

ABSTRAK

Ramadhan, Alan Syah. 2025. *Efektivitas Model Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran Teks Tanggapan Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Kota Jambi* : Skripsi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing : (I) Drs. Edy Pahar Harahap, M. Pd. (II) Hilman Yusra, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: *Two Stay Two Stray*, Pembelajaran Teks Tanggapan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran teks tanggapan tepatnya struktur teks tanggapan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dimana desain penelitiannya yaitu *Quasi Eksperiment Design*, data penelitian diperoleh dengan cara memberikan instrumen penelitian berupa *Pretest* dan *Posttest* pada kelas VII 6 SMP Negeri 12 Kota Jambi. Pengolahan data menggunakan bantuan program IBM SPSS versi 29. Teknik pengumpulan data mencakup tes, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini memakai uji statistik non parametrik (uji wilcoxon) untuk memperbandingkan hasil data *pretest* dan *posttest*.

Adanya pemberian *pretest* dan *posttest*, diketahui telah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar menulis struktur teks tanggapan antara hasil *pretest* rata-rata 47,48 dan hasil *posttest* rata-rata 82,24. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terbukti efektif dalam memantik peserta didik dan memotivasi kemauan belajar peserta didik. Dan hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon dapat diketahui bahwa hasil data nilai dari *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000. Maka, H_0 diterima karena nilai tersebut kurang dari 0,05 dan dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif digunakan dalam pembelajaran teks tanggapan pada peserta didik.

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan informasi dalam upaya pembelajaran multi arah yang fokus pada pemahaman peserta didik, pendidik sebagai fasilitator hendaknya dapat bersifat dinamis dalam perkembangan pembelajaran di masa saat ini yang mengedepankan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan begitu tujuan awal pembelajaran dapat tercapai.