

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI dan KERANGKA PEMIKIRAN**

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

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

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yaitu suatu komponen yang krusial selama proses belajar berlangsung. Terdapat berbagai alasan penting dalam pengembangan model ajar (Abas, 2019, hlm. 20) yaitu:

- a) Model pembelajaran yang efektif akan memudahkan selama proses belajar berlangsung yang sesuai dengan tujuan belajar.
- b) Model pembelajaran yang diberikan berupa informasi yang bermanfaat bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Model pembelajaran yang beragam bisa menjadikan peserta didik semangat belajar, peserta didik tidak akan merasa jenuh, dan keinginan serta motivasi pada peserta didik menjadi meningkat selama proses belajar berlangsung.
- d) Penerapan model ajar yang beragam sangat penting karena dapat mengidentifikasi variasi sifat, kepribadian, dan kebiasaan belajar di kalangan peserta didik.
- e) Kapasitas pendidik dalam memakai model pembelajaran yang beragam dan tidak fokus pada satu model saja.
- f) Persyaratan agar profesional mempunyai semangat dan antusias dalam mengubah tanggung jawab dan bidang pekerjaannya.

Sejumlah model pembelajaran, antara lain model pembelajaran inkuiri, discovery, berbasis proyek, berbasis masalah, dan kooperatif harus dipakai saat menerapkan kurikulum K-13, sesuai dengan Kemendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses (Yusuf, 2018, hlm. 264). dalam melakukan penentuan model pembelajaran bisa dilihat hal-hal berikut ini:

1. Terdapat kesesuaian kompetensi dan keterampilan kognitif KD-3 dan KD-4 serta domain sikap seperti KI-1 dan KI-2.

2. Harus sesuai dengan persyaratan KD-3 dan KD-4 untuk pengembangan ranah kognitif dan afektif, serta ciri-cirinya, seperti KD-1 dan KD-2 untuk ranah sikap.
3. Penggunaan sains untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik melalui observasi, inkuiri, eksperimen, asosiasi, dan komunikasi.

Dari beragam uraian pendapat tersebut kesimpulannya ialah model belajar sangat penting dipakai saat aktivitas belajar pada peserta didik agar saat aktivitas belajar dikelas tidak akan bosan, dan akan menarik, peserta didik juga akan senang dan semangat apabila menggunakan model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran bisa mengetahui minat, bakat pada peserta didik saat aktivitas belajar berlangsung. Oleh karena itu dalam pemilihan memilih model pembelajaran yang cocok untuk dipakai selama proses belajar, dibawah ini merupakan penjelasan dari jenis-jenis model belajar kooperatif.

#### **b. Jenis- Jenis Model Pembelajaran Kooperatif**

Dalam model pembelajaran memiliki beberapa jenis, dibawah ini merupakan jenis model pembelajaran sebagai berikut:

##### a) Model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT)

Model kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) termasuk model belajar kooperatif, model kooperatif tipe TGT menurut (Hidayat, 2019, hlm. 50) mendefinisikan bahwa proses belajar kooperatif tipe TGT ini ialah satu diantara proses belajar yang mengaitkan seluruh kegiatan pada peserta didik dalam sebuah kelompok tanpa harus melihat perbedaan akademik dan jenis kelamin. Sedangkan menurut (Mulyaningsih. 2014, hlm. 244) mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe TGT adalah suatu peluang yang memberikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih rileks dan dapat menciptakan sikap yang bertanggungjawab, kerjasama, bersaing secara sehat, dan keterlibatan belajar,

##### b) Model kooperatif tipe *Take and Give*

*Take and Give* menurut (Samosir, dkk., 2021, hlm. 112) dapat dimaknai sebagai saling memberi dan menerima. Prinsip dasar model pembelajaran kooperatif *Take and Give* ialah proses belajar yang terjadi ketika peserta didik diberikan kartu, dengan penyajian data memberikan bantuan. Model kooperatif *Take and Give* akan memudahkan penciptaan lingkungan belajar yang menarik

bagi anak-anak. Sedangkan menurut (I Wayan, 2020, hlm. 166) menjelaskan bahwa pembelajaran *Take and Give* dengan dilatih untuk berperan aktif dalam proses belajar dan menjelaskan materi yang diberikan pendidik, peserta didik yang mengikuti model pembelajaran jenis ini juga mampu berkomunikasi dengan teman sekelasnya secara interaktif, baik dan transparan dengan orang berulang kali.

c) Model kooperatif tipe *Role Playing*

Model kooperatif tipe *Role Playing* menurut (Nurgiansah et al., 2021) yang dikenal sebagai model memainkan peran ialah bentuk dari drama. Oleh karena itu dalam model ini, peserta didik akan diarahkan untuk bermain drama, dengan spontan agar bisa memperagakan peran-perannya dalam berkomunikasi. Peran yang dilakukan harus berhubungan dengan masalah ataupun tantangan dan hubungannya dengan manusia. Model kooperatif tipe *Role Playing* adalah satu diantara aktivitas yang ada kaitannya dengan aspek kerja sama, komunikatif, dan interpretasi (Yulianto, 2020, hlm. 97-102).

d) Model kooperatif tipe *Scramble*

Istilah *Scrambel* asal katanya dari bahasa Inggris jika dimaknai dalam bahasa Indonesia yang artinya pertarungan, perebutan dan perjuangan, model *Scramble* dapat dipakai dengan meminta peserta didik memecahkan masalah secara acak sehingga kata-kata muncul dalam urutan yang benar (John dan Hassan, 2018, hlm. 505). Model kooperatif tipe *Scramble* adalah semacam instruksi di mana peserta didik mencari jawaban yang cocok terhadap pertanyaan dengan jawaban yang diurutkan secara acak pada kartu (Astriani & Sudarma, 2019, hlm. 3). Model kooperatif dengan tipe *Scramble* yang menciptakan peserta didik agar terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran supaya bisa bekerja sama dalam mencari informasi tentang apa yang diberikan oleh pendidik. (Astriani & Sudarma, 2019, hlm. 188).

e) Model kooperatif tipe *Talking Stick*

Dengan penggunaan tongkat, model kooperatif *Talking Stick* dibentuk sebagai sebuah permainan. Tujuannya ialah untuk menggugah peserta didik agar berani menyuarakan pemikirannya dan menjawab pertanyaan pendidik berdasarkan materi pelajaran yang telah disampaikan. Saat mengikuti

pembelajaran kooperatif dengan *Talking Stick*, peserta didik harus menanggapi pertanyaan yang diajukan pendidik saat memegang tongkat. Peserta didik akan merasa gembira dan puas ketika memakai model kooperatif *Talking Stick*, yang juga membantu mereka mengembangkan pola pikir kesiapan Agus Suprijono (dalam Rofi'ah dan Ma'ruf, 2020, hlm. 30).

f) Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) menurut (Ariani & Agustini, 2018, hlm. 66-67) mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan satu diantara model yang generik dalam pengaturan kelas agar tidak menggunakan model pembelajaran komprehensif dalam subjek tertentu, melalui penerapan model kooperatif tipe STAD pendidikan bisa memakai pelajaran dan materi sendiri. Tujuan model kooperatif tipe STAD ialah untuk memudahkan peserta didik menjadi fasilitator yang cakap dan sistem pendukung satu sama lain sehingga mereka dapat menjadi pembelajar yang ulung, peserta didik harus mendapat dukungan dari teman satu timnya dan memperlihatkan bahwa belajar itu menyenangkan dan bermanfaat agar timnya memenangkan penghargaan. Mereka harus mulai dengan membandingkan jawaban satu sama lain, membicarakan konflik, dan membantu satu sama lain untuk menjadi mahir dalam materi tersebut (Nisa & Sari 219, hlm. 121).

g) Model kooperatif tipe *Jigsaw*

*Jigsaw* mengacu pada kamus bahasa Inggris-Indonesia yaitu artinya mata gergaji, gergaji bundar, gergaji ukir. Dan untuk model kooperatif tipe *Jigsaw* ialah satu diantara kelompok yang belajar secara kooperatif (*Cooperative learning*) adalah suatu pendekatan belajar secara kooperatif dimana peserta didik diberikan penjelasan secara berkelompok, yang masing-masing kelompok terdiri atas tim ahli yang relevan dengan topik dan kelompok asal. Eliot Aroson mengembangkan model kooperatif tipe *Jigsaw*, yang melibatkan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4 hingga 6 peserta didik beragam yang dapat berkolaborasi, memperlihatkan saling ketergantungan positif, dan menjalankan tanggung jawab mandiri (Masithoh, 2022, hlm. 22).

h) Model kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH)

Model kooperatif tipe *Course Review Horay* menurut (Firman. 2019, hlm. 32) adalah satu diantara model belajar yang bisa membuat hasil belajar pada peserta didik menjadi bagus karena dalam model ini menciptakan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan menurut (Aprilianawati, 2019, hlm. 357-363) menjelaskan bahwa *Course Review Horay* (CRH) ialah model kooperatif yang dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan menarik di kelas karena setiap peserta didik wajib memberikan respon yang tepat dan meneriakkan "hore" atau nyanyian lain yang disetujui CRH, sehingga orientasi latihan lebih pada peserta didik, pendidik hanya bertindak untuk memberikan informasi, fasilitator dan pembimbing.

i) Model kooperatif tipe *Make a Match*

Model kooperatif tipe *Make a Match* menurut Wulandari, Suarni, & Renda (2018, hlm. 240) menekankan peserta didik dalam melakukan kerja sama satu sama lainnya dan bisa mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui belajar sambil bermain. Sedangkan menurut (Berlian, dkk., 2017, hlm. 13) mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe *Make a Match* bisa peserta didik akan merasa senang, energik, dan antusias dalam mengikuti aktivitas belajar dan akan mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik apabila mereka dilibatkan dalam proses belajar. Tiyasa (2018, p. 127) menyatakan bahwa "*To enhance student learning results, teach students to be more engaged in their education and challenge them to think quickly.*"

j) Model kooperatif tipe *Group Investigation* (GI)

Model kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) adalah satu diantara model belajar dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengatasi permasalahan yang telah ditentukan melalui penyelidikan atau mencari bahan pembelajaran yang berhubungan dengan kelompok dari buku, perpustakaan, internet, dan lingkungan sekitar. Alhasil, model ini dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik (Ardithayasa & Yudiana, 2020, hlm. 165).

Berdasarkan penjelasan di atas, kesimpulannya ialah model kooperatif ialah satu diantara kegiatan dalam proses belajar yang membentuk kelompok kecil dengan tujuan agar peserta didik bisa melakukan penyelesaian masalah dengan

bersama untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik. Jenis model kooperatif ini sangat beragam, oleh karena itu sebagai pendidik sebelum memakai model belajar yang cocok untuk dipakai saat aktivitas belajar kita harus mengetahui kegunaan dari model tersebut. Maka dari itu untuk meningkatkan keterampilan berbicara model yang cocok digunakan yaitu model kooperatif tipe *Talking Stick*, di bawah ini merupakan penjelasan dari model kooperatif tipe *Talking Stick*.

### **3. Model Kooperatif Tipe *Talking Stick***

#### **a) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif menurut (Roger, 2011, hlm. 29) ialah satu diantara prinsip pengorganisasian proses belajar kelompok dengan kegiatan yang harus didasarkan pada perubahan informasi sosial. Selain itu, kelompok yang terlibat dalam proses belajar harus mampu mengambil kepemilikan atas proses belajar mereka sendiri untuk memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajar mereka.

Model Pembelajaran menurut (Huda 2013, hlm 32) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang membentuk kelompok kecil supaya bisa bekerja sama, pada kegiatan pembelajaran mempunyai tim yang bisa mencari solusi dari masalah, untuk melakukan penyelesaian tugas dan penyampaian suatu tujuan bersama.

Model pembelajaran kooperatif menurut (Taniredja, 2012, hlm. 56) adalah salah satu sikap atau perilaku bekerja dengan tujuan untuk membantu sesama kelompok dengan anggota dua orang atau lebih, yang dimana pada berhasil atau tidaknya kerja kelompok atau kekompakan dalam kelompok itu sangat dipengaruhi dari setiap kelompok itu sendiri.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif menurut (Taniredja (2012, hlm. 56-57) menyebutkan (1) peserta didik belajar secara kelompok secara kooperatif, dan harus bisa menyelesaikan materi pembelajaran yang diberikan, (2) dibentuk kelompok yang terdiri atas peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah; (3) perlu dilakukan upaya untuk memastikan bahwa kelompok yang terdiri atas peserta didik dari berbagai ras, etnis, budaya, dan gender mendapat

perhatian yang besar; dan (4) feedback atau apresiasi terhadap masing-masing kelompok harus diutamakan.

Manfaat model pembelajaran kooperatif menurut (Isjoni, 2013, hlm. 23) yaitu peserta didik yang ikut dalam aktivitas belajar dengan memakai model kooperatif tipe *Talking Stick* harus bisa memberikan motivasi yang tinggi karena dengan menggunakan model ini yaitu untuk mendorong dan memberikan dukungan pada peserta didik. Sedangkan menurut (Isjoni, 2013, hlm. 24) model kooperatif tipe *Talking Stick*. *Talking Sticks* dapat memudahkan anak-anak menjadi pembicara yang lebih percaya diri, membangun hubungan yang lebih bersahabat, memperoleh berbagai pengetahuan, mengembangkan perilaku yang baik, meningkatkan motivasi mereka, mengubah sikap mereka terhadap pembelajaran, belajar bagaimana membatasi perilaku yang tidak pantas, dan menghargai ide-ide orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, kesimpulannya ialah model belajar kooperatif ialah satu diantara kegiatan dalam proses belajar yang membentuk kelompok kecil dengan tujuan supaya peserta didik bisa melakukan penyelesaian masalah secara bersama untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik. Jenis model kooperatif ini sangat beragam, oleh karena itu sebagai pendidik sebelum menerapkan model belajar yang cocok untuk diterapkan selama aktivitas belajar kita harus mengetahui kegunaan dari model tersebut. Maka dari itu untuk meningkatkan keterampilan berbicara model yang cocok digunakan yaitu model kooperatif tipe *Talking Stick*, di bawah ini merupakan penjelasan dari model kooperatif tipe *Talking Stick*.

#### **b) Pengertian Model Kooperatif Tipe *Talking Stick***

*Talking Stick* menurut Kurniasih dan Berlin (dalam Nilayanti, 2019, hlm. 34) ialah satu diantara model belajar yang dibantu oleh media tongkat. Tongkat dimainkan secara bergiliran untuk menyampaikan pemikiran atau jawaban dari pertanyaan dari pendidik setelah peserta didik mempelajari materi pembelajaran. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *Talking Stick* dapat mengetahui minat belajar pada peserta didik, sebab dengan menggunakan model ini yaitu bermain sambil belajar.

Model kooperatif *Talking Stick* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan tongkat untuk membuat struktur seperti permainan. Tujuannya ialah untuk menggugah peserta didik agar berani menyuarakan pemikirannya dan menjawab pertanyaan pendidik berdasarkan materi yang diberikan. Saat mengikuti kegiatan belajar kooperatif seperti *Talking Stick*, peserta didik harus menanggapi pertanyaan yang diajukan pendidik. Melalui penerapan model kooperatif tipe *Talking Stick* akan membuat peserta didik ceria, senang selain itu juga akan menjadikan mental peserta didik terlatih untuk siap dalam komdisi apapun Agus Suprijono (dalam Rofi'ah dan Ma'ruf., 2020, hlm. 30).

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa sangat tepat menerapkan proses belajar dengan kooperatif *Talking Stick* dalam kegiatan belajar peserta didik. Sebab peserta didik akan tampak gembira dan terlibat dalam tugas-tugas pembelajaran ketika memakai model kooperatif *Talking Stick*. Model kooperatif *Talking Stick* juga dapat membantu anak meningkatkan kemampuan berbicaranya karena mengajarkan mereka untuk berani menyuarakan pikiran dan menanggapi pertanyaan pendidik berdasarkan RPP yang diajarkan.

### **c) Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif *Talking Stick***

Setiap dalam aktivitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran terutama dalam model kooperatif tipe *Talking Stick* pasti ada keunggulan dan kelemahannya. Dibawah ini merupakan keunggulan dan kelemahan dari model kooperatif tipe *Talking Stick* menurut (Rofia'ah.N. dan Ma'ruf.A, 2020, hlm. 31) sebagai berikut:

Keunggulan tipe *Talking Stick*:

- a) Meninjau siap atau tidaknya peserta didik dalam memahami materi ajar yang telah disampaikan oleh pendidik.
- b) Peserta didik lebih cepat mengerti materi yang pendidik sampaikan dan melatih keterampilan berbicara pada peserta didik
- c) Peserta didik menjadi lebih rajin belajar karena tongkat bermain yang digilirkan tidak akan tau sampai mana ia berhenti.

Kekurangan dari model kooperatif tipe *Talking Stick*:

- a) Dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Talking Stick* peserta didik akan terlihat individualisme tidak bersosialisasi dengan temannya.

- b) Materi yang dipahami berkurang karena peserta didik harus cepat untuk menangkap materi yang dipelajari
- c) Peserta didik yang terlihat pandai akan lebih mudah menangkap materi pembelajaran sedangkan pada peserta didik yang terlihat kurang pandai akan kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran
- d) Pendidik akan kesulitan dalam pengawasan pada peserta didik
- e) Kelas akan kurang tenang dalam menggunakan model tersebut karena model ini semua peserta didik akan berteriak supaya tongkat yang di gilirkan tidak berhenti pada peserta didik yang belum paham akan materi yang diajarkan.

Dari uraian diatas, kesimpulannya ialah model kooperatif tipe *Talking Stick* mempunyai kelebihan berupa daya tarik bagi peserta didik, seperti peserta didik harus cepat memahami materi pembelajaran, peserta didik yang menerima tongkat bermain harus cepat untuk memberikan jawaban pertanyaan, mengajarkan peserta didik harus mempunyai sikap yang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Dari kelebihan diatas harus dijaga dan dikembangkan kembali dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model *Talking Stick*. Sedangkan kekurangannya yaitu peserta didik yang tidak pandai menjawab pertanyaan secara cepat akan merasa kesulitan, dan peserta didik yang tidak pandai berbicara akan tegang dan tidak mampu menguraikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Pada kekurangan model *Talking Stick* bisa diantisipasi atau dijaga dalam pelaksanaan proses belajar yang peneliti lakukan.

#### **d) Sintaks (Langkah-Langkah) Model kooperatif tipe *Talking Stick***

Model kooperatif tipe *Talking Stick* mempunyai beberapa tahapan belajar dengan mengacu pada Santoso (dalam Rofi'ah, 2020, hlm. 32) sebagai berikut:

1. Pendidik membagi kelompok dengan anggota 4-5 peserta didik.
2. Pendidik mengadakan tongkat ke kelas yang akan dipakai sebagai media belajar dari model kooperatif tipe *Talking Stick*.
3. Pendidik melakukan persiapan materi pembelajaran yang akan di pelajari, lalu pendidik memberikan peluang bagi peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi yang akan disampaikan pada buku pelajaran yang sudah dibagikan.

4. Setelah berkelompok selesai membaca materi dan memahami isi dari materi tersebut, pendidik memberikan tugas kepada setiap kelompoknya untuk memberikan pendapat atau kesimpulan tentang materi yang sudah dibaca.
5. Pendidik mengambil tongkat yang sudah disiapkan sebelumnya lalu diberikan kepada satu diantara anggota kelompok, selanjutnya pendidik memberikan pertanyaan dan anggota kelompok yang menerima tongkat yang digilirkan kepada setiap kelompok sesuai dengan lagu harus menjawab pertanyaan, dan kegiatan tersebut dilakukan sampai setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan.
6. Peserta didik yang lain boleh memberikan arahan untuk menguraikan jawaban dari pertanyaan jika ada salah satu anggota kelompok yang belum memahami pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.
7. Pendidik memberikan kesimpulan tentang materi pembelajarannya.
8. Pendidik melakukan evaluasi atau penilaian setiap kelompok, baik secara individu maupun berkelompok.
9. Pendidik menutup proses belajar.

Adapun langkah langkah model kooperatif tipe *Talking Stick* mengacu pada (Sukmawati & Tarmizi, 2022, hlm. 101) berikut ini:

1. Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 5 atau 6 peserta didik.
2. Setelah tongkat siap, pendidik menyajikan RPP dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk membaca dan mengkaji materi yang telah disiapkan.
3. Setelah peserta didik selesai membaca dan menganalisis materi pelajaran, pendidik menyampaikan ajakan kepada mereka untuk menyimpulkan bacaannya.
4. Pendidik memberikan tongkat kepada salah satu peserta didik.
5. Peserta didik yang memegang tongkat harus meresponnya.

Selain dari 2 penelitian diatas dibawah ini juga ada tahapan model kooperatif tipe *Talking Stick* menurut Suprijono (2009, hlm. 109-110) ialah berikut ini:

1. Pendidik membagi peserta didik menjadi kelompok beranggotakan empat orang.
2. Pendidik menyiapkan tongkat yang panjangnya 20 cm.
3. Pendidik menyajikan isi utama yang akan dipelajari dan mengizinkan setiap kelompok membaca dan mengkaji informasi tersebut.
4. Peserta didik membicarakan permasalahan yang diangkat pada bacaan sebelumnya.
5. Pendidik meminta kelompok menutup bahan bacaan setelah mereka membacanya dan mengkaji isinya secara menyeluruh.
6. Pendidik menyerahkan tongkat kepada salah satu anggota kelompok, dan tongkat tersebut dibagikan antar kelompok seiring musik diputar.
7. Anggota kelompok yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik ketika musik berhenti.
8. Jika ada anggota kelompok yang tidak mampu menjawab pertanyaan, peserta didik lain boleh membantu memberikan jawaban.
9. Pendidik memeriksa tanggapan setiap peserta didik.
10. Pendidik menutup pembelajaran dengan melakukan evaluasi dan penilaian, baik secara individu maupun kelompok.

Dari beberapa penelitian diatas, kesimpulannya ialah dalam penelitian (Sukmawati & Tarmizi, 2022, hlm. 101) dan Suprijono (2009, hlm. 109-110) yang menyebutkan langkah-langkah pemakaian kooperatif tipe *Talking Stick* sangat jelas dan cocok untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik. Semua peserta didik akan menunggu giliran menjawab pertanyaan dengan bahagia dan mudah jika pendekatan kerjasama *Talking Stick* diterapkan. Gaya kooperatif *Talking Stick* ini juga cocok untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap konten yang diberikan pendidik. Selain membutuhkan model pembelajaran, untuk meningkatkan kegiatan belajar pendidik juga membutuhkan media pembelajaran.

## 4. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut (Batubara, 2020, hlm. 1) adalah salah satu proses dalam berinteraksi antara peserta didik dengan media secara tepat. Dengan demikian, satu diantara tanggung jawab kita sebagai calon pendidik adalah mengawasi berbagai jenis media yang tersedia dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Barang-barang asli yang ditemukan di lingkungan sekitar atau hasil produksi juga dapat dianggap sebagai bentuk media.

Istilah dari media pembelajaran adalah kata pembelajaran (*instruction*). Menurut (Gagne et.al, 2005, hlm. 1-2) menjelaskan proses pembelajaran melibatkan pengorganisasian dan pemusatan kegiatan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran mencakup serangkaian sumber daya, instrumen, dan platform yang memfasilitasi upaya pendidikan. Definisi para ahli dapat ditemukan di bawah dalam berbagai sumber.:

1. Menurut Haryadi dan Widodo (2018, hlm. 159), media belajar ialah salah satu sarana dalam belajar yang sifatnya tradisional maupun modern.
2. Menurut Mashuri (2019, hlm. 4), media pembelajaran adalah suatu proses dalam penyampaian materi ajar, yang bisa menggugah pikiran, perasaan, minat, dan perhatian pada peserta didik.
3. Moreira (2018, hlm. 105) media pembelajaran ialah alat untuk mendemonstrasikan gagasan, teknik, konsep, dan fakta agar tampak lebih nyata atau asli.

Menurut para ahli di atas, media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat dimanfaatkan dalam latihan pembelajaran interaktif. Media pembelajaran juga bisa berupa *website*, audio visual, aplikasi dan sebagainya, dengan memakai media selama aktivitas belajar mengajar dikelas dapat menunjukkan pembelajaran secara nyata atau konkret, peserta didik tidak akan merasa bosan apabila media pembelajaran yang di gunakan menarik. Jadi kita sebagai calon pendidik harus mencari jenis media belajar yang cocok untuk dipakai dalam kegiatan belajar pada peserta didik.

## **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media belajar ada beragam jenis, dibawah ini merupakan jenis – jenis dari media belajar menurut Susilana (2014, hlm. 13-23) dikelompokkan menjadi 3 yakni:

### 1. Kelompok Media Kesatu

#### a. Media Grafis

Media grafis ialah jenis media visual yang menggunakan kata-kata, kalimat, angka, simbol, dan gambar untuk mengungkapkan fakta, ide, atau pemikiran. Menurut (Suharjo, 2006, hlm. 11), media grafis adalah setiap media visual yang menyampaikan informasi dengan menggunakan kata-kata, kalimat, angka, simbol, dan gambar dalam berbagai jenis. Grafik, bagan, diagram, gambar, poster, papan flanel, dan papan buletin adalah beberapa contoh media grafis.

#### b. Media Bahan Cetak

Selain menciptakan pesannya melalui huruf dan gambar yang selanjutnya diilustrasikan untuk memperjelas pesan dan informasi yang disajikan, media bahan cetak merupakan media visual yang dibuat melalui proses pencetakan/offset (Lestari, 2014, hlm. 166). Buku teks, modul, dan materi pelatihan terprogram adalah beberapa contoh jenis media cetak.

#### c. Media Gambar Diam

Media gambar diam yaitu suatu media visual yang berbentuk gambar untuk diciptakan melawati proses fotografi (Lestari, 2014, hlm. 167). Jenis media gambar diam seperti foto.

### 2. Kelompok Media Kedua: Media Proyeksi dan Diam

#### a. Media OHP dan OHT

OHT (*Overload Transparency*) merupakan media yang bersifat visual dan diproyeksikan melewati alat proyeksi dengan sebutan OHP (*Overhead Projector*). OHT yang digunakan biasanya memakai ukuran 8,5 x 11 inci (Lestari, 2014, hlm. 167). Jenis dan bahan yang dipakai OHT yakni *write on film* (plastik transparansi), PPC transparency film (PPC = *plain paper copier*), Infrared transparency film. OHP (*Overhead Projector*) merupakan salah satu media yang dapat dipakai dalam melakukan proyeksi program-program yang sifatnya transparans pada sebuah layar.

b. *Media Opaque Projectore*

*Opaque Projectore* atau proyektor tidak harus tembus pandang adalah alat yang berguna untuk memproyeksikan benda dan bahan yang buram, seperti buku, gambar, dan model dalam dua dan tiga dimensi (Lestari, 2014, hlm. 168)

c. *Media Slide*

Bingkai atau media slide Perangkat dan seperangkat bahan yang dikenal sebagai Proyektor Slide dapat digunakan untuk memproyeksikan film, suatu media visual. Film slide biasanya memiliki bingkai berukuran 2 kali 2 inci dan berukuran 35 mm. Tergantung pada konten yang akan disampaikan, media slide sering kali terdiri dari beberapa bingkai (Lestari, 2014, hlm. 169)

d. *Media Filmstrip*

*Filmstrip* atau film rangkai atau film gelang merupakan salah satu media yang bersifat visual dengan berbentuk proyeksi yang diam, yang didalamnya memiliki kesamaan dengan media slide, jumlah *frame* atau gambar yang jumlahnya 50 buah dan ada juga yang jumlahnya 75 buah dengan panjang 100 hingga 130 cm (Lestari, 2014, hlm. 169)

3. Kelompok Media Ketiga : Media Audio

a. *Media Radio*

Radio merupakan salah satu media audio yang pesannya disampaikan karena adanya pancaran dalam gelombang elektromagnetik dari salah satu pemancar. Sejalan dengan (Dhamayanti, 2019, hlm. 83) radio adalah suatu media yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia untuk memperoleh hiburan ataupun informasi. Yang disebut dengan pemberi pesan yaitu penyiar, penyiar biasanya menyampaikan pesannya dengan menggunakan mikrofon.

b. *Media Alat Perekam Pita Magnetik*

Alat perekam pita magnetik, yang juga dikenal sebagai alat perekam kaset, adalah alat yang dapat menyampaikan pesan dengan merekam kaset audio; Berbeda dengan radio yang biasanya mengirimkan informasi melalui gelombang elektromagnetik, media ini dapat menghasilkan pesan melalui rekaman. Sejalan dengan (Aisyah, 2022, hlm. 21) merupakan salah satu alat perekam yang memakai pita pada kaset, pita yang ada pada kaset di gulung-gulung dalam kumparan yang

ada di dalam kotak dengan sebutan kaset. Pita yang dipakai untuk *cassette recorder* itu disebut pita magnetik yang bentuknya tipis dan elastik.

#### 4. Kelompok Media Keempat : Media Audio Visual Diam

Salah satu jenis media yang dapat menyampaikan pesan kepada pendengarnya baik melalui indera penglihatan maupun pendengaran adalah media audio visual senyap. Namun, visual yang dapat dibuat dalam media jenis ini diam atau hanya memiliki sedikit gerakan. Menurut Ichsan (2021, hlm. 186), media audio visual diartikan sebagai segala bentuk media yang menampilkan warna dan visual bergerak disertai penjelasan tertulis dan pendengaran. jenis media yang mencakup materi audio visual seperti halaman suara, strip film suara, dan media slide suara.

#### 5. Kelompok Media Kelima : Film (*Motion Pictures*)

Film dengan sebutan sebagai gambar hidup (*motion pictures*), merupakan salah satu rangkaian yang berupa gambar diam (*still picture*) yang dapat digunakan secara cepat dan dapat dibuat proyeksinya dan bisa memunculkan kesan hidup dan bergerak. Sejalan dengan (Aisyah, 2022, hlm. 23) bahwa salah satu media yang dapat sangat membantu dalam proses belajar mengajar ialah film. Film dapat menyampaikan pesan melalui gerakan dan juga audiovisual. Film ada berbagai macam, antara lain film cincin, film bisu, dan film bersuara, yang ujung-ujungnya saling terhubung dan tidak memerlukan pergelangan tangan untuk memproyeksikannya.

#### 6. Kelompok Media Keenam : Televisi

##### a. Media Televisi Terbuka

Mirip dengan film, media televisi terbuka dapat menyampaikan pesan baik secara visual maupun suara saat bergerak. berbagai bentuk media televisi, antara lain perekam kaset video (VCR), televisi siaran terbatas (TVST) (*Cole Circuit Television/CCTV*), dan televisi terbuka (open CCTV). Media televisi terbuka dapat menyampaikan pesan-pesannya dengan memakai salah satu stasiun yang memancarkan gelombang elektromagnetik, yang kemudian dapat diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

#### b. Media Video *Cassette Recorder* (VCR)

Media film menggunakan film seluloid positif untuk merekam gambar, yang kemudian diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Sebaliknya, media VCR dapat merekam dan mengirimkan melalui kaset, video, dan televisi.

### 7. Kelompok Media Ketujuh : Multimedia

#### a. Media Objek

Media tiga dimensi yang dikenal dengan “media objek” dapat menyampaikan informasi tanpa menggunakan presentasi; sebaliknya, ia dapat melakukannya dengan menggunakan atribut fisik medium, seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, dan fungsi. Selain itu, ada dua kategori media objek: buatan dan alami. Contoh dari media objek alami seperti ikan burung, burung elang, dan singa. Sedangkan contoh dari media buatan seperti gedung, mainan, jaringan transportasi.

#### b. Media Interaktif

Media interaktif merupakan salah satu produk dengan layanan digital yang mempunyai sistem berbasis computer dan bisa merespons tindakan pengguna dengan menciptakan konteks seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio visual. Jenis media interaktif yaitu *zenius education*, wikipedia, kelas kita, *wolfram alpha*, *music theory*, *wikihow*, *bing map & google map*, *bing searning & google search*, *bing translator*, *Microsoft Photosynth*, *wordwide*, dan *spinning wheel*.

Dapat disimpulkan dari beberapa penjelasan diatas bahwa jenis media belajar yang sesuai untuk diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara yaitu media interaktif. Yang termasuk kedalam media interaktif yaitu media *Spinning Wheel* merupakan media yang mempunyai bentuk seperti roda berputar. Dengan menggunakan media *Spinning Wheel* ini peserta didik tidak akan jenuh selama proses belajar berlangsung. Dibawah ini merupakan penjelasan dari media interaktif *Spinning Wheel*.

#### 4. *Spinning Wheel*

##### a) Pengertian Media Interaktif *Spinning Wheel*

Media interaktif *Spinning Wheel* adalah kata majemuk yang terdiri dari kata *spinning* dan *wheel*. Istilah bahasa Inggris "spin" berarti "bulat", "memutar", atau "berputar". Sedangkan *Spinning Wheel* ialah roda yang berputar karena Roda berasal dari istilah roda. Dengan demikian, media interaktif *Spinning Wheel* merupakan suatu alat yang menyerupai roda dan dapat dipakai sebagai alat bantu pengajaran. Itu bisa berputar dalam lingkaran. Selain berbentuk lingkaran, *Spinning Wheel* terbagi menjadi beberapa bagian yang akan diisi sesuai dengan permasalahan atau topik yang diangkat. Ia juga dilengkapi jarum untuk menunjukkan arah (Ulfa, 2023, hlm. 4800). Berikut ini adalah gambar dari media interaktif *Spinning Wheel*:



**Gambar 2.1. Aplikasi *Spinning Wheel***

Media interaktif *Spinning Wheel* ialah salah satu alat yang dapat mendorong peserta didik dalam menggunakan kemampuan berpikir peserta didik dalam menjawab soal baik yang dilakukan secara individual atau kelompok, selain itu *Spinning Wheel* juga bisa memudahkan peserta didik dalam melakukan penyelesaian masalah selama proses pembelajaran (Nisa, 2020, hlm.74)

Media interaktif *Spinning Wheel* menurut Paul (2008, hlm. 190) adalah salah satu media permainan yang mempunyai keunggulan yaitu menantang untuk mendorong peserta didik dalam bersikap adil untuk melakukan penyelesaian masalah atau soal dari roda yang diputar, media *Spinning Wheel* juga sangat penting manfaat media interaktif *Spinning Wheel* dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mendorong peserta didik secara acak dalam media memutar yang berbentuk seperti roda, media interaktif *Spinning Wheel* juga disebut media *Game*

*Show TV* yang sangat populer sehingga peserta didik akan tertarik dalam menggunakan media tersebut.

Dari uraian diatas, kesimpulannya ialah media interaktif *Spinning Wheel* adalah suatu media yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar, karena media ini sangat menarik perhatian pada peserta didik sehingga peserta didik tidak akan jenuh selama proses belajar berlangsung. Media ini juga berbentuk seperti jam dinding yang mempunyai bentuk lingkaran dan memiliki jarum dimainkan dengan cara berputar. Maka dengan menggunakan media tersebut dalam model *Talking Stick* sangat cocok.

#### **b) Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif *Spinning Wheel***

Media interaktif *Spinning Wheel* memiliki keunggulan dan kelemahan. Dibawah ini merupakan keunggulan dari media interaktif *Spinning Wheel* (Huda, 2020, hlm. 93):

1. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menambah pengetahuan yang sangat matang untuk dipahami dan diserap dengan baik.
2. Peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama dengan peserta didik lain.
3. Peserta didik dilatih untuk memahami materi pembelajaran dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, oleh karena itu peserta didik akan menambah minat dan motivasi dalam pembelajaran.
4. Media ini adalah permainan yang mempunyai kelebihan membuat peserta didik menantang seperti permainan yang kita ketahui di media televisi.
5. Dapat dijadikan sebagai persiapan untuk melaksanakan ujian dalam kegiatan pembelajaran yang bisa dipersiapkan sebaik dan semenarik mungkin.

Selain kelebihan dibawah ini juga ada kelemahan dari media interaktif *Spinning Wheel* (Huda, 2020, hlm. 93) yaitu:

1. Peserta didik tidak mau belajar atau tidak memiliki semangat, oleh karena itu media ini tidak bisa mencapai kegiatan pembelajaran yang maksimal baik dari segi materi maupun latihan soal.
2. Media interaktif *Spinning Wheel* membutuhkan manajemen waktu yang banyak.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Spinning Wheel* mempunyai kelebihan yang menarik perhatian pada peserta didik, seperti peserta didik akan menambah pengetahuan yang sangat matang, melatih

untuk bisa bekerja sama, memahami materi dalam menjawab, dalam menggunakan media ini dalam pembelajaran lebih menantang. Dari kelebihan diatas harus dijaga dan dikembangkan kembali dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Spinning Wheel*. Sedangkan kekurangannya yaitu peserta didik tidak memiliki semangat karena media ini tidak bisa mencapai kegiatan pembelajaran baik dari segi materi maupun soal dan menggunakan media ini membutuhkan manajemen waktu yang banyak. Pada kekurangan media interaktif *Spinning Wheel* bisa diantisipasi atau dijaga dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

### **c) Sintaks (Langkah-Langkah) Media Interaktif *Spinning Wheel***

Dibawah ini merupakan Sintaks (langkah-langkah) dari media interaktif *Spinning Wheel* (Huda, 2020, hlm. 93) yaitu:

1. Pendidik menyajikan materi pembelajaran.
2. Pendidik menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik.
3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok atau bisa juga secara individu.
4. Pendidik membuka media interaktif *Spinning Wheel* di depan kelas dengan menggunakan proyektor.
5. Pendidik memutar media interaktif *Spinning Wheel* hingga berhenti dan jarum penunjuk menunjukkan pada bagian juring yang terpilih kemudian, pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk membacakan latihan pertanyaan yang ada di *Spinning Wheel*.
6. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut.
7. Pendidik mengoreksi kembali jawaban dari peserta didik secara bersama-sama.
8. Point terbesar dari hasil nilai yang dikerjakan peserta didik secara kelompok maupun individu akan mendapatkan hadiah dari pendidik sesuai dengan kesepakatan antara pendidik dan peserta didik.

Dibawah ini merupakan Sintaks (langkah-langkah) dari media interaktif *Spinning Wheel* (Harahap, 2024, hlm. 12240) yaitu:

1. Pendidik membuat media *Spinning Wheel* dari triplek.
2. Pendidik membuat *answer bag* menggunakan kain flanel.
3. Pendidik membuat beberapa pertanyaan berupa sub judul materi dan tempelkan menggunakan jarum tusuk pada media *Spinning Wheel*.

4. Apabila pembuatan media selesai pendidik memberikan arahan dan penjelasan mengenai penggunaan media *Spinning Wheel*.
5. Pendidik membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diminta bergantian untuk maju kedepan sebagai perwakilan dari kelompoknya.
6. Pertanyaan yang dihasilkan oleh peserta didik akan di bacakan didepan kelas, dan kelompok lainnya untuk menjawab pertanyaan.
7. Apabila ada kelompok yang sudah menyelesaikan tugasnya dan pertanyaan selesai dijawab, oleh karena itu lempar lagi pertanyaan ke kelompok yang lainnya.

Dibawah ini merupakan Sintaks (langkah-langkah) dari media interaktif *Spinning Wheel* (Bety, 2022, hlm. 298) yaitu:

1. Peserta didik mengklik tombol *spin*.
2. Kemudian *spin* akan berputar dan diantara *spin game* akan terdapat nilai atau angka 10-80.
3. Peserta didik memperoleh nilai dan akan muncul pertanyaan mengenai materi pembelajaran dan di jawab oleh peserta didik itu sendiri.
4. Setelah peserta didik menjawab maka akan muncul jawaban yang bernarnya.

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian (Huda, 2020, hlm. 93) yang menyebutkan langkah-langkah penggunaan media *Spinning Wheel* sangat jelas dan cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik. Dengan menggunakan langkah-langkah media *Spinning Wheel* semua peserta didik akan merasa senang dan tidak tegang ketika menunggu giliran untuk menjawab pertanyaan. Media *Spinning Wheel* ini juga cocok untuk melihat seberapa besar peserta didik tersebut memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Maka dari itu media *Spinning Wheel* cocok digunakan dengan model *Talking Stick* dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dibawah ini penjelasan dari keterampilan berbicara.

## **5. Keterampilan Berbicara**

### **a. Pengertian Keterampilan Berbicara**

Berbicara menurut Tarigan (dalam Erwin, 2020, hlm. 412) adalah salah satu kegiatan untuk menyampaikan pesan melalui bahasa yang lisan kepada orang lain. Berbicara biasanya identik pada penggunaan bahasa secara lisan. Dengan memakai penggunaan bahasa secara lisan bisa terpengaruhi oleh berbagai faktor, dibawah ini adalah faktor - faktor yang mempengaruhi berbicara secara lisan seperti 1) pelafalan, 2) intonasi, 3) pilihan kata, 4) struktur kata dan kalimat, 5) sistematika pembicaraan, 6) isi pembicaraan, 7) cara memulai dan mengakhiri pembicaraan, 8) penampilan (gerak-gerik), 9) penguasaan diri.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu proses yang efektif. Dengan adanya keterampilan berbicara peserta didik bisa menyampaikan berbagai informasi dengan fakta, gagasan, peristiwa, ide, tanggapan, dan sebagainya Mahadin (dalam Erwin, 2020, hlm. 413). Peserta didik juga bisa mengemukakan kemauan dan keinginan, selain itu juga bisa mengungkapkan berbagai macam perasaan. Dengan penyampaian berbagai hal dalam keterampilan berbicara bisa berlangsung berbagai peristiwa dalam berkomunikasi. Setiap peristiwa berkomunikasi dengan keterampilan berbicara yang melibatkan pembicara dan pendengar yang berasa dalam interaksi dengan sifat yang aktif dan kreatif.

Keterampilan berbicara juga mempunyai hubungan yang erat dengan karakter dan kepribadian seseorang. Peserta didik juga bisa mengemukakan kemauan dan keinginan, selain itu juga bisa mengungkapkan berbagai macam perasaan. Dalam penyampaian berbagai hal dan keterampilan berbicara bisa berlangsung dengan berbagai peristiwa dalam berkomunikasi. Setiap peristiwa berkomunikasi dengan keterampilan berbicara yang melibatkan pembicara dan pendengar yang berasa dalam interaksi dengan sifat yang aktif dan kreatif. Keterampilan berbicara juga mempunyai hubungan yang erat dengan karakter dan kepribadian seseorang. Keterampilan berbicara menurut (Onainor, 2019, hlm. 105-112) adalah suatu keterampilan seseorang dalam berinteraksi kepada orang lain secara lisan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah salah satu kegiatan untuk melatih peserta didik

dalam melafalkan bunyi kosakata, dan keterampilan berbicara juga melatih peserta didik untuk menyampaikan informasi secara lisan dan jelas.

#### **b. Tujuan Keterampilan Berbicara**

Tujuan dari keterampilan berbicara pada peserta didik, Suhartono (2005, hlm. 123) yaitu:

1. Agar peserta didik bisa melafalkan bunyi bahasa yang diucapkan dengan tepat
2. Agar peserta didik memiliki penguasaan kata yang memungkinkan untuk keperluan berkomunikasi
3. Agar peserta didik bisa menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan.

Beberapa hal yang menjadi tujuan pada peserta didik, Tadzkiroatun (2005, hlm. 102) sebagai berikut:

- a) Peserta didik memperoleh pemuasan kebutuhan dan keinginan karena dapat menyampaikan apa yang ia butuhkan dan ia inginkan
- b) Peserta didik mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya
- c) Peserta didik akan memperoleh penilaian baik, kaitannya dengan isi dan cara bicara
- d) Peserta didik mampu memberikan komentar-komentar positif dan menyampaikan hal-hal baik kepada lawan bicara
- e) Peserta didik dapat memiliki kemampuan akademik yang lebih baik, karena peserta didik yang memiliki kosakata banyak cenderung berhasil dalam meraih prestasi akademik.

Beberapa hal yang menjadi tujuan pada peserta didik, (Setyonegoro, 2013, hlm 76) sebagai berikut:

- a) Untuk merangsang kepekaan pada peserta didik dalam menemukan ide-ide.
- b) Supaya peserta didik bisa mendapatkan ide
- c) Melatih peserta didik agar terampil dalam kegiatan berbicara
- d) Supaya peserta didik lebih kreatif dalam kegiatan berbicara

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kita sebelum melakukan kegiatan berbicara harus mengetahui tujuan berbicara terlebih dahulu seperti yang dijelaskan diatas salah satunya adalah peserta didik harus bisa

melafalkan bunyi bahasa, peserta didik harus mampu berkomunikasi dengan orang lain secara lisan, dan harus mempunyai sikap yang percaya diri.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Keterampilan Berbicara**

Efektivitas berbicara menurut Widyamar (dalam Erwin, 2020, hlm. 416) tergantung pada berbagai faktor adapun faktor yang mempengaruhi efektivitas berbicara adalah faktor bertukar gagasan, kecemasan berbicara, dan bertukar gagasan. Gagasan merupakan salah satu pesan dalam ikatan baik seseorang yang akan disampaikan kepada orang lain. Gagasan tersebut bisa berupa pengetahuan, pendirian, keinginan, perasaan, emosi, dan sebagainya. Kecemasan berbicara juga memiliki makna seperti keterampilan untuk menyampaikan pesan melalui bahasa lisan pada seseorang yang sudah terpengaruhi oleh rasa cemas karena takut dan gelisah. Faktor yang mempengaruhi berbicara, Tarigan (dalam Erwin, 2020, hlm. 417) yaitu 1) Detak jantung yang cepat, 2) Telapak tangan atau punggung berkeringat, 3) Napas terengah-engah, 4) Mulut kering dan sukar menelan, 5) Ketegasan dan parau, 6) Berbicara cepat dan tidak jelas, 7) Tidak sanggup mendengar atau konsentrasi, 8) Lupa atau ingatan hilang, 9) Tangan kaki gemetar, 10) Ketegangan otot, dada, tangan, leher, dan kaki.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi efektivitas dalam keterampilan berbicara berbagai macam ragam, dengan adanya faktor efektivitas dalam keterampilan berbicara kita bisa lihat mana aja peserta didik yang masih belum berani berbicara, cemas, detak jantung yang cepat, dan tidak konsentrasi. Maka dari itu sebagai pendidik harus bisa menenangkan peserta didik atau memberikan motivasi agar dalam pembelajaran keterampilan berbicara bisa tercapai dengan baik.

### **d. Indikator Keterampilan Berbicara**

Indikator dalam mengembangkan keterampilan dengan berbagai ragam metode latihan berbicara menurut (Aliyah, 2021, hlm. 1067) yaitu belajar vertikal ragam metode latihan berbicara dengan tujuan yang sama untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara, maka dari itu dalam proses belajar vertikal dapat menimbulkan keterampilan berbicara pada peserta didik dari kurang baik menjadi lebih baik. Supaya dalam proses belajar vertical dalam keterampilan berbicara berjalan dengan baik maka diperlukan indikator

dalam keterampilan berbicara yang akan menjadi tolak ukur dalam penilaian berbicara pada peserta didik dan bisa mengetahui kekurangan peserta didik dalam keterampilan berbicara. ketercapaian dalam keterampilan berbicara oleh karena itu pembicara harus mengetahui indikator dalam keterampilan berbicara seperti menggunakan bahasa yang baik atau sopan, pembicara harus menguasai lafal, struktur, gagasan, dan kosa kata (Nurgiyantoro, 2017).

**Tabel 2.1**  
**Indikator Keterampilan Berbicara**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>
Lafal	1. Kejelasan vokal dan konsonan 2. Ketepatan pengucapan 3. Tidak bercampur lafal daerah
Intonasi	1. Tinggi rendah suara 2. Tekanan suku kata 3. Nada atau Panjang pendek tempo
Kosa Kata	1. Jumlah kosakata 2. Terdapat kalimat pembuka, isi, kesimpulan dan penutup
Kelancaran	1. Kelancaran 2. Teratur atau urut 3. Kesesuaian hal yang diceritakan
Pemahaman Isi	1. Pemahaman terhadap pembelajaran yang sedang dibahas

(Sumber: Maulani, 2021, hlm. 30)

**Tabel 2.2**  
**Indikator Keterampilan Berbicara**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>
Kesesuaian ucapan dengan topik	Berbicara sesuai dengan gambar dan materi yang didiskusikan.
Ketepatan pemilihan kata dan ejaan	Menggunakan kata yang tepat sesuai EYD.
Ketepatan penyusunan kalimat	Menggunakan kalimat yang tepat
Intonasi dan ekspresi	Menggunakan nada, tempo dan ekspresi yang sesuai

(Sumber: Permana 2015, hlm. 133)

**Tabel 2.3**  
**Indikator Keterampilan Berbicara**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>
Lafal	Peserta didik menyampaikan informasi dengan lafal yang jelas
Intonasi	Peserta didik menyampaikan informasi dengan intonasi yang tepat
Kelancaran	Peserta didik lancar dalam penyampaian informasi

Ekspresi	Peserta didik menggunakan ekspresi dan penyampaian informasi
Ketepatan isi dan pembicaraan	Peserta didik menyampaikan isi pembicaraan dengan kalimat yang efektif

(Sumber : Padmawati, 2019, hlm. 194)

**Tabel 2.4**  
**Indikator Keterampilan Berbicara**

Aspek	Indikator
Kelamcaran menyampaikan	1. Peserta didik dapat berbicara secara lancar dengan kalimat yang terdiri dari 4 sampai 6 kata 2. Peserta didik dapat menjelaskan gambar yang diperlihatkan oleh pendidik dengan lancar
Kejelasan vocal	1. Peserta didik bisa berbicara dengan jelas dan menyampaikan pendapat dengan kata-kata yang jelas 2. Peserta didik bisa berbicara dengan jelas ketika berkomunikasi dengan temannya
Ketepatan intonasi	1. Peserta didik bisa menyampaikan pendapatnya menggunakan kata-kata yang jelas 2. Peserta didik bisa berbicara menggunakan intonasi yang baik
Ketepatan pilihan kata	1. Peserta didik bisa menceritakan media gambar berseri dengan tepat 2. Peserta didik mampu untuk menceritakan gambar berseri sesuai dengan tema
Struktur kalimat	1. Peserta didik bisa menjelaskan media gambar dengan lengkap dan jelas 2. Peserta didik menjelaskan gambar atau tema yang sudah disediakan dengan menggunakan bahasa sendiri

(Sumber: Sari, 2019, hlm. 3)

**Tabel 2.5**  
**Indikator Keterampilan Berbicara**

Aspek	Indikator
Pelafalan	Menceritakan kembali cerita dengan bahasa sendiri dengan pelafalan yang jelas.
Intonasi	Menceritakan kembali cerita dengan bahasa sendiri dengan intonasi yang jelas.
Pemahaman	Menceritakan kembali cerita dengan bahasa sendiri dengan memahami isi dari teks cerita tersebut.
Struktur kalimat	Menceritakan kembali cerita dengan bahasa sendiri dan struktur kalimat yang jelas dan tepat
Kelancaran	Menceritakan kembali cerita dengan bahasa sendiri dengan lancar tanpa jeda.

Sumber : Sukmadewi, 2020, hlm. 313

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa indikator dari keterampilan berbicara yaitu Peserta didik menyampaikan informasi dengan lafal yang jelas, Peserta didik menyampaikan informasi dengan intonasi

yang tepat, Peserta didik lancar dalam penyampaian informasi, Peserta didik menggunakan ekspresi dan penyampaian informasi, Peserta didik menyampaikan isi pembicaraan dengan kalimat yang efektif. Oleh karena itu dalam kisi-kisi instrumen penelitian saya memakai indikator dari penelitian keterampilan berbicara yang dibuat oleh Maulani, 2021, hlm. 30 & Padmawati, 2019, hlm. 194.

## B.Hasil Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti memakai sejumlah penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian. Penelitian terdahulu yang akan digunakan dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.6**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama/Tahun	Judul Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian
1.	Molan (2020)	Pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>Talking Stick</i> terhadap keterampilan berbicara di kelas V sekolah dasar	Berdasarkan penelitian ini, diketahui bahwa rata-rata atau rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yang semula rata-rata 65, meningkat menjadi 87,85 pada posttest, atau meningkat sebesar 22,85%. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang termasuk dalam kategori sedang adalah sebesar 0,65. Hal ini menunjukkan bahwa teori tersebut disepakati. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa paradigma pembelajaran kooperatif <i>Talking Stick</i> berdampak terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas V SDN Riangkoli.
2.	Sukmadewi (2020)	Model pembelajaran <i>Talking Stick</i> berbantuan media buku cergam terhadap keterampilan berbicara.	Berdasarkan dari hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5.986$ . angka ini selanjutnya dibanding pada harga t-tabel $dk = 39 + 34 - 2 = 71$ dan taraf signifikansi 5% yang mana diraih harga $t_{tabel} = 1.993$ , disebabkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas II SDN Gugus Letkol Wisnu Kecamatan Denpasar Tahun Pelajaran 2019/2020 terdapat perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan antara kelompok peserta didik yang diajar memakai model pembelajaran <i>Talking Stick</i> berbantuan media video book dan kelompok peserta didik yang diajar memakai metode

No	Nama/Tahun	Judul Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian
			<p>pembelajaran konvensional. Kemampuan berbicara peserta didik yang menggunakan paradigma pembelajaran Talking Stick berbantuan media visual (<math>\bar{X} = 80,154</math>) peserta didik terhadap menggunakan pembelajaran tradisional (<math>\bar{X} = 64,794</math>). Hal ini memperlihatkan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelompok kontrol. Jadi, ada pengaruh yang signifikan pada ketrampilan bicara dari peserta didik kelas III SD Gugus Letkol Wisnu Kecamatan Denpasar Utara Tahun akademik 2019/2020 kelompok yang diajar lewat model ajar <i>Talking Stick</i> yang dibantu media buku cergam dengan kelompok yang diajar lewat pengajaran yang konvensional pada keterampilan berbicara.</p>
3.	Wijaya (2023)	Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris peserta didik pada materi <i>describing people</i> dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> di kelas VII SMPN 2	<p>Kasui, melakukan pra siklus, siklus I dan siklus II ternyata terdapat perubahan yang signifikan dalam hal jumlah peserta didik yang lulus KKM maupun nilai rata-rata kemampuan bicara dalam bahasa Inggris peserta didik. dengan jumlah peserta didik yang lulus KKM meningkat drastis dari pra siklus hanya 4 orang atau sekitar 26,3% menjadi 13 orang atau sekitar 68,4% di siklus I dan terjadi peningkatan lagi menjadi 18 orang atau 94,7% peserta didik yang lulus KKM. Nilai rata-rata kemampuan berbicara di pra siklus hanya sebesar 64,21, sementara di siklus I meningkat menjadi 75,73 dan mengalami kenaikan lagi di siklus II menjadi 82,89 atau secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar 18,68 poin.</p>
4.	Huda (2020)	Penggunaan media <i>Spinning Wheel</i> dalam pembelajaran <i>Qawaid Nahwu</i> .	<p>Di Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad yang terletak di Wonosari Gunungkidul Yogyakarta, santri kelas VII dapat meningkatkan pembelajaran <i>Qawaid Nahwu</i> melalui pemanfaatan <i>Spinning Wheel</i>. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan adanya pertumbuhan signifikan antara pengujian pertama dan terakhir. Peserta didik meraih nilai rata-rata 63,43 pada pretest. Namun setelah pretest atau posttest menunjukkan kemajuan dengan rata-rata 83,53.</p>

No	Nama/Tahun	Judul Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian
5.	Ulfa (2023)	Analisis respon peserta didik penggunaan media <i>Spinning Wheel</i> nembang kelas 1 SD	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Rohmatul Siti, dkk (2023.hlm.4802-4803) dengan judul analisis respon peserta didik penerapan media <i>Spinning Wheel</i> nembang kelas 1 SD. Kesimpulan penelitian ini yakni respon peserta didik terhadap penggunaan <i>Spinning Wheel</i> meningkat pada kelas 1 SD Supriyadi 02 Semarang dengan sangat baik. Kesimpulan tersebut berdasarkan analisis respon peserta didik terhadap penggunaan media <i>Spinning Wheel</i> di kelas nembang jaw 1 SD Supriyadi 02 Semarang dengan jumlah responden 29 orang dan persentase angket peserta didik yang diisi menggunakan empat indikator menghasilkan 93% berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang sudah ditampilkan, ada hal yang sama berbeda terhadap penelitian ini, persamaan dan perbedaannya mencakup atas:

Persamaan dari penelitian sebelumnya yang pertama yakni variabel bebas yang dipakai serupa yakni model kooperatif tipe *Talking Stick*. Perbedaannya dilihat dari variabel terikat pada pada keterampilan bicara di kelas V sekolah dasar, selain itu dapat dilihat dari penggunaan media dalam penelitian diatas tidak menggunakan media tapi hanya menggunakan model pembelajarannya saja. Tempat penelitian terdahulu di SDN Riangkoli sedangkan pada penelitian ini di SDN Bugel 01.

Persamaan terhadap penelitian sebelumnya yang kedua yakni variabel bebas yang dipakai serupa yaitu model ajar *Talking Stick*. Perbedaannya dilihat dari penggunaan media dalam penelitian terdahulu menggunakan media buku cergam sedangkan dalam penelian ini menggunakan media *Spinning Wheel*. Disamping itu bisa diperhatikan melalui kelas kontrol dan eksperimen penelitian terdahulu memakan 2 kelas yang berbeda yakni grup kontrol di kelas 2 dan eksperimen di kelas 3 sedangkan pada penelitian ini memakai 2 kelas yang sama yakni grup eksperimen di kelas VA dan grup kontrol di kelas V B. Tempat

peneliti terdahulu diatas yaitu SD Gugus Letkol Wisnu sedangkan pada penelitian ini yaitu di SDN Bugel 01.

Persamaan terhadap penelitian sebelumnya yang ketiga yakni dalam penggunaan media yaitu media *Spinning Wheel*, serta dalam variabel terikat yaitu meningkatkan keterampilan berbicara. Perbedaannya bisa diperhatikan melalui metode yang digunakan dari penelitian terdahulu diatas yaitu PTK namun penelitian ini yakni metode penelitian eksperimen kuantitatif. Kelas yang diambil pada penelitian diatas yaitu kelas VII SMPN 2 sedangkan pada penelitian ini yaitu kelas V SDN Bugel 01.

Persamaan dengan penelitian terdahulu nomor empat yaitu dalam penggunaan media yaitu *Spinning Wheel*. Perbedaannya dapat dilihat dari variabel terikat yaitu pembelajaran *Qawaid Nahwu*. Selain itu dapat dilihat dari kelas yang diambil untuk penelitian yaitu kelas VII di pondok pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad sedangkan pada penelitian ini yakni kelas V SDN Bugel 01.

Persamaan terhadap penelitian sebelumnya yang kelima yakni dalam penggunaan media yaitu *Spinning Wheel*. Perbedaannya dapat dilihat dari variabel terikat yaitu Analisis respon peserta didik. Selain itu juga kelas yang diambil dalam penelitian diatas yaitu kelas I SD Supriyadi 02 dengan jumlah 29 orang sedangkan pada penelitian ini yakni V A dan V B dengan jumlah 60 orang, 30 orang kelas eksperimen VA dan 30 orang kelas kontrol VB di SDN Bugel 01.

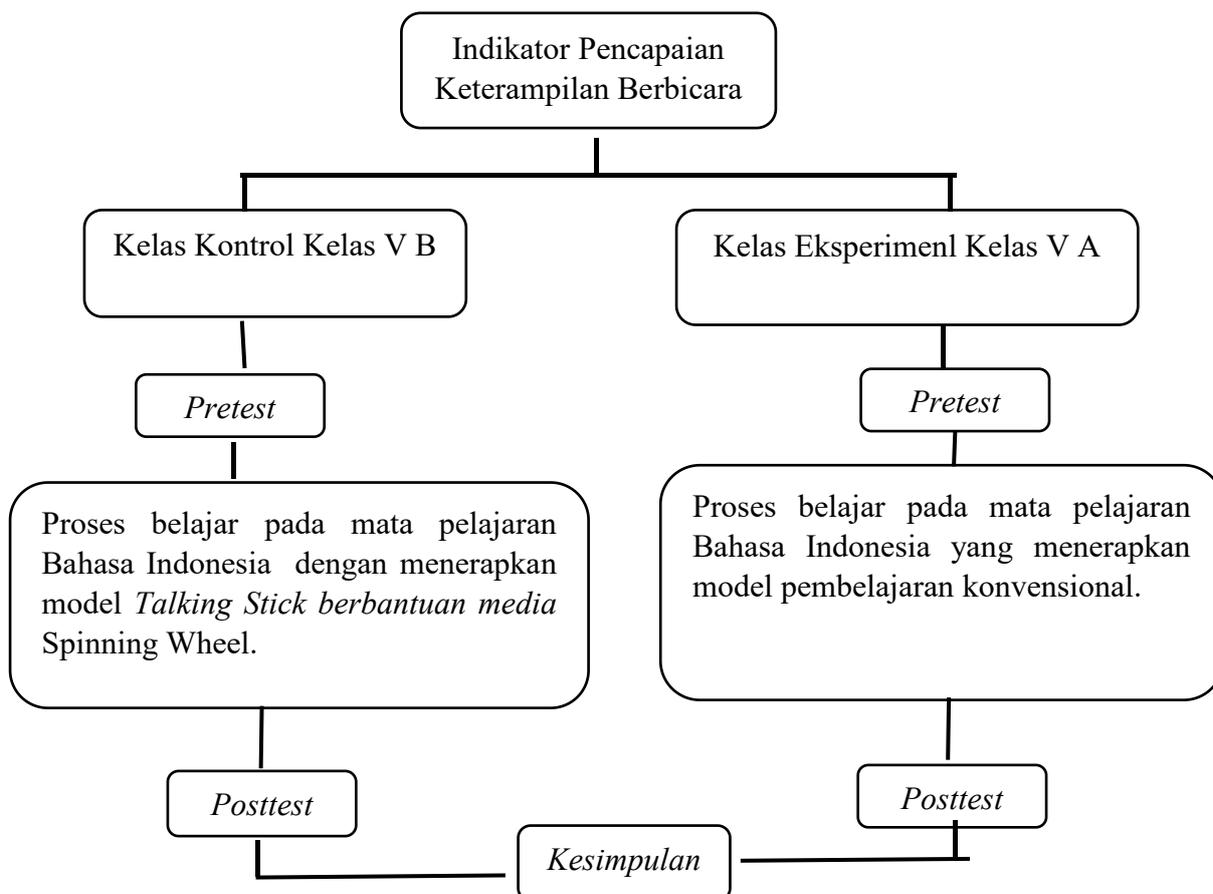
Berdasarkan letak persamaan dan perbedaan yang sudah dijelaskan rinci di atas, penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Dalam penelitian terdahulu diatas memang banyak pada proses belajar memakai model ajar *Talking Stick* dan *Spinning Wheel* tapi dalam penelitian diatas belum ada peneliti yang menggunakan model dan media tersebut secara bersamaan. Oleh sebab itu pada penelitian ini berfokus pada Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Talking Stick* Berbantuan Media Aplikasi *Spinning Wheel* untuk menunjang peningkatan Keterampilan bicara dari Peserta Didik di Sekolah Dasar. Pendekatan yang dipakai pada penelitian yakni pendekatan kuantitatif melalui metode penelitian *Quasi Experimen* disertai desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Widayat dan Amirullah (dalam Syahputri, 2023.hlm 161) mendefinisikan bahwa kerangka berpikir bisa disebut dengan kerangka konseptual yang merupakan salah satu model dari konseptual yang menjelaskan proses teori yang menyangkut bermacam faktor yang sudah diidentifikasi sebagai permasalahan yang krusial, selain itu kerangka pemikiran turut bisa memberikan penjelasan munculnya gejala terhadap masalah (objek) penelitian.

Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti yakni keterampilan berbicara. Sampel yang dipakai mencakup atas dua kelas yakni grup eksperimen dan kontrol. Pada grup eksperimen berisi peserta didik yang memakai model ajar tipe *Talking Stick* dibantu dnegan media *Spinning Wheel*. Namun pada grup kontrol berisi peserta didik yang memakai model konvensional.

Berikut ini merupakan kerangka berpikir untuk gambaran pola dalam memecahkan masalah melalui bagan dibawah ini:



Dari penjelasan diatas dapat menyimpulkan indikator pencapaian keterampilan bicara pada grup kontrol dan eksperimen sebelum mengawali proses belajar peserta didik disajikan *pretest* terlebih dahulu yang bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik dikelas kontrol dan eksperimen. Setelah melakukan *pretest* pada hari berikutnya pendidik melaksanakan *posttest* dengan soal yang berbeda tapi penilaian yang sama. Pada nilai *posttest* pendidik bisa melihat kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara jauh lebih meningkat dan peserta didik di kelas V-A lebih aktif dibanding pada kelas V-B atau selaku grup kontrol.

#### **D. Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian**

##### **1. Hipotesis Penelitian**

###### **a. Pengertian Hipotesis**

Hipotesis berdasarkan gagasan Sugiyono (2011, hlm. 96) yakni jawaban sesaat untuk rumusan permasalahan penelitian, yang mana rumusan permasalahan penelitian sudah dibuat berupa kalimat tanya. Berdasarkan pengertian diatas maka hipotesis pada penelitian ini mencakup atas:

###### **b. Hipotesis Statistika**

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

Keterangan :

$H_a$  : Ada perbedaan hasil keterampilan bicara dari peserta didik memakai model kooperatif tipe *talking stick* dibantu media interaktif *spinning wheel*.

$H_o$  : Tidak ada perbedaan hasil keterampilan bicara dari peserta didik memakai model kooperatif tipe *talking stick* dibantu media interaktif *spinning wheel*.

$\mu_1$  : Rata-rata keterampilan bicara dari peserta didik yang memakai model kooperatif tipe *Talking Stick*.

$\mu_2$  : Rata-rata keterampilan bicara dari peserta didik yang memakai model ajar yang konvensional.