

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian Belajar Secara umum belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Belajar juga dapat diartikan sebagai peristiwa yang bersifat perseorangan yaitu peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Belajar merupakan proses perubahan dari tidaktahu menjadi tahu. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan, perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Dalam proses belajar, perubahan tingkah laku yang dapat diamati pada individu mencakup perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang sedang belajar.

Purwanto (2017:38-39) menyatakan “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Dina Gasong (2018:8) berpendapat bahwa Belajar adalah sesuatu yang terjadi didalam benak seseorang, yaitu di dalam otaknya. Belajar disebut sebagai suatu proses, karena secara formal dapat dibandingkan dengan proses-proses organik manusia lainnya, seperti pencernaan dan pernafasan. Menurut Salmeto (2017:2) menyatakan “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Kemudian menurut M. Ngalim (2014: 85) “Belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis”. Dan Moh.Suardi (2018:11) menyatakan “Belajar adalah perubahan tingkah

laku sebagai akibat adanya intraksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah cara yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku pada diri sendiri.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan mendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari pengertian ini, pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh guru agar menjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Ahmad Susanto (2017:19) menyatakan bahwa “Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Moh. Suardi (2018:7) menyatakan “pembelajaran adalah proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:12) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Oemar Hamalik (2014:57) berpendapat bahwa, “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Ramayulis (2015:61) menyatakan bahwa “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam konteks lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi neuromuscular).

Menurut Sudjana (dalam Dwi Agustin Irmawati 2020: 4), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami proses belajar. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Dwi Agustin Irmawati 2020: 4), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan.

Nawani (Susanto, 2013:5), menyatakan bahwa hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh hasil tes. Hasil belajar juga sebagai bentuk prestasi siswa yang diperoleh oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Ahmad Susanto (2017:5) menyatakan “Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Hamalik (2013:155) menyatakan “Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan

kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dihasilkan oleh siswa sebabnya adanya proses pembelajaran di dalam kelas dilihat dari nilai-nilai yang didapatkansiswa terutama pada pengetahuan nya keterampilan dan sikap serta segala kegiatan yang dilakukan siswa mendapatkan nilai atau hasil yang baik atau buruk.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor Internal Dan Faktor Eksternal

a. Faktor internal

1. Faktor fisiologis, Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
2. Faktor psikologis, Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa factor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dandaya nalar peserta didik.

b. Faktor eksternal

1. Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
2. Faktor instrumental. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana

untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

2.1.5 Hakikat Pembelajaran Matematika

2.1.5.1 Pengertian Matematika

Pengertian matematika tidak di definisikan secara mudah dan tepat mengingat ada banyak fungsi dan peranan matematika terhadap studi yang lain, jika ada definisi maka itu bersifat tentative, maksudnya yaitu tergantung pada orang yang mendefinisikan, bila orang tertarik dengan bilangan maka ia akan mendefinisikan matematika adalah kumpulan bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan hitungan dalam perdagangan.

Menurut (Hutauruk, 2018) matematika adalah pengetahuan yang merupakan produk dari sosial dan budaya yang digunakan sebagai alat pikir dalam memecahkan masalah dan di dalamnya memuat sejumlah aksioma- aksioma, definisi-definisi, teorema-teorema, pembuktian-pembuktian, masalah-masalah, dan solusi-solusi. Suherman (2003) Matematika adalah disiplin ilmu tentang tata cara berfikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus

dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Kata matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika adalah bahasa universal yang digunakan untuk memahami, mengukur, dan menjelaskan pola, struktur, serta hubungan antara berbagai konsep dan fenomena di dunia ini.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Menurut Depdiknas dalam Samidi dan Istarani (2016:11) tujuan pengajaran matematika di SD sebagai berikut:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari).
2. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika.
3. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai hasil lebih lanjut di sekolah Menengah Pertama (SMP).
4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah mengajarkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, pengembangan kemampuan analitis, serta memberikan dasar untuk memahami fenomena alam dan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika juga membantu dalam pengembangan keterampilan abstraksi dan pemodelan situasi dunia nyata.

2.1.6 Model Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran

Arends (1997) Istilah model pembelajaran mengarah pada pendekatan tertentu terhadap instruksi yang terdiri dari tujuan, sintaks (pola urutan atau alur), lingkungan, dan sistem pengelolaan secara keseluruhannya. Instruksi

yang dimaksud adalah segala ketentuan yang dimaksudkan untuk dikerjakan, dalam hal ini adalah siswa. Menurut Arends, seperangkat instruksi ini perlu memenuhi berbagai komponen agar dapat menjadi kesatuan model pembelajaran yang utuh dan berfungsi dengan baik untuk siswa.

Adi (2000) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini penentuan model pembelajaran tidak lepas dari mempertimbangkan tujuan pembelajaran.

Trianto (2010) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. komponen-komponen dalam model pembelajaran. Komponen-komponen tersebut di antaranya tujuan pembelajaran, langkah-langkah, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah metode yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi, mengembangkan keterampilan, dan memfasilitasi pemahaman siswa.

2.1.6.2 Ciri – Ciri Model Pembelajaran

Menurut Karnadi dan Nur dalam Trianto (2007:6) ciri-ciri model pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa atau bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dipakai)
3. Tingkah laku belajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah suatu model yang memiliki

dasar/landasan teoritik, mengandung kegiatan belajar dan pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung demi mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.7 Model Pembelajaran *Talking Stick*

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick*

Menurut Carol Locust (dalam Ramadhan 2010) mengutarakan bahwa *Talking Stick* (tongkat berbicara) adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, dimana siswa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Huda (2013: 224) menjelaskan bahwa “*Talking Stick* merupakan tipe pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Anggota kelompok yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya”.

Agus Suprijono (2009:109) model pembelajaran *talking stick* adalah suatu model pembelajaran dengan bantuan tongkat, bagi siswa yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan dari guru ini diulang terus menerus hingga semua peserta didik mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* adalah metode pembelajaran diskusi kelompok atau bisa dilakukan secara mandiri. Dalam metode ini, guru menyediakan sebuah tongkat dan hanya boleh digunakan oleh siswa yang sedang memegang tongkat disaat musik sudah berhenti.

2.1.7.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Talking Stick*

Uno (2014, hlm. 124) menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran Kooperatif tipe *talking stick* yakni sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan sebuah tongkat

2. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pada pegangannya/ pakatnya.
3. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, siswa dipersilahkan untuk menutup bukunya.
4. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
5. Guru memberikan kesimpulan
6. Evaluasi
7. Penutup

Suprijono (2009: 109-110) menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* yakni sebagai berikut:

1. Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 4 orang.
2. Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
3. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberi kesempatan pada kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
4. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
5. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
6. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
7. Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
8. Ketika tongkat bergulir dari kelompok ke kelompok lainnya sebaiknya diiringi musik atau lagu.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Talking Stick*

Menurut Kurniasih (2015, hlm. 83) kelebihan dan kekurangan model *talking stick* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Talking Stick*
 - a. Menguji kesiapan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.
 - b. Melatih membaca dan memahami dengan cepat materi yang telah disampaikan.
 - c. Agar lebih giat belajar karena siswa tidak pernah tahu tongkat akan sampai pada gilirannya.
2. Kekurangan Model Pembelajaran *Talking Stick*
 - a. Jika siswa ada yang tidak memahami pelajaran, siswa akan
 - b. merasa gelisah dan khawatir ketika nanti giliran tongkat
 - c. berada pada tangannya.

2.1.8 Papan Origami

Papan Origami adalah lembaran kertas khusus yang dirancang untuk seni lipat kertas Jepang, yang dikenal sebagai Origami. Kertas ini seringkali memiliki bentuk persegi dan biasanya lebih tebal daripada kertas biasa. Papan Origami sering tersedia dalam berbagai ukuran dan warna. Mereka memiliki kekompakan dan kekuatan yang sesuai untuk memungkinkan lipatan yang tepat dan presisi saat menciptakan berbagai bentuk, hewan, atau objek dengan teknik origami. Orang sering menggunakan papan origami ini sebagai media untuk melipat dan membuat karya seni kertas yang indah.

Ada beberapa jenis kertas origami yang dapat digunakan dalam seni Origami. Beberapa jenis Papan Origami yang umum meliputi:

1. Kertas Origami Tradisional: Ini adalah jenis kertas origami yang paling umum digunakan. Biasanya berbentuk persegi, datar, dan tersedia dalam berbagai warna. Kertas ini cukup fleksibel untuk dilipat dengan baik.
2. Kertas Washi: Kertas Washi berasal dari Jepang dan terbuat dari serat tumbuhan, seperti kayu gondorukem atau bambu. Itu memiliki tekstur yang unik dan biasanya lebih tebal daripada kertas origami tradisional.

3. Kertas Foil: Kertas foil digunakan untuk menciptakan efek berkilau pada karya origami. Biasanya, satu sisi kertas ini berlapis foil logam, yang memberikan kilauan pada hasil akhir..
4. Kertas Lokta: Kertas Lokta adalah kertas asli Nepal yang terbuat dari serat tanaman Lokta. Ini memiliki kekuatan dan ketahanan yang baik, serta memiliki tekstur yang menarik.
5. Kertas Origami Berkekuatan Lipat: Kertas ini dirancang khusus untuk menghasilkan lipatan yang tajam dan presisi. Mereka sering digunakan untuk proyek origami yang lebih kompleks.
6. Kertas Origami Berukuran Besar: Beberapa papan origami dapat memiliki ukuran yang lebih besar dari standar persegi, yang memungkinkan pembuatan karya origami yang lebih besar dan rumit.

2.1.9 Materi Pembelajaran Matematika di SD

A. Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat

Salah satu materi matematika di Sekolah Dasar kelas IV yang dipelajari adalah Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. Yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Penjumlahan Bilangan Bulat

Penjumlahan bilangan bulat adalah operasi matematika yang menggabungkan dua bilangan atau lebih untuk mendapatkan hasil yang disebut sebagai jumlah. Bilangan Positif + Bilangan Positif: Jumlah dua bilangan positif adalah bilangan positif.

Contoh: $3 + 5 = 8$

Bilangan Negatif + Bilangan Negatif: Jumlah dua bilangan negatif adalah bilangan negatif.

Contoh: $(-2) + (-4) = -6$

Bilangan Positif + Bilangan Negatif: Terkadang disebut sebagai pengurangan, hasilnya akan tergantung pada besar bilangan tersebut.

Contoh: $7 + (-2) = 5$

Pengurangan Bilangan Bulat

Pengurangan bilangan bulat adalah operasi matematika yang mengurangi satu bilangan dari bilangan lain untuk mendapatkan hasil yang disebut sebagai selisih.

Contohnya, $(8 - 3 = 5)$.

$$(7 - 4 = 3)$$

$$5 - (-2) = 7$$

Bilangan Positif - Bilangan Positif: Hasilnya bisa berupa bilangan positif atau nol.

Contoh: $8 - 3 = 5$

Bilangan Negatif - Bilangan Negatif: Dapat menghasilkan bilangan negatif atau nol.

Contoh: $(-5) - (-2) = -3$

Bilangan Positif - Bilangan Negatif: Sama dengan penjumlahan, hasilnya tergantung pada besar bilangan tersebut.

Contoh: $6 - (-3) = 9$

2.2 Kerangka Berfikir

Saat ini pendidikan diharapkan dapat mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didiknya secara tepat, sehingga anak didik kelak dapat bertanggung jawab, mandiri dan berperilaku baik dan bermanfaat bagi dirinya, keluarga, lingkungan, nusa dan bangsa. Demikian halnya dengan pembelajaran matematika diharapkan duru mampu mengembangkan potensi peserta didik agar pembelajaran matematika tidak lagi membosankan dan menakutkan. Akan tetapi menjadikan pembelajaran yang menyenangkan namun terdapat beberapa faktor yang menghambat tercapainya tujuan tersebut, diantaranya kecerdasan siswa, bakat siswa, kemampuan belajar, minat siswa, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar dan kompetensi guru.

Menanggapi hal tersebut, perlunya penerapan model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak mengalami suasana belajar yang telah dikemukakan diatas. Dalam menggunakan model pembelajaran Talking Sticksiswa diarahkan agar lebih berperan aktif dan juga melatih kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru dan menempatkan dirinya sebagai fasilitator. Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka tidak

ditemukan siswa yang merasa jenuh, bosan maupun tidak semangat dalam belajar, melainkan siswa akan bertambah semangat dan merasa nyaman dalam belajar. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Talking Stick* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuannya melalui stick berjalan dan guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang memegang *Stick* tersebut pada saat yang ditentukan. Cara belajar seperti ini dapat menciptakan siswa yang aktif dalam pembelajaran.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh model pembelajaran Talking Stik berbantuan papan origami matematika di Kelas IV SD Jl. Flamboyan Raya, Tanjung Selamat, Kec.Medan Tuntungan, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. T.A2022/2023.

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut.

- a. Hasil belajar siswa dilihat dari post test
- b. Pengaruh adalah efek atau dampak yang satu hal atau tindakan memiliki terhadap hal atau tindakan lainnya. Ini mencerminkan bagaimana satu hal dapat memengaruhi atau mengubah situasi, keputusan, perilaku, atau kondisi yang ada. Pengaruh dapat bersifat positif atau negatif, dan seringkali menjadi fokus dalam berbagai konteks, seperti dalam ilmu sosial, psikologi, ekonomi, dan budaya.
- c. Model Pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan untuk merancang, mengatur, dan mengimplementasikan pengalaman pembelajaran. Model ini memberikan struktur yang membantu pendidik dalam merencanakan pembelajaran, memahami proses pembelajaransiswa, dan mencapai tujuan pendidikan tertentu.

- d. *Talking Stick* adalah alat atau simbol yang digunakan dalam berbagai budaya dan tradisi suku-suku asli Amerika, serta dalam beberapa praktik kelompok lainnya. Alat ini digunakan untuk mengatur percakapan dan memfasilitasi komunikasi yang lebih baik dalam kelompok. Ketika seseorang memegang *talking stick*, itu adalah tanda bahwa dia memiliki hak untuk berbicara, sementara yang lain harus mendengarkan dengan penuh perhatian. Ini adalah cara untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang adil untuk berbicara, mengungkapkan pendapat, atau berbagi pengalaman.
- e. Papan Origami Pertanyaan adalah lembaran kertas yang digunakan dalam seni lipat kertas pertanyaan Jepang yang disebut origami. Biasanya, kertas origami berbentuk persegi dan seringkali berwarna-warni. Kertas ini digunakan untuk membuat berbagai bentuk dan figur dengan melipat kertas sesuai dengan pola dan instruksi tertentu dalam seni origami.
- f. Hasil Belajar adalah pencapaian atau prestasi yang diperoleh oleh seorang individu setelah mengikuti proses pembelajaran atau pelatihan. Ini mencakup pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang telah diperoleh oleh seseorang sebagai hasil dari upaya belajar mereka. Hasil belajar dapat diukur dalam berbagai cara, termasuk melalui ujian, tugas, proyek, atau penilaian lainnya.
- g. Matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan. Ini adalah bahasa universal dalam ilmu pengetahuan dan digunakan untuk mengukur, menggambarkan, dan memahami fenomena alam dan abstrak. Matematika mencakup berbagai cabang, seperti aritmetika, aljabar, geometri, statistik, kalkulus, dan banyak lagi.