

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran hal penting utama yang akan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran adalah sebuah rangkaian proses yang telah direncanakan. Proses ini membutuhkan desain pembelajaran yang dapat memperjelas hubungan antara berbagai komponen dengan menggunakan pola atau rancangan prosedur yang akan ditempuh melalui sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2014, hlm. 48). Untuk mengelola pembelajaran pendidik harus dapat membuat rangkaian atau desain pembelajaran yang dapat menghubungkan berbagai komponen pembelajaran dengan menggunakan prosedur yang dapat ditempuh melalui model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik. Namun, ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi agar skema tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah model pembelajaran (Sani, 2020, hlm. 89). Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Trianto (2022, hlm. 51-52) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, model pembelajaran dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena selama proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk berperan aktif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tingginya.

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para pendidik untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Penggunaan model dalam pembelajaran dapat membantu pendidik mencapai tujuan atau kompetensi belajar secara maksimal. Selain itu, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kemampuan peserta didik secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Pada hakikatnya model pembelajaran memiliki makna yang luas dari strategi, metode, teknik serta pendekatan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dengan model pembelajaran berjalan secara maksimal, didalamnya harus mencakup beberapa ciri dari model pembelajaran. Menurut Rusman (2016, hlm 136) menyebutkan bahwa, model pembelajaran memiliki ciri-ciri adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat visi dan misi atau tujuan Pendidikan, seperti model berpikir induktif disusun untuk dapat mengembangkan proses berpikir induktif.
- 2) Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, seperti model *synetic* disusun untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran mengarang.
- 3) Mempunyai beberapa bagian model yang dinamakan, a) *Syntax* atau urutan Langkah-langkah pembelajaran yang sistematis, b) Memiliki prinsip-prinsip reaksi, c) Sistem pendukung, d) dan sistem sosial. Dari keempat bagian tersebut adalah pedoman mudah bagi seorang pendidik dalam merancang dan akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 4) Mempunyai dampak sebagai akibat terapan dari penggunaan model pembelajaran seperti, a) dampak terhadap proses pembelajaran hasil belajar yang dapat diukur, b) dan dampak pendukung, yaitu hasil belajar dalam jangka waktu yang Panjang.
- 5) Merancang (*design instructional*) persiapan mengajar berdasarkan pedoman model pembelajaran yang akan digunakan.

Selanjutnya menurut Octavia (2020, hlm. 13-14) yang menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki lima ciri khusus yang dapat dikenali, yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran mempunyai urutan langkah-langkah sistematis. Model pembelajaran merupakan rangkaian prosedur untuk memodifikasi proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik dengan asumsi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Setiap model pembelajaran menetapkan hasil belajar dengan tujuan khusus dengan harapan peserta didik mampu hasil belajar dengan menyelesaikan prosedur pengejaran dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati yang telah disusun secara rinci dan khusus.
- 3) Menetapkan keadaan lingkungan secara khusus dan juga spesifik dalam model mengajar.
- 4) Menggambarkan ukuran keberhasilan dan menjelaskan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti rangkaian pembelajaran dalam bentuk perilaku yang seharusnya.
- 5) Semua model pembelajaran memilih cara untuk membuat peserta didik berkreasi dan berinteraksi dengan lingkungan.

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Purnomo (2022, hlm. 9) yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran pendidik bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik. Pada hakikatnya model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari strategi, metode, teknik serta pendekatan pembelajaran.

Berdasarkan ciri-ciri model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran merupakan hal penting yang harus ditentukan dan dirancang oleh pendidik sebelum melaksanakan proses mengajar. Dengan menentukan model pembelajaran, pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan berdasarkan prosedur yang sistematis, tujuan, perilaku dengan menjelaskan hasil belajar yang dapat diukur setelah peserta didik mengikuti pembelajaran.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran tentu saja mempunyai manfaat dalam dunia Pendidikan. Menurut Abas (2019, hlm. 23) menyebutkan bahwa, manfaat model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pedoman untuk para perancang pembelajaran dan para pendidik untuk merencanakan proses pembelajaran.
- 2) Memudahkan pengajar dalam mengajarkan peserta didiknya yang hendak mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 3) Membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, keterampilan, nilai-nilai, ide cara berpikir, dan bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat dari model pembelajaran adalah sebagai pedoman dalam merancang atau mengimplementasikan pembelajaran, oleh karena itu dalam pemilihan model sangat penting untuk menyesuaikan dengan berbagai hal, seperti: sifat dari materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, tujuan atau kompetensi yang harus dicapai peserta didik, serta tingkat kemampuan peserta didik (Octavia, 2020, hlm. 15). Selain itu, Soesilo, Kristin, Setyorini (2021, hlm. 82) mengatakan bahwa manfaat sebuah model pembelajaran adalah membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, memudahkan peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan atau panduan untuk merancang segala aktivitas atau kegiatan secara terstruktur.

Berdasarkan beberapa manfaat model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa, dapat diketahui model pembelajaran memudahkan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran, selain itu model pembelajaran dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membantu peserta didik melakukan sesuatu dengan sistematis. Pemilihan model pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan karakteristik, kemampuan peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Maka dari itu pendidik dapat mengetahui berbagai jenis model pembelajaran, agar dapat menyesuaikannya dengan materi yang akan diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai oleh peserta didik.

d. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Pembelajaran yang baik ditentukan dengan pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, model pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, seorang pendidik dapat menentukan jenis-jenis model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Rokhimawan, Badawi, dan Aisyah (2022, hlm. 2080) menyebutkan bahwa, terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang sering digunakan pada kurikulum 2013 diantaranya: 1) Model pembelajaran berbasis masalah, 2) Model pembelajaran berbasis proyek, 3) Model pembelajaran *inquiry*, 4) Model pembelajaran *discovery*, dan 5) Model pembelajaran *cooperative*.

Selanjutnya menurut Prihatmojo dan Rohani (2020, hlm. 7) menyebutkan jenis-jenis model pembelajaran untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yaitu, 1) Model pembelajaran *cooperative*, 2) Model pembelajaran kontekstual, 3) Model pembelajaran terpadu, 4) Model pembelajaran quantum, dan 5) Model pembelajaran berbasis masalah *Project Based Learning* (PBL). Selain itu, Handayani, Mintarti dan Megasari (2020, hlm. 21) menyatakan jenis-jenis model pembelajaran antara lain yaitu: 1) *Direct Instruction Learning* (Model pembelajaran langsung), 2) *Cooperative Learning* (Model pembelajaran *cooperative*), 3) *Problem Based Learning* (model pembelajaran masalah), 4) *Student Centered Learning* (Model pembelajaran berbasis SCL), 5) *Contextual Teaching Learning* (Model pembelajaran kontekstual), dan 6) Model pembelajaran berbasis PAIKEM, dan 7) Model pembelajaran berbasis konstruktivistik.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menentukan pilihan dan penerapan model pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian model dengan materi yang diajarkan, jika pendidik salah dalam memilih jenis model pembelajaran maka dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Maka dari itu ketepatan atau kesesuaian pendidik dalam memilih model pembelajaran menjadi kunci penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *cooperative*.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model pembelajaran *Cooperative*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* berasal dari kata “*Cooperative*” yang berarti bekerja sama saling membantu sebagai satu kelompok atau tim (Trianto, 2022, hlm. 6). Menurut Majid (2015, hlm. 174) yang mengemukakan bahwa, pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau tim. Pembelajaran *cooperative* berlangsung melalui proses *sharing* antar peserta didik, sehingga timbul kesamaan pemahaman diantara peserta didik itu sendiri. Selanjutnya, menurut Tukiran (2013, hlm. 55) menyatakan bahwa, pembelajaran *cooperative* adalah model pembelajaran yang menawarkan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik. Selain itu, menurut Rusman (2016, hlm. 202) menambahkan bahwa pembelajaran *cooperative* dilakukan melalui *sharing* antara peserta didik, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri.

Model pembelajaran *cooperative* merupakan sebuah model yang dilakukan oleh peserta didik yang satu dengan yang lain, untuk saling bekerja sama dan bergantung satu sama lainnya, sehingga dapat menyelesaikan tugas yang diterimanya dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah (Octavia. 2020, hlm. 25). Untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran maka peserta didik akan dikelompokkan dalam kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, peserta didik akan diminta bertanggung jawaban hasil belajarnya dengan membuat laporan atau presentasi secara berkelompok. Dengan model ini pendidik dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan maksimal.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dilakukan peserta didik secara berkelompok, dimana satu kelompok terdiri dari 4 sampai 6 peserta didik dengan struktur yang heterogeny. Model pembelajaran belajar sangat penting dipakai oleh peserta didik saat aktivitas belajar pada peserta didik karena di

saat aktivitas belajar di kelas tidak akan bosan dan akan menarik, peserta didik juga akan senang dan semangat apabila menggunakan model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran *cooperative* bisa mengetahui minat, bakat pada peserta didik saat aktivitas belajar berlangsung. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu dalam pemilihan memilih model pembelajaran yang cocok untuk dipakai selama proses belajar. Adapun di bawah ini merupakan penjelasan dari jenis-jenis model pembelajaran *cooperative*.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran *Cooperative*

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

1) Model *cooperative* tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT)

Model *cooperative* tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) termasuk model belajar *cooperative*, model *cooperative* tipe TGT menurut Hidayat (2019, hlm 50) mendefinisikan bahwa proses belajar *cooperative* 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 *cooperative* tipe TGT adalah suatu peluang yang memberikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih rileks dan dapat menciptakan sikap yang bertanggung jawab, kerja sama, bersaing secara sehat, dan keterlibatan belajar.

2) Model *cooperative* tipe *Take and Give*

Take and Give dapat dimaknai sebagai saling memberi dan menerima. Prinsip dasar model pembelajaran *cooperative Take and Give* ialah proses belajar yang terjadi ketika peserta didik diberikan kartu, dengan penyajian data memberikan bantuan (Samosir, dkk., 2021, hlm. 112). Model *cooperative Take and Give* akan memudahkan penciptaan lingkungan belajar yang menarik bagi anak-anak. Pembelajaran *Take and Give* dengan dilatih untuk berperan aktif dalam proses belajar dan menjelaskan materi yang diberikan pendidik, peserta didik yang mengikuti model pembelajaran ini juga mampu berkomunikasi dengan teman sekelasnya secara interaktif, baik dan transparan dengan orang berulang kali (I Wayan, 2020, hlm. 166).

3) Model *cooperative* tipe *Role Playing*

Model *cooperative* tipe *Role Playing* yang dikenal sebagai model memainkan peran ialah bentuk dari drama (Nurgiansah et al., 2021). 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 *cooperative* tipe *Role Playing* adalah satu diantara aktivitas yang ada kaitannya dengan aspek kerja sama, komunikatif, dan interpretasi (Yulianto, 2020, hlm. 97-102).

4) Model *cooperative* tipe *Scramble*

Istilah *Scramble* 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 *cooperative* tipe *Scramble* adalah semacam instruksi di mana peserta didik mencari jawaban yang cocok terhadap pertanyaan dengan jawaban yang diurutkan secara acak pada kartu (Astriani dan Sudarma, 2019, hlm. 3). Model *cooperative* 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 dan Sudarma, 2019, hlm. 188).

5) Model *cooperative* tipe *Talking Stick*

Dengan penggunaan tongkat, model *cooperative* tipe *Talking Stick* dibentuk sebagai sebuah permainan. Tujuannya ialah untuk menggugah peserta didik supaya berani menyuarakan pemikirannya dan menjawab pertanyaan pendidik berdasarkan materi pelajaran yang telah disampaikan. Saat mengikuti pembelajaran *cooperative* dengan tipe *Talking Stick*, peserta didik harus menanggapi pertanyaan yang diajukan pendidik saat memegang tongkat. Peserta didik akan merasa gembira dan puas ketika memakai model *cooperative* tipe *Talking Stick*, yang juga membantu mereka mengembangkan pola pikir kesiapan Agus Suprijono (dalam Rofi'ah dan Ma'ruf, 2020, hlm. 30). Pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* dapat mendorong peserta didik untuk berani dalam mengemukakan pendapat.

6) Model *cooperative* tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Model *cooperative* 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 *cooperative* tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Pendidikan bisa memakai pelajaran dan materi sendiri (Ariani & Agustini, 2018, hlm. 66-67). Tujuan model *cooperative* tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) ialah untuk memudahkan peserta didik menjadi fasilitator yang cakap dan sistem pendukung satu sama lain sehingga mereka dapat menjadi pembelajaran yang unggul, peserta didik harus mendapat dukungan dari teman satu timnya dan memperlihatkan bahwa belajar itu menyenangkan dan bermanfaat agar timnya memenangkan penghargaan. mereka harus memulai dengan membandingkan jawaban satu sama lain, membicarakan konflik, dan membantu satu sama lain untuk menjadi mahir dalam materi tersebut (Nisa & Sari, 2019, hlm. 121).

7) Model *cooperative* tipe *Jigsaw*

Jigsaw mengacu pada kamus bahasa Inggris-Indonesia yaitu artinya mata gergaji, gergaji bundar, gergaji ukir. Dan untuk model *cooperative* tipe *Jigsaw* ialah satu diantara kelompok yang belajar secara kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu pendekatan belajar secara *cooperative* dimana peserta didik diberikan penjelasan secara berkelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas tim ahli yang relevan dengan topik dan kelompok asal. Eliot Arosan mengembangkan model *cooperative* 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).

8) Model *cooperative* tipe *Course Review Horay* (CRH)

Model *cooperative* tipe *Course Review Horay* (CRH) 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 (Firman, 2019, hlm. 32). Sedangkan menurut Aprilianawati, 2019, hlm. 357-363) menjelaskan bahwa model *cooperative* tipe *Course Review Horay* (CRH) adalah model *cooperative* 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.

9) Model *cooperative* tipe *Make a Match*

Model *cooperative* tipe *Make a Match* menekankan peserta didik dalam melakukan kerja sama satu sama lainnya dan bisa mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui belajar sambil bermain (Wulandari, Suarni & Renda, 2018, hlm. 240). Sedangkan menurut Berlian, dkk. (2017, hlm. 13) mendefinisikan bahwa model *cooperative* 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.

10) Model pembelajaran *cooperative* tipe *Group Investigation* (GI)

Model *cooperative* 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 diatas, kesimpulannya adalah model *cooperative* adalah 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 *cooperative* 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. Salah satu model pembelajaran *cooperative* yang dipilih oleh penulis adalah tipe *Talking Stick*. Model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan mempelajari materi pembelajaran dengan peserta didik yang lain, dengan demikian peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick*

Pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* dapat mendorong peserta didik untuk berani dalam mengemukakan pendapat. Model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan mempelajari materi pembelajaran dengan peserta didik yang lain. Model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* sebagaimana dimaksudkan dalam penelitian ini dalam proses mengajar dikelas berorientasi pada terciptanya kondisi belajar melalui permainan tongkat yang diberikan dari satu peserta didik kepada peserta didik lain. Pada saat pendidik mengajukan pertanyaan, maka peserta didik yang memegang tongkat itulah yang harus menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini dilakukan hingga sebagian besar peserta didik berkesempatan mendapat giliran menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik. (Suprijono, 2015). Sejalan itu, menurut Manuaba (2014, hlm. 88) dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* pendidik harus mampu berperan sebagai fasilitator agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari pendidik setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya, selain itu, model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* itu juga model pembelajaran mengajak peserta didik belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan peserta didik dan materi dapat tersalurkan dengan optimal, (Huda dalam Pertiwi dkk, 2019, hlm. 75). Dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* peserta didik dituntut untuk siap menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat tanpa terlebih dahulu ditunjuk atau mengajukan diri. Oleh karena itu, pendidik harus mampu berperan sebagai fasilitator agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pendidik harus memiliki wawasan pengetahuan yang luas dan mampu memanfaatkan teknologi modern dan potensi lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran, (Seika dkk, 2017, hlm 184).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* merupakan model *cooperative* yang berbantuan tongkat, model ini membuat peserta didik lebih berani menjawab pertanyaan, selain itu peserta didik mampu berpikir cepat dan mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Dalam model ini peserta didik akan lebih aktif karena dapat mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat sehingga bisa kondisi kelas disaat pembelajaran lebih menyenangkan.

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative* tipe *Talking Stick*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan atau keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* dalam pembelajaran menurut Shoimin (2014, hlm 20) dapat dijabarkan sebagai berikut: a) menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran, b) melatih peserta didik memahami dengan cepat materi yang telah disampaikan, dan c) memacu agar peserta didik untuk lebih giat belajar, karena peserta didik tidak pernah tahu tongkat akan sampai pada gilirannya. Kelebihan atau keunggulan menurut Suprijono (2014 hlm 110), model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* adalah sebagai berikut: a) dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara langsung dan secara individu, b) meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu kelebihan atau keunggulan menurut Syarifudin (2020, hlm. 13) model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* adalah sebagai berikut: a) mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, b) mendorong peserta didik untuk tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, c) mendorong peserta didik untuk berfikir kreatif dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Berdasarkan beberapa kelebihan model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* adalah menguji kesiapan peserta didik, melatih peserta didik membaca. Selain itu, bisa membuat suasana belajar menyenangkan serta membuat nyaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, menjadikan peserta didik aktif dan percaya diri dalam menyampaikan ide gagasan, pembelajaran secara berkelompok memudahkan untuk memahami konsep materi. Selain itu, model ini peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena memiliki perannya sendiri.

c. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick*

Model pembelajaran *cooperative tipe Talking stick* juga memiliki kekurangan atau kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran *cooperative tipe Talking stick* dalam pembelajaran menurut Kurniasih dan Berlin (2015, hlm. 83) yang dijabarkan sebagai berikut: a) pada saat peserta didik tidak memahami pelajaran, maka peserta didik akan merasa gelisah dan khawatir saat *Stick* berada pada tangannya, b) peserta didik yang tidak siap bisa saja tidak dapat menjelaskan dengan maksimal, c) ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh pendidik, d) membuat peserta didik senam jantung, e) bagi peserta didik yang secara emosional belum terlatih untuk bisa berbicara dihadapan pendidik, metode ini mungkin kurang sesuai. dan f) jika pendidik tidak bisa mengendalikan kondisi kelas, maka suasana kelas akan gaduh.

Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* menurut Huda (2013, hlm. 225-226) yaitu sebagai berikut: a) *Stick* bagi peserta didik yang secara emosional belum terlatih untuk bisa berbicara di hadapan pendidik, tipe ini mungkin kurang sesuai. b) peserta didik merasa tegang menyiapkan diri menerima tongkat dan menjelaskan materi, c) jika ada peserta didik yang tidak memahami pelajaran, peserta didik akan merasa gelisah dan khawatir ketika nanti giliran tongkat berada pada tangannya, d) peserta didik yang tidak siap bisa saja tidak dapat menjelaskan materi dengan maksimal, e) membutuhkan waktu yang lama terkadang suasana kelas menjadi gaduh, dan f) membuat peserta didik ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* adalah peserta didik merasa gelisah dan khawatir, membuat peserta didik senam jantung dan tidak semua peserta didik siap menerima pertanyaan. Selain itu, jika pendidik tidak bisa mengendalikan kondisi kelas, maka suasana kelas akan gaduh sehingga rendahnya kemampuan belajar peserta didik, karena kemampuan setiap individu berbeda-beda dan kelompok yang banyak sehingga menyulitkan pendidik dan menjadikan tidak terlalu maksimal memperhatikan setiap kelompok atau peserta didik yang ada sehingga model pembelajaran kurang kondusif.

d. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick*

Langkah-langkah model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* yang dapat digunakan saat pembelajaran menurut Sani (2015, hlm. 108) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran pada saat itu.
- 2) Pendidik membentuk kelompok terdiri atas 5 orang.
- 3) Pendidik menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
- 4) Pendidik menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan pada kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pembelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan.
- 5) Peserta didik berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
- 6) Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, pendidik mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
- 7) Pendidik mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu pendidik memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus bisa menjawabnya.
- 8) Peserta didik lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
- 9) Setelah semuanya mendapat giliran, pendidik membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi, baik individu ataupun secara berkelompok dan setelah itu menutup pelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* menurut Suprijono (2014, hlm. 109), dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Pendidik menyiapkan sebuah tongkat (*Stick*), 2) Pendidik menyiapkan musik, 3) Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 4-6 peserta didik, 4) Pendidik menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada pendidik untuk membaca dan mempelajari materi pada buku pakatnya, 5) Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya pendidik mempersilahkan peserta didik untuk menutup bukunya, 6) Pendidik mengambil tongkat atau *stick* dan memberikan kepada peserta didik, setelah itu pendidik memberi pertanyaan dan pendidik yang memegang tongkat atau *stick* saat musik

berhenti maka peserta didik tersebut harus menjawab pertanyaan dari pendidik, demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari pendidik, 7) Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, 8) Pendidik memberikan evaluasi/penilaian, dan 9) Pendidik menutup pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan penerapan model ini harus dilakukan dengan baik dan tepat. Model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* sedikit banyak membuat peserta didik untuk selalu siap dalam mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *Talking Stick* karena sangat cocok digunakan untuk penguatan materi, sehingga peserta didik tidak bosan dengan materi yang diajarkan.

4. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang bersifat tradisional atau ceramah. Artinya, pembelajaran konvensional dilakukan secara satu arah, dalam pembelajaran ini peserta didik mengerjakan dua kegiatan sekaligus yaitu mendengarkan dan mencatat (Djafar dalam Ibrahim, 2017, hlm. 202). Pembelajaran yang dilakukan secara satu arah dimana pendidik akan lebih mengajarkan peserta didik tentang konsep-konsep materi sehingga peserta didik sekedar mengetahui sesuatu tanpa adanya penekanan agar peserta didik mampu melakukan sesuatu. Pada penelitian ini pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah metode ceramah.

Metode ceramah merupakan metode mengajar dengan cara pendidik menyampaikan informasi maupun pengetahuan secara lisan kepada peserta didik untuk dicapainya tujuan pembelajaran tertentu (Helmiati, 2012, hlm. 60). Sejalan dengan itu, Setiap model pasti memiliki kelebihan atau keunggulan yang dimiliki oleh Sanjaya (2016, hlm. 148) yang dijabarkan yaitu sebagai berikut: a) Menyampaikan informasi dengan cepat dan b) mengajari peserta didik yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan, Namun selain memiliki kelebihan yang telah diuraikan di atas pembelajaran konvensional juga memiliki kekurangan menurut Sanjaya (2016, hlm. 148), yang dijabarkan yaitu sebagai berikut: a) kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada hasil dari pada proses, b) metode

ceramah yang tidak melibatkan alat peraga akan membuat terjadinya verbalisme. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan metode ceramah yang dapat digunakan saat pembelajaran, menurut Sanjaya (2016, hlm. 149) menjelaskan bahwa langkah-langkah metode ceramah adalah sebagai berikut: a) menyampaikan tujuan, pendidik menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi pelajaran tersebut, b) menyajikan informasi, pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik secara tahap demi tahap dengan metode ceramah, dan c) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, pendidik mengecek keberhasilan peserta didik dan memberikan umpan balik.

Berdasarkan metode ceramah telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model yang sering ditetapkan pendidik dalam proses pembelajaran yang bersifat berceramah dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik. Pembelajaran konvensional model yang sangat cocok dengan metode ceramah untuk pendidik karena dapat lebih memudahkan pendidik dalam pengelolaan kelas, selain itu metode ceramah juga membuat sulit bagi pendidik untuk mengetahui apakah seluruh peserta didik sudah mengerti materi yang dijelaskannya atau belum. Namun metode ceramah ini juga membuat peserta didik merasa bosan di selama pembelajaran berlangsung. Penerapan metode ini harus dilakukan dengan baik dan tepat. Metode ceramah ini dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah disampaikan oleh pendidik dan memberikan apersepsi, yang mana menjelaskan hubungan materi yang sudah dipelajari dengan yang akan dibelajarkan.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam mendukung proses pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik dibutuhkan media yang sesuai. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan tercapai secara optimal jika dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik. Menurut Zaki dan Yusri (2020, hlm. 814) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana, alat yang dipergunakan untuk mengidentifikasi interaksi dan komunikasi antar pendidik dan peserta didik dalam proses menyampaikan materi ajar dalam kegiatan belajar di sekolah. Menurut Hasnida (2015, hlm 220) yang

menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan atau wahana dari pesan yang mengandung minat anak untuk belajar yang berasal dari sumber pesan (pendidik) dan diteruskan kepada penerima pesan (peserta didik) supaya komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran, mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan keterampilan atau kemampuan peserta didik sehingga membantu memahami sebuah konsep yang bersifat abstrak, menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. (Nurfadillah, dkk, 2021, hlm 245). Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran juga sebagai alternatif penyampaian materi. Pendidik yang menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan membangkitkan motivasi peserta didik, dengan media pembelajaran proses pembelajaran menjadi efektif. (Wulandari, dkk, 2023, hlm. 3929).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran, dengan adanya media dalam proses pembelajaran pendidik dapat mengalihkan perhatian agar pembelajaran tidak membosankan, sehingga peserta didik termotivasi untuk dapat mengikuti pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah untuk memicu perubahan dari sebuah Tindakan dalam proses pembelajaran, selain itu media berfungsi sebagai penyaji informasi atau materi yang lebih baik dan maksimal, serta dapat memberikan intruksi dalam mengaplikasikan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. (Kemp dan Dayton dalam Fadjarajani, dkk, 2020, hlm. 22). Selain itu, fungsi media pembelajaran menurut Patriyani (2021, hlm. 33) seiring dengan perkembangan IPTEK, media pembelajaran mendorong segala upaya pembaharuan dalam meningkatkan hasil belajar, hal ini karena media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Mengatasi keterbatasan biaya, ruang, dan waktu. Terdapat banyak kejadian atau peristiwa, objek, atau konsep yang harus dipelajari oleh peserta didik, namun untuk menyajikan hal tersebut secara langsung tidaklah mudah, seperti pendidik ingin menjelaskan kepada peserta didik terkait masa penajajahan maka pendidik dapat menyajikannya dengan media pembelajaran.
- 2) Memperjelas penyampaian pesan atau materi ajar. Saat proses pembelajaran sebuah konsep yang bersifat abstrak cenderung sulit untuk dijelaskan. Seperti Ketika pendidik menjelaskan bagian tubuh manusia dengan menggunakan media pembelajaran contohnya gambar, video, ataupun kerangka organ manusia tiruan peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik.
- 3) Menarik perhatian dan minat peserta didik. Proses pembelajaran sering kali berlangsung pasif, peserta didik kurang tertarik terhadap suatu pelajaran karena materi yang diajarkan sulit untuk dipahami. Maka dari itu fungsi media dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan media pembelajaran pada hakikatnya adalah berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses kegiatan pembelajaran dengan melibatkan media media pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk mendengar, mengamati, meresapi, merasakan, dan menghayati sehingga pada akhirnya peserta didik memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, dan keterampilan sebagai bentuk dari hasil belajar. Dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat lebih mudah menarik perhatian peserta didik.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan mendukung materi atau tujuan pembelajaran. Menurut Efrianti (2022, hlm. 153) menyebutkan bahwa dalam memilih media pembelajaran pendidik harus memperhatikan beberapa kriteria diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kemudahan akses untuk menggunakan media pembelajaran menjadi pertimbangan awal dalam memilih media pembelajaran. Pemilihan media yang diperlukan harus mudah, tersedia, dan dapat dimanfaatkan.

- 2) Biaya yang menjadi pertimbangan kedua dalam memilih media pembelajaran, terdapat banyak media pembelajaran yang dipilih terkadang memiliki harga yang mahal. Namun aspek harga tersebut dapat dipertimbangkan dan disesuaikan dengan manfaatnya.
- 3) Berbasis teknologi, dalam proses pembelajaran media berbasis teknologi dapat mengefektikan dan membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai sumber.
- 4) Interaktif, media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mengantarkan kepada interaktivitas atau komunikasi dua arah.

Berdasarkan uraian di atas, beberapa dari kriteria pemilihan media pembelajaran harus dapat membantu pendidik dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu kriteria pemilihan media pembelajaran perlu dihubungkan dengan isi materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan memperhatikan konsep dan prosedur penggunaannya, sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tergolong kedalam berbagai jenis, menurut Wasiyah, dkk (2023, hlm. 208) menyebutkan bahwa klasifikasi dan jenis media pembelajaran pada umumnya sama sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan untuk membentuk pemahaman dalam pembelajaran. Selanjutnya jenis media pembelajaran menurut Alti, dkk (2022, hlm. 3) yang menyebutkan bahwa, jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan kapabilitas, karakteristik dan cara penggunaannya, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan kapabilitas: a) media pembelajaran yang memiliki fungsi ekstensif seperti televisi dan radio, dengan media ini peserta didik dapat memahami segala hal secara bersamaan tidak perlu menggunakan tempat khusus, b) media pembelajaran yang memiliki pembatasan ruang dan waktu, seperti film, slide film, dan lainnya.
- 2) Berdasarkan cara penggunaannya: a) media pembelajaran yang memerlukan infokus atau proyektor seperti film, *slide*, video. Media ini mempresentasikan

slide, b) media pembelajaran yang tidak memerlukan proyektor seperti foto, gambar, potret, *figure*, memo, radio.

- 3) Berdasarkan karakteristiknya: a) media pembelajaran audio, prinsip penggunaan dari media ini yaitu dengan cara mendengarkan, media audio hanya menghasilkan bentuk suara sama seperti radio atau rekaman, b) media pembelajaran audio visual, media ini dapat memproduksi suara yang dapat didengarkan, dan juga memproduksi gambar yang dapat dilihat seperti film, slide suara, video.

Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran karakteristik peserta didik, pendidik harus mengetahui berbagai jenis media, menurut Fadilah dkk. (2023, hlm. 4-8) terdapat 10 jenis media pembelajaran, yang dapat dijabarkan seagai berikut:

1) Media Gambar (Visual)

Media dalam bentuk gambar ini merupakan sebuah media visual yang hanya dapat dilihat saja, tanpa memiliki suara atau audio. Dengan kata lain media gambar merupakan sebuah media visual 2 dimensi sebagai hasil dari pemikiran atau yang lainnya yang dapat mendukung pembelajaran. Contohnya adalah foto, lukisan, seketsa dan lainnya.

2) Media Grafik (Visual)

Grafik dapat diartikan sebagai sebuah tabel ataupun gambar berupa penyajian data berangka yang memuat nilai atau informasi penting secara singkat dan efektif tanpa penjabaran dengan kata-kata. Terdapat berbagai jenis grafik, seperti: garis, batang, lingkaran, serta gambar.

3) Media Bagan (Visual)

Media visual berupa bagan berfungsi untuk menyajikan atau mempresentasikan sebuah ide atau konsep yang sulit disajikan atau dipresentasikan dengan tulisan maupun lisan, bagan juga dapat berfungsi sebagai ringkasan dari materi yang dianggap penting.

4) Media Radio (Audio)

Dalam penerapan pembelajaran dengan media audio berupa radio ini digunakan program kaset audio interaktif dimana program ini merupakan sebuah

inovasi dalam media audio yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan dapat berinteraksi dengan pendidik radio.

5) Media Podcast (Audio)

Berbeda dengan media audio berbasis radio yang dapat didengarkan melalui frekuensi, dalam media audio berupa podcast dapat didengarkan kapanpun dan dimanapun melalui jaringan internet, media ini merupakan salah satu media yang mendukung kemajuan teknologi. Dengan media ini pendidik dapat merekam suaranya sehingga dapat didengarkan dimanapun.

6) Media *Storytelling* (Audio)

Media audio berupa *storytelling* atau bercerita ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbicaranya, selain itu media ini dapat meningkatkan minat baca, daya berpikir dan imajinasi. Dengan media ini membuat peserta didik tertarik dalam materi pembelajaran berlangsung.

7) Media Lagu (Audio)

Media lagu termasuk kedalam media audio karena berkaitan dengan pendengaran dengan media ini peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menyimak, keterampilan berbicara serta pemahaman peserta didik. Sebagai sarana edukasi lagu dapat digunakan karena termasuk kedalam sebuah karya seni. Dengan media ini membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran.

8) Media Video (Audio Visual)

Media video merupakan sebuah media audio visual yang didalamnya memuat serangkaian gambar bergerak dengan disertai suara membentuk sebuah alur cerita yang mengandung sebuah makna yang dapat diteladani oleh peserta didik.

9) Media Pertunjukan atau Drama (Audio Visual)

Media pertunjukan atau drama merupakan salah satu dari media audio visual yang biasanya banyak digunakan pada jenjang pendidikan menengah pertama dan atas, dalam media ini peserta didik dapat mengembangkan potensinya, seperti pemikiran, gagasan, ide dan lainnya. Dengan media ini membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran.

10) Media TV atau Television (Audio Visual)

Dalam media audio visual berupa TV atau Television mampu menyampaikan informasi maupun pesan penting, dengan memajunya teknologi pada era digital ini Television tidak hanya dapat menyiarkan program hiburan saja, akan tetapi Television dapat juga di program untuk membahas atau menyiarkan materi pembelajaran tertentu yang dikehendaki, sehingga Television dapat dijadikan sumber pembelajaran. Dengan media ini membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran.

Berbeda dengan pendapat Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2018, hlm. 17-18) yang menyatakan terdapat 10 jenis media pembelajaran, digolongkan sebagai berikut:

- 1) Media realita (benda sebenarnya), meliputi orang, kejadian dan lainnya.
- 2) Media cetak, meliputi buku, bahan ajar, modul, dan sebagainya.
- 3) Media grafis, meliputi gambar/foto, bagan, grafik, peta, diagram/skema, lukisan, poster, kartun, karikatur dan lainnya.
- 4) Media tiga dimensi, meliputi model padat, model penampang, model susuri, model kerja, diorama, boneka tangan, boneka tali, dan lainnya.
- 5) Media audio, meliputi audio *tape recorder*, radio analog, digital, dan lainnya.
- 6) Media audio visual diam, meliputi OHP dan transparansi.
- 7) Media audio visual gerak, meliputi film, *powerpoint* dan lainnya.
- 8) Media komputer, meliputi *hypertext*, animasi dan lainnya.
- 9) Media jaringan internet, meliputi *electronic learning/virtual learning*, *mobile learning*, radio *streaming*, video *streaming* dan lainnya.
- 10) Media dengan proyeksi, meliputi, film, slide, *filmstrip*, *overhead projector*, dan lainnya.

Jenis media pembelajaran yang lain menurut Aghni (2018, hlm. 107-108) dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah sebuah media pembelajaran yang hanya dapat dilihat saja, contohnya: poster, foto, lukisan, gambar, montase, gambar seri, *flowchart*, grafik, bagan, dan media lainnya yang pada dasarnya hanya dapat dinikmati dengan indra penglihatan tidak bergerak dan tidak memiliki suara.

- 2) Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang hanya dapat digunakan dengan pendengaran saja, contohnya: radio, rekaman suara, musik, *podcast*, *storytelling* dan media lainnya yang pada dasarnya hanya dapat dinikmati dengan indra pendengaran saja, tidak bergerak dan tidak memiliki visual.
- 3) Media audio visual adalah sebuah media pembelajaran yang dapat kita nikmati dengan indra penglihatan dan pendengaran, contohnya: film, video, pertunjukan atau drama, *slide show* dan media lainnya yang dapat bergerak, memiliki suara dan memiliki visual atau gambar pendukung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaan yang berbeda, maka dari itu seorang pendidik diharapkan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pada media *Mystery Box* termasuk ke dalam jenis media tiga dimensi, karena bisa dilihat dari arah pandang mana saja dan memiliki volume. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *Mystery Box*.

6. Media *Mystery Box*

a. Pengertian Media *Mystery Box*

Mystery Box merupakan media pembelajaran berupa kotak atau benda yang berbentuk kubus. *Mystery Box* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya misteri atau teka-teki, sedangkan *box* berarti kotak. *Mystery Box* media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam pembelajaran. Menurut Zulherman (2018, hlm. 224) menyatakan bahwa media *Mystery Box* merupakan media yang menyediakan kumpulan-kumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan. Setiap informasi, urutan informasi yang telah disajikan tersebut dituangkan kedalam pertanyaan-pertanyaan kemudian dijadikan satu dalam kotak. Pertanyaan tersebut akan dipecahkan oleh peserta didik, media ini berperan aktif dalam pembelajaran dengan media ini pendidik tidak perlu lagi membacakan soal namun peserta didik yang mengambil pertanyaan dari media *Mystery Box*. Media *Mystery Box* ini adalah media permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial peserta didik.

Media *Mystery Box* merupakan kotak yang berbentuk seperti kado ulang tahun dan media ini termasuk media grafika dalam jenis visual, (Kosasih, 2021, hlm. 9-10). Cara kerja media ini hampir sama dengan media pembelajaran *pop-up book* yang membedakannya ialah, pada *Mystery Box* terdapat permainan yang dimainkan dengan berkelompok. Media ini masih jarang dikembangkan untuk media pembelajaran sebagai proses pembelajaran komplementer, oleh karena itu, media pembelajaran *Mystery Box* ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami suatu pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih banyak bermain dan berkegiatan karena bermain merupakan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang tidak bisa dilepaskan, namun *Mystery Box* ini juga memperjelas arti dari suatu materi pelajaran dengan visual yang dihadirkan (Rusdi, 2023, hlm.13).

Media *Mystery Box* ini dapat menunjang model pembelajaran *Talking Stick* yaitu dengan bentuk permainan. Permainan ini akan menciptakan daya tarik peserta didik dalam suasana belajar di dalam kelas. Media ini berisikan soal yang nantinya perlu di jawab oleh peserta didik setelah menerima materi pembelajaran. Media *Mystery Box* ialah salah satu media dengan bentuk kotak yang ukurannya dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan serta tidak transparan. Pendidik harus dapat memahami karakteristik peserta didik. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik senang apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media atau alat peraga lainnya. Media yang menarik akan merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Peserta didik akan berpikir aktif untuk mengeksplor segala kemampuan kognitifnya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk peserta didik sekolah dasar adalah media *Mystery Box*.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mystery Box* ini adalah media sederhana berbentuk kotak yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari. Media ini bisa membuat peserta didik berperan aktif dalam meningkatkan pemahaman materi, permainan ini menciptakan daya tarik peserta didik dalam suasana belajar di dalam kelas tidak merasa bosan sehingga bisa menjadi menyenangkan.

b. Karakteristik Media *Mystery Box*

Sesuai dengan namanya, *Mystery box* adalah kotak yang didalamnya terdapat permainan yang menjadi misteri karena peserta didik belum mengetahui tantangan apa yang ada didalam kotak tersebut. *Mystery box* juga merupakan kotak ledak yang keempat sisinya berupa jaring terbuka yang menyerupai kubus dimana di dalamnya terdapat tampilan tulisan, gambar dan penjelasan materi sesuai dengan materi. Proses pembuatan media *Mystery box* ini yang membuatnya berbeda dari kotak lainnya dan unik adalah media *Mystery Box* dapat dibuat sendiri (*Handmade*) sesuai dengan tingkat kreativitas, biaya dan tema yang diinginkan oleh pendidik, (Rusdi, 2023, hlm. 14).

Karakteristik *Mystery Box* terbuat dari kertas berbentuk kotak, terdiri dari dua lapisan. Ketika dibuka, kotak lapisan pertama akan memunculkan konten dalam bentuk gambar dan teks sesuai tema. Dan pada lapisan kedua terdapat *box* kedua yaitu kotak yang di dalamnya terdapat permainan dan tantangan untuk peserta didik. Tidak ada ketentuan atau ukuran pemilihan material tertentu. Media dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan keinginan pembuatnya, (Rusdi, 2023, hlm. 15).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *Mystery Box* kotak ledak yang keempat sisinya berupa jaring terbuka yang menyerupai kubus dimana di dalamnya terdapat permainan dan tantangan untuk peserta didik. Oleh karena itu, media *Mystery Box* ini dapat dibuat sendiri sesuai dengan tingkat kreativitas yang diinginkan oleh pendidik.

c. Kelebihan Media *Mystery Box*

Kelebihan dari *Mystery Box* Menurut Saodah, dkk (2020, hlm 123) yang dijabarkan sebagai berikut: 1) dapat memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran, 2) dapat menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran, 3) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi, 4) desain warna dan bentuk pada media pembelajaran *Mystery Box* ini mempunyai daya tarik sendiri bagi peserta didik sehingga menimbulkan kesan positif bagi peserta didik dan akan mudah diingat oleh peserta didik, 5) membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan kelebihan media *Mystery Box* media yang sangat cocok untuk peserta didik karena bisa menciptakan pembelajaran yang hidup dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

d. Kekurangan Media *Mystery Box*

Media *Mystery Box* juga memiliki kekurangan. Menurut Saodah, dkk (2020, hlm 123) kekurangan media *Mystery Box*, yaitu sebagai berikut: 1) membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam membuat media pembelajaran *Mystery Box*, 2) tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, 3) penyimpanannya memerlukan ruang yang cukup besar, 4) membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama saat proses pembuatan, 5) pendidik atau peserta didik kurang terbiasa dalam menggunakan media *Mystery Box*, 6) pada proses pembuatannya, media ini membutuhkan waktu yang lama dan dana untuk beraktifitas dalam mengembangkan karya media pembelajaran yang inovatif dengan tema yang bisa disesuaikan, 7) bahan yang digunakan menentukan tahan lamanya media *Mystery Box* ini, dan 8) tidak mudah mencari bahan material kotak yang berkualitas dengan harga pas.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Kemungkinan dari masalah yang akan muncul ketika penggunaan media pembelajaran tersebut adalah terkait jumlah sasaran yang tidak dapat menjangkau dalam jumlah yang cukup besar.

7. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan suatu proses yang melibatkan suatu jenis komunikasi lisan yang tujuannya adalah untuk menyampaikan sesuatu (Ruhayat et al. 2019, hlm. 519). Keterampilan berbicara kerap kali dianggap sebagai pembelajaran yang mudah karena semua orang secara alamiah sudah mampu untuk berbicara. Menurut Mai dan Qoriyanti (2017, hlm. 4) keterampilan berbicara merupakan kegiatan yang dilakukan setiap hari untuk mengkomunikasikan ide,

pikiran, dan pendapat kepada orang lain. Berbicara juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain seperti ajakan untuk hidup bermasyarakat hal-hal yang bermanfaat, motivasi, bahkan profesi bagi diri sendiri. Selain itu, keterampilan berbicara dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara kerap kali dianggap sebagai pembelajaran yang mudah karena semua orang secara alamiah sudah mampu untuk berbicara. Padahal, banyak terdapat peserta didik yang belum mampu untuk berkomunikasi dan menyampaikan pendapatnya secara lisan, banyak peserta didik yang malu dan terlihat gugup saat berbicara di depan kelas (Antara et al., 2019).

Keterampilan berbicara sangat penting kaitannya dengan proses pembelajaran yang diikuti peserta didik di sekolah karena dengan keterampilan berbicara peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya secara lisan dan mengungkapkan pikiran atau gagasan yang dimilikinya (Padmawati et al., 2019). Kita harus memahami bahwa berbagai keterampilan yang diperlukan untuk berbicara yang efektif memiliki banyak kesamaan dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkomunikasi secara lebih efektif dalam kaitannya dengan keterampilan bahasa lainnya. Jika keterampilan berbicara peserta didik kurang atau peserta didik belum mampu untuk berbicara dengan baik maka peserta didik akan mengalami kesulitan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas untuk semua mata pelajaran, sehingga keterampilan berbicara sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang mana disampaikan secara lisan dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan agar dapat dipahami oleh pendengar (Arianti, 2019, hlm. 6).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan secara lisan untuk menyampaikan ide, pikiran maupun gagasan kepada orang lain. Selain itu, keterampilan berbicara juga dapat diartikan sebagai kegiatan berkomunikasi seseorang berupa kata-kata atau bunyi yang berupa ungkapan, perasaan, gagasan, informasi serta pesan yang mengandung makna tertentu yang bertujuan untuk disampaikan kepada orang lain.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan berbicara pada dasarnya yaitu untuk berkomunikasi antar satu sama lain, tetapi pembelajaran keterampilan berbicara memiliki tujuan yang berbeda. Tujuan keterampilan berbicara pada pembelajaran dikemukakan oleh Tambunan (2018, hlm. 3) bahwa dalam tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar dengan cara menyampaikan gagasan ataupun pendapat. Menurut Aprinawati (2017, hlm. 77) tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Sedangkan tujuan umum berbicara adalah untuk menginformasikan atau melaporkan kepada penerima informasi atau pendengar untuk membujuk atau mempengaruhi penerima informasi, menghibur, dan untuk meminta tanggapan dari pendengar atau penerima informasi. Selain itu, menurut Setyonegoro (201, hlm. 76) mengemukakan memiliki beberapa tujuan berbicara yang meliputi: 1) mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, imajinasi, dan pendapat, 2) menanggapi makna ucapan orang lain, 3) menghibur orang lain, 4) menyampaikan informasi kepada orang lain, dan 5) membujuk atau mempengaruhi orang lain.

Tujuan dari keterampilan berbicara di Sekolah Dasar adalah untuk mengajarkan peserta didik bagaimana terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara peserta didik dapat dipraktikkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya secara lisan. (Permana, 2016, hlm. 135). Dalam pembelajaran tujuan keterampilan berbicara menurut Tambunan (2018, hlm. 3) berpendapat bahwa, pembelajaran keterampilan berbicara bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan untuk menyampaikan suatu pemikiran atau pendapat.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Sedangkan tujuan berbicara secara umum yaitu untuk menyampaikan informasi kepada orang lain, menghibur, membujuk atau mempengaruhi orang, dan meminta tanggapan dari pendengar atau penerima informasi. Selain itu, keterampilan berbicara dalam pembelajaran memiliki tujuan khusus yaitu berbicara dapat melatih peserta didik dalam menyampaikan gagasan secara lisan dan berbicara secara benar dan tepat.

c. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Terdapat berbagai jenis keterampilan berbicara menurut Marzuqi (2019, hlm. 6-11) Jenis keterampilan berbicara dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: 1) berdasarkan situasi pembicaraan, yang berarti berbicara dibedakan atas berbicara formal dan berbicara informal, dalam situasi formal pembicara dituntut untuk berbicara secara formal pula. Sebaliknya dalam situasi tidak formal pembicara harus berbicara secara tidak formal. 2) berdasarkan jumlah penutur, yang berarti dapat dibagi menjadi tiga jenis yang meliputi, berbicara antar pribadi, berbicara dalam kelompok kecil, dan berbicara dalam kelompok besar, dan 3) berdasarkan metode yang digunakan, yang berarti berbicara dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, meliputi, berbicara mendadak, berbicara membaca naskah, berbicara menghafal, dan berbicara ektemporan.

Jenis keterampilan menurut Keraf dalam Saddhono & Slamet (2012, hlm. 38) membedakan jenis berbicara ke dalam tiga macam, yaitu persuasif, instruktif, dan reaktif. Jenis persuasif adalah perkataan yang mengajak, mendorong, membujuk, dan meyakinkan, Jenis instruktif adalah perkataan yang menunjukkan, mengarahkan, dan memerintah, dan jenis rekreatif adalah perkataan yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa jenis keterampilan berbicara yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara dapat dilakukan dengan berbagai macam jenis yang berbeda-beda, namun jenis yang sangat cocok dengan penelitian ini yaitu menggunakan dengan jenis rekreatif karena dengan jenis tersebut disaat pembelajaran peserta didik dapat berbicara yang menyenangkan sehingga kondisi kelas tidak membosankan.

d. Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Berbicara atau kegiatan komunikasi lisan adalah kegiatan individu dalam usaha untuk menyampaikan pesan secara lisan kepada sekelompok orang, juga dikenal sebagai khalayak atau majelis. Menurut Alfiani (2018, hlm. 18) yang berpendapat agar tujuan pembicaraan atau pesan dapat sampai kepada pendengar dengan tepat, perlu diperhatikan beberapa faktor yang dapat mendukung keefektifan berbicara. Pada saat berbicara diperlukan yaitu: 1) penguasaan pada Bahasa, 2) Bahasa, 3) keberanian dan ketenangan, 4) kemampuan menyampaikan

pikiran dengan lancar dan teratur. Selain itu, dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pandaleke, Syamsuddin dan Yunidar (2016, hlm. 38) faktor yang menunjang keefektifan berbicara yaitu: 1) faktor *linguistic* meliputi pengucapan suara, intonasi yang jelas, tinggi rendahnya nada suara, ritme suara dan penggunaan kata dan kalimat, 2) faktor *nonlinguistic* yaitu meliputi sikap dan penampilan lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, keberanian, ekspresi dan pantonim, volume suara, kelancaran dan kesopanan dalam berbicara.

Faktor penunjang keefektifan berbicara menurut Tabelessy (2020, hlm. 10-12) terdapat dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Adapun pada faktor kebahasaan meliputi: 1) ketepatan ucapan, 2) aturan tekanan, nada, artikulasi, dan durasi waktu yang sesuai, 3) pilihan kata (Diksi), dan 4) ketepatan tujuan pembicaraan. Sedangkan, pada faktor non kebahasaan meliputi: 1) postur yang wajar, tenang dan tidak kaku, 2) melihat lawan berbicara, 3) kesediaan untuk menghargai pendapat orang lain, 4) pergerakan dan imitasi yang tepat, 5) tinggi rendahnya suara, 6) kelancaran, 7) penalaran, dan 8) penguasaan tema. Menurut Maidar (dalam Yudhistira, 2014, hlm. 36) berpendapat bahwa, faktor penunjang keefektifan berbicara yaitu faktor Bahasa dan faktor non bahasa. Faktor bahasa meliputi ketepatan dalam ucapan, penekanan, nada, penempatan kata dan objek pembicara. Pada faktor non bahasa meliputi postur tubuh yang alami, tenang, tidak kaku, arah pandangan, kesediaan menghargai orang lain, gerak dan ekspresi wajah yang sesuai, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi, serta penguasaan pada topik. Faktor-faktor tersebut menjadi tolak ukur pada kemampuan berbicara seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang dapat menunjang keefektifan berbicara yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan. Adapun untuk faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara dalam aspek kebahasaan di dalamnya, meliputi: 1) pemilihan kata, 2) ketepatan ucapan, dan 3) pengucapan dan intonasi dalam berbicara. Sedangkan faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara dalam aspek non-bahasa didalamnya meliputi: 1) kelancaran berbicara, 2) memiliki sikap tenang dan tidak kaku, dan 3) kenyaringan suara dan gerak tubuh yang benar.

e. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara yang harus dikuasai setiap orang untuk meningkatkan dan menjadi lebih mahir dalam berbicara sehari-hari. Sejalan dengan pendapat tersebut Martaulina (2016, hlm, 4-5) berpendapat bahwa, indikator keterampilan berbicara terdapat tujuh aspek yang meliputi sebagai berikut: 1) pengucapan kata, dimana seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat melafalkan bunyi suatu bahasa. 2) kosakata yang dimiliki seseorang dan kemampuan memilih kata yang tepat dan sesuai dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengevaluasi kemampuan berbicara seseorang. 3) struktur kalimat, kelancaran, tema pembicaraan, gestur tubuh, dan pemahaman. 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).

Indikator keterampilan berbicara menurut Tarigan (2021, hlm. 28) bahwa terdapat lima aspek yaitu sebagai berikut: 1) ketelatan *vocal*, meliputi ucapan konsonan dan *vocal* dengan benar, pengaruh bahasa asing tidak terlihat dan ucapannya lancar, 2) Intonasi yang jelas, meliputi kata/jeda yang jelas, tinggi rendahnya nada dalam berbicara dan kecepatan berbicara, 3) Ketepatan ucapan, meliputi pilihan kata dan penggunaan kalimat dalam berbicara, 4) Urutan kata yang benar, meliputi kata-kata diucapkan dengan benar dan urutan serta kata-kata yang dicapkan tidak diulang, dan 5) Kelancaran, meliputi percakapan tidak terputus-putus atau diam terlalu lama.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa indikator keterampilan berbicara yang harus dikuasai dan dipahami oleh seseorang dengan baik dapat meliputi yaitu sebagai berikut: kelancaran dalam berbicara, dimana seseorang ketika melakukan percakapan tidak terputus-putus atau terdiam dengan waktu yang lama. Intonasi yang jelas, memahami isi tema pembicaraan dan struktur kalimat yang tepat.

f. Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian keterampilan berbicara merupakan kegiatan penilaian untuk menentukan kemampuan berbicara seseorang. Dalam pelaksanaan penilaian diperlukan alat penilaian, instrumen, dan rubrik penilaian yang berkualitas. Alat instrumen atau rubrik penilaian dapat dikatakan berkualitas jika prinsip-prinsip penilaian diperhatikan dalam alat penilaian. Prinsip-prinsip penilaian sangat penting agar dapat dijadikan dasar dalam penyusunan instrumen penilaian, karena jika prinsip-prinsip penilaian terpenuhi maka alat penilaian tersebut memiliki tingkat objektivitas yang tinggi. Cara menilai keterampilan berbicara tidak hanya dilihat dari kejelasan penuturan dalam berbicara saja, hal ini dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2016, hlm. 441) berpendapat bahwa kejelasan penuturan dalam pembicaraan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan bahasa (verbal) yang dipergunakan saja, melainkan dibantu oleh gerak-gerakan tertentu, ekspresi wajah, nada suara dan suatu hal yang tidak ditemui dalam komunikasi tertulis.

Teknik yang digunakan dalam penilaian keterampilan berbicara dapat dengan cara menugaskan peserta didik untuk berpidato, menceritakan kembali cerita masa lalunya yang nantinya di ungkapkan di depan kelas serta dibantu atau di pandu oleh pendidik. Hal ini dijelaskan oleh Tambunan (2016, hlm. 84) mengatakan bahwa teknik penilaian yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan atau keterampilan berbicara peserta didik adalah dengan cara menugaskan kembali sesuai dengan apa yang hendak di nilai, ia juga menambahkan terdapat beberapa contoh tes berbicara yang dapat digunakan oleh pendidik pada peserta didik di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut: 1) Mengucapkan huruf, nama dan keadaan, 2) Menceritakan kembali dialog, peristiwa yang di dengar atau yang dibaca, 3) Menceritakan gambar, dan 4) Melakukan wawancara dengan orang lain.

Tes tersebut dapat dilakukan untuk mengukur tingkat keterampilan berbicara peserta didik, karena pada saat peserta didik bisa dilatih berbicara dengan bahasanya sendiri dengan sopan dan baik. Menurut Faizah (2016, hlm. 9-10) berpendapat bahwa pada dasarnya faktor-faktor yang dinilai berdasarkan kedua faktor penunjang keaktifan berbicara adalah: 1) Faktor kebahasaan, adalah pengucapan *vocal*, pengucapan konsonan, penempatan tekanan, penempatan persendian, penggunaan nada atau irama, pilihan kata, struktur kalimat dan ragam

kalimat, dan 2) Faktor *non* kebahasaan, yaitu keberanian dan semangat, kelancaran, kenyaringan suara, pandangan mata, gerak-gerik dan penguasaan topik. Komponen dalam penilaian keterampilan berbicara telah dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2016, hlm. 456) berpendapat bahwa terdapat lima komponen penilaian keterampilan berbicara yang meliputi: 1) Tekanan, 2) Tatabahasa, 3) Kosakata, 4) Kefasihan, dan 5) Pemahaman isi pembicaraan.

Berdasarkan dalam aspek penilaian keterampilan dapat disimpulkan maka aspek penilaian keterampilan berbicara banyak peserta didik akan mengalami kesulitan jika pendidik tidak membimbingnya dengan baik. Pendidik yang mengajar di kelas harus menghadirkan suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias, dan tidak cepat bosan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan waktu pembelajaran yang digunakan cukup efektif dan efisien.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian, Penelitian terdahulu yang akan digunakan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama / Tahun	Judul Penelitian Terdahulu	Metode/Subjek penelitian	Hasil Penelitian
1.	Arum (2023)	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> Berbantuan <i>Question Box</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Min 2 Ponogoro	Metode kuantitatif dengan desain <i>Quasi Eksperimen</i> dengan jenis desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> Subjek Penelitian peserta didik kelas V MIN 2 Ponogoro	Hasil dari penelitian yang menggunakan metode kuantitatif ini menunjukkan bahwa media <i>question box</i> dinyatakan cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, berdasarkan penerapan model <i>Talking Stick</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan nilai rata-rata yaitu 77,52 (Arum Linggar, 2023)

2.	Antara, Kristiantari, dan Suadnyana (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Tipe Talking Stick</i> Berbantuan Rubrik Surat Kabar Terhadap Keterampilan Berbicara	Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain <i>Quasi Eksperimen</i> dengan jenis desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> Subjek Penelitian peserta didik kelas V di SD Negeri di Gugus IX Kintamani	Hasil dari penelitian yang menggunakan metode kuantitatif ini menunjukkan bahwa model <i>Talking Stick</i> berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara, hal ini dibuktikan keterampilan berbicara meningkat dengan berdasarkan kriteria pengujian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>Talking Stick</i> berbantuan rubrik surat kabar berpengaruh terhadap keterampilan berbicara. (Antara, Kristiantari, dan Suadnyana, 2019)
3.	Lestari, Rahim, dan Rahayu (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Botol Cerdas Berbantuan <i>Talking Stick</i> Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD INPRES	Metode kuantitatif dengan desain <i>Quasi Eksperimental Research</i> dengan jenis desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> . Subjek Penelitian peserta didik kelas IV SD Inpres 12 / 79 Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone.	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Talking Stick</i> berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara, hal ini dibuktikan bahwa dengan menggunakan teknik analisis statistika, yaitu statistika deskriptif dan statistika inferensial. Setelah diperoleh t Hitung 6,5480 dan t table 2,119 maka diperoleh t Hitung > t Tabel atau $6,5480 > 2, 119$. Dengan demikian maka penggunaan media botol cerdas berbantuan <i>talking stick</i> dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap keterampilan berbicara. (Lestari, Rahim, dan Rahayu, 2023).
4.	Sukmadewi (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> Berbantuan Media Buku Cergam Terhadap Keterampilan Berbicara	Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen dengan <i>Nonequivalent Control Group Design</i> . Subjek pada penelitian ini adalah peserta	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Talking Stick</i> berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara, hal ini dibuktikan bahwa dengan menggunakan hasil analisis uji data pada alpha 5% ($dk = 71$, t Hitung = 5,985 dan t Tabel = 1,993 dapat diinterpretasikan terdapat perbedaan keterampilan berbicara peserta didik antara kedua kelompok sampel. Sehingga dapat disimpulkan

			didik kelas III SD Gugus Letkol Wisnu Kecamatan Denpasar.	bahwa model Talking Stick berbantuan media buku cergam berpengaruh terhadap keterampilan berbicara kelas III SD (Sukmadewi, 2020).
5.	Achmad, Faisal, dan Jannah (2022)	Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Talking Stick</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDI Borongkaluku	Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen dengan <i>Nonequivalent Control Group Design</i> . Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDI Borongkaluku Kecamatan Bontomaranmu Kabupaten Gowa	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara signifikan yang dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik kelas eksperimen adanya perbedaan setelah diberikan penerapan model <i>Talking Stick</i> dibuktikan dengan rata-rata hasil tes keterampilan berbicara meningkat setelah diberikan treatment model <i>Talking Stick</i> . (Achmad, Faisal, Jannah, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, berikut persamaan dan perbedaannya:

- 1) Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arum (2023) yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan sama yaitu model *Talking Stick*, dan metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Untuk perbedaannya terletak pada variabel bebas berupa media pembelajaran yaitu *Question Box*, sedangkan pada variabel bebas penelitian ini menggunakan media *Mystery Box*. Kemudian variable terikat yang digunakan sama yaitu keterampilan berbicara. Subjek penelitian yang digunakan sama subjeknya yaitu peserta didik kelas V
- 2) Persamaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Antara, Kristiantari, dan Suadnyana (2019) yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan sama yaitu model *Talking Stick*, metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experiment* dan variable terikat yaitu keterampilan berbicara. Untuk perbedaannya dilihat pada variabel bebas yang digunakan oleh penelitian terdahulu

yaitu Rubrik Surat Kabar. Sedangkan pada variabel bebas penelitian ini menggunakan media *Mystery Box*. Subjek penelitian yang digunakan sama subjeknya yaitu peserta didik kelas V.

- 3) Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Rahim, dan Rahayu (2023) yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan sama yaitu model *Talking Stick*. Untuk perbedaannya dilihat pada variabel bebas yang digunakan oleh penelitian terdahulu yaitu Botol Cerdas, sedangkan pada variabel bebas penelitian ini menggunakan media *Mystery Box*. Selain itu, metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Kemudian variabel terikat yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah terhadap hasil belajar keterampilan berbicara peserta didik kelas IV, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini menggunakan terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V.
- 4) Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sukmadewi, 2020) yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan sama yaitu model pembelajaran *Talking Stick*, metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* dan variabel terikat yaitu keterampilan berbicara. lalu untuk perbedaannya dilihat pada variabel bebas yang digunakan oleh penelitian terdahulu yaitu media pembelajaran Buku Cergam, sedangkan pada variabel bebas penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Mystery Box*. Kemudian variabel terikat yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah terhadap hasil belajar keterampilan berbicara peserta didik kelas III, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini menggunakan terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V.
- 5) Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh (Achmad, Faisal, Jannah, 2022) yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan sama yaitu model pembelajaran *Talking Stick*, metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan variabel terikat yaitu keterampilan berbicara. lalu untuk perbedaannya dilihat pada variabel bebas yang

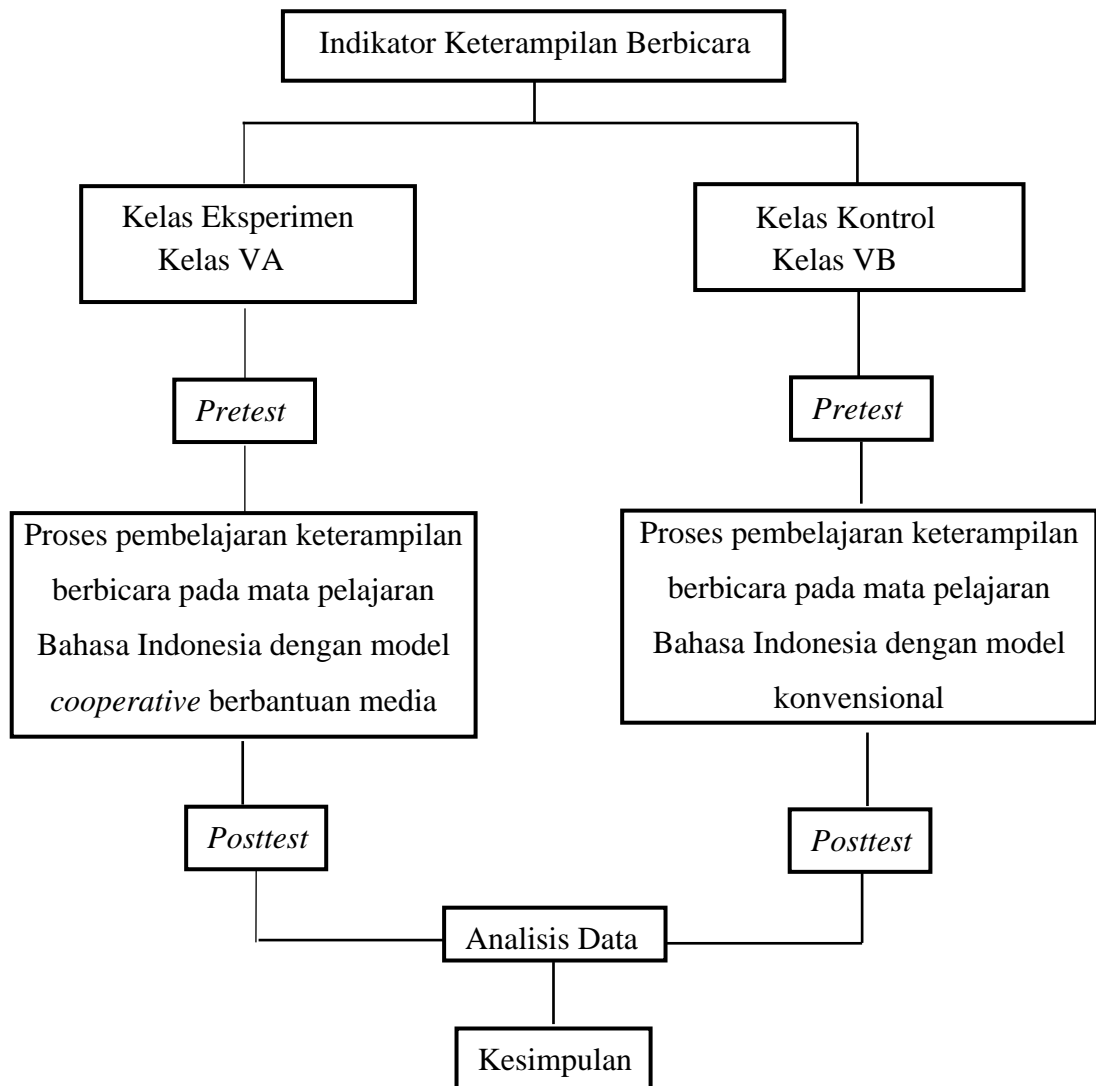
digunakan oleh penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan pada variabel bebas penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Mystery Box*. Kemudian variabel terikat yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah terhadap hasil belajar keterampilan berbicara peserta didik kelas III, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini menggunakan terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V.

Berdasarkan persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu tersebut. Dalam penelitian terdahulu di atas banyak pada proses belajar memakai model ajar *Talking Stick* dan *Mystery Box* tapi dalam penelitian di atas belum ada peneliti yang menggunakan model dan media tersebut secara bersamaan. Oleh karena itu, pada penelitian ini, akan berfokus menguji model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Mystery Box* sebagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, lalu subjek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas V di SDN Dayeuhkolot 02. Pendekatan penelitian yang dipakai adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasi experiment* dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut salah seorang ahli dalam bukunya yang berjudul *Bussiness Research* (dalam Darmawan, 2019, hlm. 117) menjelaskan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu penting. Sementara itu Suriasumantri (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 128) menyatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara dari gejala-gejala yang menjadi pokok permasalahan. Selanjutnya menurut Ahyar, dkk (2020, hlm. 321) kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang lainnya.

Pada penelitian ini, variabel terikat yang diteliti atau objek penelitiannya adalah keterampilan berbicara peserta didik. Sedangkan untuk subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kelas eksperimen di kelas VA SDN Dayeuhkolot 02 dan kelas kontrol di kelas VB SDN Dayeuhkolot 02. Untuk kelas eksperimen akan menggunakan pembelajaran *Cooperative* tipe *Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box* sedangkan pada kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Bagan 2. 1
Skema Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Penelitian

a. Pengertian Hipotesis

Hipotesis berdasarkan gagasan Sugiyono (2011, hlm. 96) mengungkapkan bahwa sesaat untuk rumusan permasalahan penelitian, yang mana rumusan permasalahan penelitian sudah dibuat berupa kalimat tanya. Berdasarkan pengertian di atas maka hipotesis pada penelitian ini mencakup hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

b. Hipotesis Statistika

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang dirumuskan pada penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2017, hlm. 63). Maka hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

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

Keterangan:

1) Rumusan Masalah kedua

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan dalam keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan dalam keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

μ_1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box*.

μ_2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2) Rumusan Masalah ketiga

- Ho : Tidak terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- Ha : Terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- μ_1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box*.
- μ_2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

3) Rumusan masalah keempat

- Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan dalam keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- Ha : Terdapat pengaruh signifikan dalam keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- μ_1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe Talking Stick* berbantuan media *Mystery Box*.
- μ_2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.