja serta informasi dengan kelompok lain. Sejalan dengan hal tersebut, (Lie, 2010) menegaskan bahwa model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menitikberatkan pada terjalannya interaksi serta pertukaran informasi antarkelompok, yang diwujudkan melalui mekanisme dua siswa yang bertugas menetap (*stay*) di kelompok asal dan dua siswa yang bergerak mengunjungi kelompok lain (*stray*). Lisdiana (2020) menguraikan bahwa dalam model *Two Stay Two Stray*, dua orang anggota kelompok menjalankan fungsi sebagai penerima tamu dengan menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok yang berkunjung, sedangkan dua anggota lainnya bertugas sebagai utusan yang mendatangi kelompok

lain guna memperoleh dan mencatat temuan diskusi dari kelompok yang mereka kunjungi.

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk pertama kalinya dicetuskan dan diperkenalkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990 (Gulo & Mendrofa, 2024), yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh beberapa ahli pendidikan Indonesia (Lie, 2010). Ia menekankan bahwa penerapan model ini di jenjang sekolah dasar bertujuan untuk membangun pola interaksi yang positif antarsiswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan model ini dituntut untuk dapat menyampaikan dan menjelaskan materi kepada kelompoknya (Leniati & Indarini, 2021).

Adapun sintak atau langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menurut Lie (2010) adalah sebagai berikut:

1. Pembagian kelompok

Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok, dimana masing-masing kelompoknya terdapat 4 anggota.

2. Pemberian tugas

Guru memberikan bahasan kepada semua kelompok guna menguasai materi dengan anggota kelompok.

3. Berdiskusi

Siswa berdiskusi untuk memahami materi yang ada pada *flip chart* dengan anggota kelompok. Selanjutnya siswa berdiskusi untuk menentukan dua siswa yang akan menetap (*stay*) dan dua siswa yang akan berkunjung ke kelompok lain (*stray*).

4. Tinggal atau berpencar

Usai menyelesaikan diskusi, dua siswa dari kelompok bertugas untuk bertamu kepada kelompok lain (*stray*), sementara dua siswa yang bertugas menerima tamu (*stay*) menetap di kelompok asal untuk memaparkan hasil kerja kelompok mereka kepada para anggota kelompok lain yang berkunjung.

5. Berbagi

Semua siswa saling bertukar informasi yang didapat dari kelompok asalnya yang meliputi menjelaskan, presentasi, bertanya, memberikan informasi, dan mencatat informasi yang didapat dari kelompok lain.

6. Diskusi Kelompok

Setelah menyelesaikan kunjungan, para tamu kembali ke kelompok asal mereka dan menyampaikan seluruh hasil yang diperoleh dari kelompok yang telah dikunjungi. Selanjutnya, kelompok asal bersama-sama melakukan pencocokan dan pembahasan terhadap hasil temuan tersebut.

7. Diskusi Kelas

Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi yang diperoleh dengan seksama secara menyeluruh.

Pada tahap ketiga, peneliti memodifikasi diskusi kelompok dibantu dengan media *flip chart*. Peneliti mempergunakan media *flip chart* untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, mengolah informasi, serta menyiapkan hasil diskusi kelompok. Dalam hal ini, siswa yang bertugas berpacar (*stray*) memiliki peran penting, yaitu merangkum hasil diskusi kelompok dan menyusunnya dalam bentuk poin-poin yang jelas dan sistematis, kemudian menyampaikan hasil tersebut kepada kelompok lain yang akan dikunjungi. Media pembelajaran *flip chart* adalah media cetak yang sangat sederhana dan efektif, dikarenakan hal ini berfungsi guna sarana media (pengantar) tersirat pembelajaran yang terstruktur atau langsung disediakan di papan (Ahlanafila, Patonah, & Jannah, 2024). Cara memakai media *flip chart* yaitu jika pesan yang ada di lembaran depan sudah ditampilkan dan dipahami, selanjutnya adalah membalik lembaran atau mengganti dengan lembaran berikutnya yang sudah ada.

Menurut Rezqianingsi (2021) *flip chart* dapat dipergunakan menjadi media dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan menggunakan *flip chart* guru dapat menghemat waktu untuk menulis di papan tulis, media *flip chart* termasuk salah satu cara guru agar pembelajaran menjadi lebih efisien. Penggunaan media ini memiliki fungsi untuk alat bantu visual yang dapat mendukung siswa dalam melakukan pemahaman materi serta mengolah informasi secara lebih terarah dan menarik. Media ini mampu memperjelas pesan yang disampaikan, sekaligus melatih kemampuan siswa dalam mengorganisasi informasi secara sistematis.

Penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung untuk mengetahui keefektivitasan model *Two Stay Two Stray* dapat membantu siswa dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas, menarik dan mampu membangun

kondisi belajar yang interaktif sehingga dapat membuat kemampuan komunikasi siswa menjadi meningkat. Adapun indikator kemampuan komunikasi tulisan yang disebutkan oleh Muhammad (2009), yaitu Kebenaran tata tulis, Kelengkapan isi, dan Kejelasan isi.

Berdasarkan hasil observasi, di MI Tegalpanjang Kab. Tasikmalaya kemampuan komunikasi siswa, khususnya komunikasi tulisan masih kurang dikuasai. Salah satu penyebab hal tersebut ialah karena pembelajaran masih satu arah atau hanya mengandalkan metode ceramah. Sehingga siswa sering kali hanya mendengarkan secara pasif tanpa diberi kesempatan yang cukup untuk berlatih menulis, seperti merangkum, mencatat, atau mengungkapkan pemikiran secara tertulis. Sehingga perlu adanya peningkatan kemampuan komunikasi tulisan siswa melewati pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan partisipasi siswa.

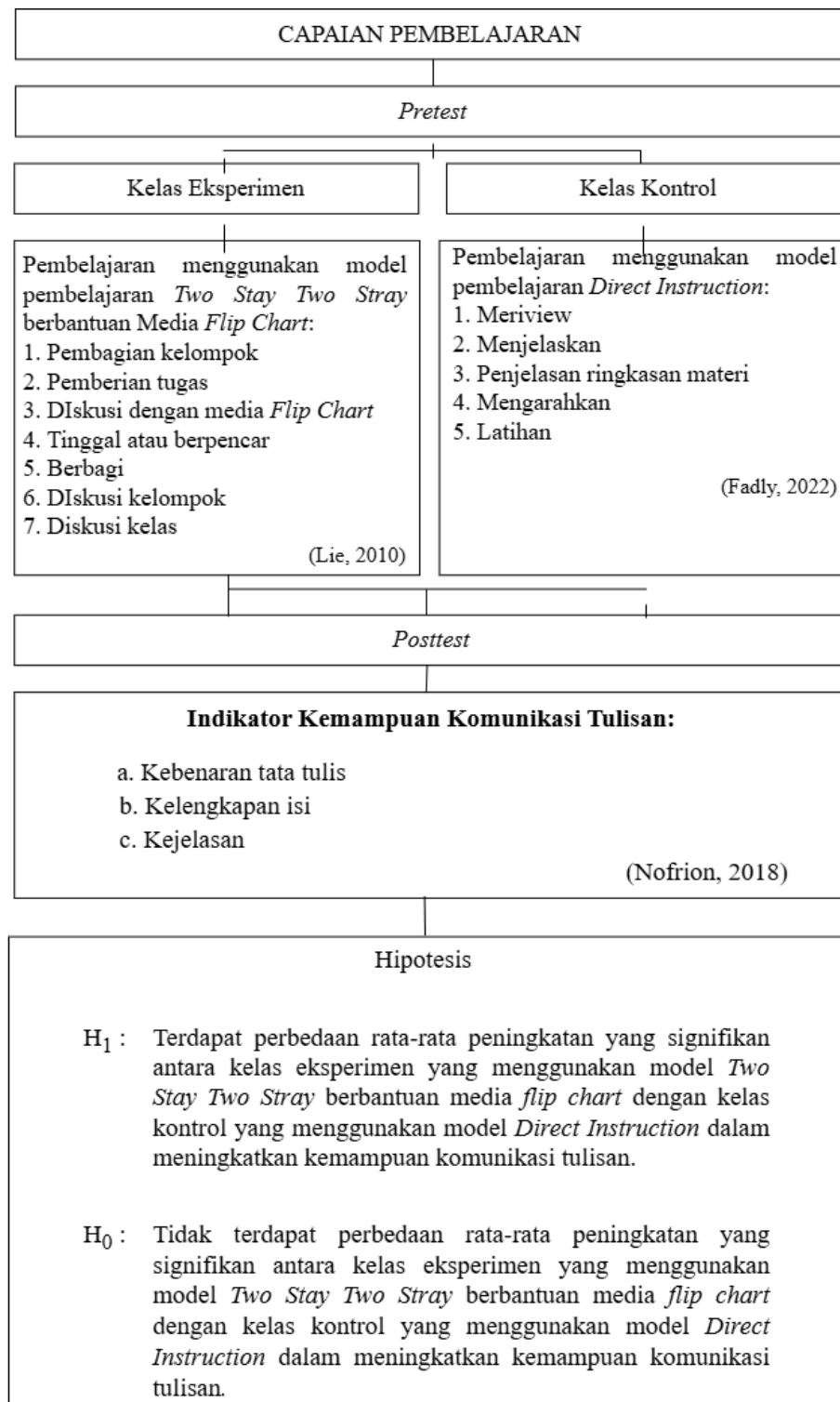
Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky. Menurut Sayfullooh, Desyandri, dan Irdamurni (2023), teori konstruktivisme Vygotsky memandang bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui proses interaksi sosial dengan lingkungan dan orang lain. Konsep sentral dalam teori ini adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*. ZPD merupakan kesenjangan antara tingkat perkembangan aktual siswa dengan bantuan dari teman sebaya atau orang yang lebih kompeten (Sayfullooh, Desyandri, & Irdamurni, 2023).

Teori ini relevan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart*. Dalam model ini, siswa berinteraksi sosial yang intens melalui kegiatan diskusi kelompok, *stay* (menjelaskan materi), dan *stray* (mencari informasi ke kelompok lain). Proses saling bertukar pengetahuan dan mencatat hasil diskusi dari media *flip chart* merupakan bentuk *scaffolding* antar siswa, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan meningkatkan kemampuan komunikasi tulisan mereka secara aktif.

Sebagai perbandingan, kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI). Menurut Fadly (2022), *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan pengetahuan secara terstruktur dan sistematis melalui penjelasan langsung dari guru kepada

siswa. Pelaksanaannya secara umum mengikuti lima tahapan, yaitu *review* terhadap materi sebelumnya, penyampaian materi baru, pemberian contoh atau ringkasan penjelasan, latihan terbimbing yang diarahkan langsung oleh guru, hingga latihan mandiri oleh siswa (Fadly, 2022). Model ini bersifat *teacher-centered*, di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara siswa cenderung berperan pasif sebagai penerima materi, sehingga ruang interaksi dan kolaborasi antarsiswa relatif terbatas dibandingkan model kooperatif (Slavin, 2009). Perbedaan karakteristik inilah yang menjadi dasar perbandingan dalam penelitian ini untuk melihat sejauh mana efektivitas masing-masing model terhadap peningkatan kemampuan komunikasi tulisan siswa kelas V MI Tegalpanjang, sebagaimana digambarkan dalam kerangka berpikir berikut.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban awal atas pertanyaan yang diajukan dan dirumuskan pada rumusan masalah. Hipotesis didasarkan pada kerangka berpikir yang menawarkan jawaban sementara untuk masalah yang dirumuskan. Hipotesis penelitian kali ini adalah:

H₀: Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan yang signifikan dan efektif antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instruction* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi tulisan.

H₁: Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan media *flip chart* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instruction* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi tulisan.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang mendukung penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Latipah dan Ai Lutfi pada tahun 2025, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V MI Mangunsari”. Penelitian ini menggunakan metode PTK dimana mendapatkan hasil bahwa penerapan model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan. Sebelum penerapan model, kemampuan komunikasi siswa berada pada kategori kurang sekali, dengan rata-rata skor 40,91% (kurang sekali). Setelah penerapan model pada siklus pertama, kemampuan komunikasi meningkat menjadi 65,91% (cukup), siklus kedua menjadi 84,09% (baik), dan siklus ketiga mencapai 94,69% (baik sekali). Adapun aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 55,37% dengan kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa mendapatkan persentase sebesar 67,56% dengan kategori cukup. Terakhir pada siklus III aktivitas siswa pada

siklus III mendapatkan persentase sebesar 88,63% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini terdapat pada penerapan model *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi. Terdapat perbedaan dari penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan, yaitu tidak hanya menerapkan model *Two Stay Two Stray* saja, melainkan adanya kolaborasi dengan media *flip chart*. Selain itu, metode penelitian yang akan dilakukan juga berbeda yaitu dengan memakai metode eksperimen desain *nonequivalent control group*.

2. Penelitian oleh Wulan Astu Syafiga (2025) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis Literasi Sains Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas 4 SDN 2 Tonatan”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *one group pretest-posttest design*. Sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 75,75 dan hasil akhir yang didapat dari *posttest* ialah sebesar 82. Kemudian dilakukan uji hipotesis yang diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model yang diberikan. Terdapat pengaruh yang bermakna pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbasis literasi sains dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran *flip chart* serta metode penelitian. Metode yang akan dipakai pada penelitian kali ini ialah menggunakan metode eksperimen *nonequivalent control group design*.
3. Penelitian Dina Andralia, Dewi Purnama Sari, dan Fitrah Ushfah Amoy (2024) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Negeri 101744” menggunakan metode quasi eksperimen dan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa lebih baik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Stay Stay Two Stray*. Menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $12,12 > 4,15$ dan

diuji hipotesis bahwa apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,52 > 0,34$, H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* memiliki pengaruh yang lebih besar. Terlepas dari fakta bahwa variabel X menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, ada perbedaan antara objek penelitian dan variabel Y. Variabel Y pada penelitian ini memfokuskan kepada konsep pemahaman matematis siswa.

Berikut merupakan posisi penelitian ini diantara penelitian terdahulu lainnya:





Gambar 1.2 Posisi Penelitian