

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

.Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.(Romauli, 2022:391). Menurut Telaumbanua, M., Harefa, (2020:325) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian”. Artinya, dalam setiap kegiatan belajar ada proses perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepribadian seseorang kearah yang lebih baik. Selanjutnya, belajar pada hakikatnya merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Harefa & Lila, 2021:326).

2.1.2 Pengertian Mengajar

Menurut Kristianus J. Tute, Lely Suryani, dan Ariswan Usman AJe (2020:1329) mendefenisikan “mengajar merupakan peroses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa, dimana pengetahuan yang disampaikan tersebut disusun secara sistematis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya”. Pupu Saeful Rahmat (2019:4) “mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi guru”

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dengan mengoptimalkan pertumbuhan dan pengembangan potensi yang ada pada diri siswa tersebut. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Menurut Fau, Amaano, (2020:326) menyatakan bahwa “pembelajaran didefenisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan proses subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Rusman (2015:67) mengatakan bahwa: “ Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Menurut Hamalik (Rusman, 2015:67) yang mengatakan bahwa “hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”. Sujana (Haris 2013:15) berpendapat, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Lain halnya dengan Bloom (Suprijono, 2009:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotor.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. sebagaimana yang dikemukakan Hilgard (dalam Sulihin B. Sjukur, 2012:96). Hasil belajar ialah sebuah nilai prestasi yang telah dicapai peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi dalam mat pelajaran dan hasilnya dapat diukur menggunakan instrument tes hasil belajar. Hasil belajar dinyatakan yaitu bentuk keberhasilan peserta didik saat proses pembelajaran dengan mampu mencapai target yang telah ditentukan oleh pendidik yang memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotor mereka (Novita et al., 2019:17). Hasil belajar adalah proses saling menghargai dengan melaksanakan tanggung jawab dari hasil latihan yang nantinya digunakan untuk memperbaiki tingkah laku dengan harapan setiap peserta didik mengalami perubahan setelah mendapat pengalaman belajar tersebut (Puspitasari, 2021:18).

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Pakpahan (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor internal anak, meliputi:

- a. Faktor fisikis (jasmani). Kondisi umum jasmani yang memadai dapat mempengaruhi semangat dan intensitas anak dalam mengikuti pelajaran.

- b. Faktor psikologis (kejiwaan). Faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas perolehan hasil belajar siswa antara lain : (1) intelegensi,(2) sikap, (3) bakat, (4) minat, (5) motivasi.
2. Faktor eksternal anak, meliputi:
 - a. Faktor lingkungan social, seperti para guru, sifat para guru, staf administrasi dan teman-teman sekelas.
 - b. Faktor lingkungan non-sosial, seperti sarana dan prasarana sekolah/belajar, letaknya rumah tempat tinggal keluarga, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan anak.
 - c. Faktor pendekatan belajar, yaitu cara guru mengajar guru, ,maupun metode, model dan media pembelajaran yang digunakan.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar yang nampak dari kemampuan siswa, menurut Gagne (Dahar, 2006:118) ada lima macam-macam hasil belajar yaitu (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) sikap, (5) keterampilan motorik.

1. Keterampilan intelektual

keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dengan penggunaan symbol-simbol atau gagasan-gagasan. Aktivitas keterampilan intelektual ini sudah dimulai sejak tingkat pertama sekolah dasar (sekolah taman kanak-kanak) dan dilanjutkan sesuai dengan perhatian dan kemampuan intelektual seseorang.

Selama bersekolah, banyak sekali jumlah keterampilan intelektual yang dipelajari oleh seseorang. Keterampilan-keterampilan intelektual ini, untuk bidang studi apa pun, dapat digolongkan berdasarkan kompleksitasnya.

2. Strategi kognitif

Suatu macam keterampilan intelektual khusus yang mempunyai kepentingan tertentu bagi belajar dan berpikir disebut sebagai strategi kognitif. Dalam teori belajar modern, suatu strategi kognitif merupakan suatu proses kontrol, yaitu suatu proses internal yang digunakan siswa (orang yang belajar) untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir.

3. Informasi verbal

Informasi verbal juga disebut pengetahuan verbal; menurut teori, pengetahuan verbal ini disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi. Nama lain untuk pengetahuan verbal ini

ialah pengetahuan deklaratif. Informasi verbal diperoleh sebagai hasil belajar di sekolah dan juga dari kata-kata yang diucapkan orang, membaca dari radio, televisi, dan media lainnya.

4. Sikap

Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting ialah sikap kita terhadap orang lain. Ad pula sikap-sikap yang sangat umum sifatnya, yang biasanya disebut nilai-nilai. Sikap-sikap ini ditunjukkan pada perilaku sosial seperti kata-kata kejujuran, dermawan, dan istilah yang lebih umum moralitasnya.

Suatu sikap mempengaruhi sekumpulan besar khusus seseorang. Oleh karena itu, ada beberapa prinsip belajar umum yang dapat diterapkan untuk memperoleh dan mengubah sikap-sikap.

5. Keterampilan Motorik

Keterampilan motoric tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motoric yang digabungkan dengan keterampilan inteektual, misalnya membaca, menulis. Memainkan sebuah instrumen music, atau dalam pelajaran sains, menggunakan berbagai macam alat seperti Microsoft, berbagai alat-alat listrik dalam pelajaran fisika, buret, dan alat distilasi dala pelajaran kimia.

2.1.5 Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama peserta didik untuk mencapai tujuan. Melalui pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, melalui pembelajaran kooperatif pula seorang akan menjadi sumber belajar bagi teman yang lain. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian di lakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan

keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang terorganisir oleh satu prinsip bahwasanya pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok pengajar yang di dalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota lain. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bergantung dari efektivitas kelompok siswa tersebut. (Miftahul Huda 2019:791)

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Nurulhayati dalam (Harefa, 2020:327) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dari beberapa pendapat ahli diatas menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memajukan hasil belajar siswa. Ada banyak model pembelajaran kooperatif yang tersedia dan berfokus pada kerja sama siswa untuk mencapai sasaran pembelajaran.

2.1.6 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

2.1.6.1 Pengertian *Talking Stick*

Model pembelajaran *talking stick* merupakan satu dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat. Tongkat dijadikan sebagai jatah atau giliran untuk berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pelajaran. *Talking stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran. Kemudian secara estafet tongkat tersebut berpindah ke tangan siswa lainnya secara bergiliran. Demikian seterusnya sampai seluruh siswa mendapat tongkat dan pertanyaan. Kooperatif tipe *talking stick* merupakan sebuah model pembelajaran yang berguna untuk melatih keberanian siswa dalam menjawab dan berbicara kepada orang lain.

Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya dan diberikan secara bergiliran/bergantian. Pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan

membuat siswa aktif. Hal ini sejalan dengan Rusna (dalam Molan dkk 2020:178) yang menyatakan: Model pembelajaran kooperatif *talking stick* adalah suatu model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat, kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan tersebut diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan siswa dan materi dapat tersalurkan dengan optimal. Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* ini adalah sebuah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara memberi kebebasan kepada peserta didik untuk dapat bergerak dan bertindak dengan leluasa sejauh mungkin menghindari unsur-unsur perintah dan keterpaksaan sepanjang tidak merugikan bagi peserta didik dengan maksud untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa percaya diri.

Model pembelajaran *talking stick* disebut juga dengan tongkat berbicara adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang berlandaskan kepada paham konstruktivisme. Model ini menggunakan bantuan tongkat sebagai sarana bagi peserta didik dan guru untuk saling bertanya dan menjawab dengan berusaha menciptakan suasana menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan dengan digunakannya konsep belajar sambil bermain. Hal ini bertujuan untuk mendorong percaya diri dan berani berpendapat serta membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* merupakan model pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk membiasakan dan membantu peserta didik dalam mengingat materi pelajaran. Model ini menuntut peserta didik untuk berani berbicara dan berpendapat atau menjawab pertanyaan bagi peserta didik yang mendapatkan tongkat tersebut oleh guru secara acak.

2.1.6.2 Kelebihan dan Kekurangan *Talking Stick*

Semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan model *Talking Stick*. Syarifudin (2020, hlm. 13) mengatakan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Talking Stick* sebagai berikut:

1. Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Mendorong siswa untuk tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Mendorong siswa untuk berfikir kreatif dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Sedangkan kekurangannya yaitu: ketenangan kelas kurang terjaga.

Shoimin dalam Elida (2022, hlm.155) mengatakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* adalah sebagai berikut:

1. Kesiapan peserta didik diuji dalam pembelajaran.
2. Peserta didik dilatih untuk memahami materi dengan cepat.
3. Memacu agar peserta didik untuk lebih giat belajar, karena peserta didik tidak pernah tahu tongkat akan sampai pada gilirannya.
4. Peserta didik berani mengemukakan pendapat.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* yaitu:

1. Membuat peserta didik senam jantung.
2. Peserta didik yang tidak siap tidak bisa menjawab.
3. Membuat peserta didik tegang.
4. Ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

2.1.6.3 Langkah-langkah *Talking Stick*

Menurut Kurniasih dan sani (2015:83), langkah-langkah yang dijalankan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran dijelaskan oleh guru.
2. Membentuk kelompok yang ditentukan oleh guru yang terdiri dari 5 orang.
3. Tongkat dengan panjang 20 cm disiapkan oleh guru.
4. Setelah itu, materi dijelaskan oleh guru dan tiap kelompok diberi kesempatan untuk membaca dan mempelajari materi tersebut dan menentukan waktunya.
5. Masalah yang ada pada wacana didiskusikan dan dibahas oleh siswa.
6. Setelah materi selesai dibaca dan dipelajari oleh tiap kelompok anggota kelompok dipersilahkan untuk menutup isi bacaan. Kemudian tongkat diambil dan diberikan oleh guru kepada salah satu anggota kelompok, dan anggota kelompok yang memegang tongkat diberi pertanyaan oleh guru dan anggota kelompok tersebut wajib menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian dari siswa mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.
7. Anggota kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan akan dibantu oleh siswa lain.

8. Setelah semua mendapat giliran, kesimpulan dibuat dan evaluasi dilakukan oleh guru baik secara individu maupun berkelompok. Dan setelah itu pelajaran ditutup.

Pada penggunaan model pembelajaran kooperatif *talking stick* ini hendaknya mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penyampaian tujuan/KD, pada tahap ini siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Pembentukan kelompok, pada tahap ini siswa mencari anggota kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
3. Penyampaian materi pokok, pada tahap ini siswa menyiapkan diri dengan mempelajari materi pokok melalui bimbingan guru, siswa diharapkan menyiapkan diri dengan penguasaan materi sebelum menggunakan *talking stick*.
4. Penyampaian tugas, pada tahap ini siswa menutup buku pegangan dan masing-masing kelompok menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dikerjakan.
5. Menjalankan *talking stick*, pada tahap ini siswa yang mendapatkan *talking stick* menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan jika tidak bisa menjawab siswa lain boleh membantu menjawab.
6. Menyimpulkan, pada tahap ini siswa bersama guru membuat kesimpulan.
7. Evaluasi, pada tahap ini siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru.
8. Penutup, pada tahap ini siswa melakukan refleksi.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media esensial untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media bisa membangkitkan pikiran, pendirian, dan keinginan pendengar atau siswa dengan meyakinkan pesan dan mendorong proses belajar (Kusumadewi, 2017). Media pembelajaran mencakup apa pun yang diaplikasikan oleh pendidik untuk memanfaatkan semua indera seperti penciuman, pengecap, pendengaran, peraba, dan penglihatan selama proses pengajaran (Daryanes et al., 2023:2). Media pembelajaran adalah segala yang berfungsi sebagai penghubung antara orang yang membagikan informasi, seperti guru atau siswa, dan orang yang memrolehnya. Membantu siswa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna serta menumbuhkan motivasi mereka adalah tujuan media pembelajaran (Hasan et al., 2021). Ini dilakukan untuk materi pelajaran bisa diterima dan berfaedah bagi siswa. Media adalah alat untuk menyebarkan pesan yang diambil dari sumber yang dirancang secara khusus. (Ambe et al., 2024:2). Ini memungkinkan media untuk membentuk

lingkungan pembelajaran yang kondusif dan terstruktur (Faqih, 2021). Media, perspektif pendidikan, merupakan alat yang sangat esensial dalam menentukan keefektifan pendidikan karena mereka dapat langsung memberikan dinamika tersendiri kepada siswa (N.Hasanah, 2020:36).

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adanya media akan membuat anak tertarik untuk belajar, sehingga materi yang dicukupkan akan mendorong pemikiran dan keterlibatan anak. Media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan atensi, afektif, kognitif, dan kompensasi. Berikut beberapa manfaat dan fungsi media pembelajaran menurut (A.Despa, 2019).

1. Fungsi Atensi adalah fungsi utama dari media pembelajaran. Media pembelajaran harus dibuat dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan memungkinkan anak untuk tetap fokus pada materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif adalah fungsi media pembelajaran yang dapat diukur dari seberapa nyaman anak saat belajar. Media dengan gambar akan menimbulkan perasaan dan sikap baik.
3. Fungsi kognitif adalah fungsi media pembelajaran yang dapat diamati dari tampilannya. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan membuat materi pelajaran menarik sehingga anak-anak selalu ingat dan mudah memahaminya.
4. Hasil penelitian menunjukkan fungsi kompensasi media. Media pembelajaran membantu anak yang lemah dalam membaca dengan memberikan konteks dan membantu mereka mengingat apa yang mereka pelajari.

Media diaplikasikan dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsinya adalah memperjelas, memudahkan, dan membuat pesan pembelajaran menarik bagi guru untuk disampaikan kepada siswa. Dengan demikian, guru dapat menumbuhkan tekad belajar siswa dan mengefisienkan proses belajar mereka. Berikut beberapa manfaat dan fungsi media pembelajaran menurut Hamidah (2019).

1. Pembelajaran akan memperdaya perhatian siswa, yang mampu menumbuhkan kemauan mereka untuk belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih mudah dipahami sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Siswa tidak akan bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga dengan mengajar dengan metode yang lebih bervariasi daripada hanya berbicara melalui kata-kata guru.

4. Karena siswa tidak hanya mendengarkan guru, mereka juga dapat melakukan aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstarsi, dan memerankan.

c. Media *Big Book*

Big book adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar besar baik teks maupun gambarnya sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa (Hermanto, 2020:212). Selanjutnya Deby dkk (2023:212) alat penyampaian pesan ke peserta didik yang berbentuk buku berukuran besar yang didalamnya terdapat gambar untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami pelajaran. Pendapat diatas diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Reni yang berpendapat bahwa penggunaan media *Big Book* dapat memunculkan suasana baru dimana peserta didik menjadi lebih aktif dan merasa senang dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. (Deby, dkk, 2023:212). *Big book* berisikan cerita ringkas dengan sistematika penulisan serta gambar berukuran besar sebagai daya tarik perhatian serta pembangkit semangat membaca peserta didik (Laily & Gunansyah, 2018:17). Media *Big Book* memiliki ukuran yang bervariasi begitu juga dengan kertas yang digunakan ada A3, A4, A5 atau bisa juga dengan ukuran koran. Tampilan *Big Book* mempunyai karakteristik dengan banyak warna, disertai gambar dan teks menarik dan mempunyai kata-kata yang jelas.

Menurut Hartati (2020, hlm.119) *Big Book* adalah sebuah bahan ajar/produk literasi yang dapat guru SD gunakan dalam sebuah pembelajaran. Memiliki bentuk yang lebih besar dari buku bacaan biasanya yaitu A3 atau A2, *Big Book* dapat lebih mudah dilihat, dibaca dan ditunjukkan untuk klasikal. Selaras dengan pendapat Tompkins & Hoskisson (1995), *Big Book* merupakan buku bergambar yang memiliki ukuran sangat besar serta dipakai guru dalam pembelajaran khususnya kegiatan membaca bersama.

Menurut Akbar (Akbar et al., 2022:546), menyatakan bahwa media *Big Book* efektif dalam membantu siswa dalam memahami isi bacaan yang dibaca. Sementara itu, menurut Mardiyanti, menyatakan bahwa pembelajaran membaca pemahaman menggunakan media *Big Book* meningkat. Sehingga siswa dapat memiliki kemampuan memahami bacaan melalui pembelajaran *Big Book*. Adapun ciri media *Big Book* menurut Karges Bone dalam (Djaga et al., 2020:547) yaitu sebagai berikut:

1. Ceritanya singkat.
2. Pola pengulangan kata.
3. Pola kalimatnya jelas.

4. Gambar memiliki makna.
5. Jenis dan ukuran huruf jelas terbaca.
6. Jalan ceritanya mudah dipahami.

Media *Big Book* biasanya menggunakan ukuran kertas dari A3, A4, dan A5, sehingga media *Big Book* dapat dikatakan media visual yang efektif untuk membantu proses belajar mengajar di kelas. Media *Big Book* dapat dikatakan efisien apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut: terdiri dari 5-10 halaman, penggunaan pola kalimat yang jelas, gambar yang digunakan memiliki makna jenis dan ukuran huruf dapat terbaca jelas oleh seluruh siswa, dan alur cerita yang digunakan mudah dipahami (Rulfiariani & Sukidi, 2018:13).

Berikut merupakan langkah-langkah dalam membuat big book:

1. Ceritanya beralur
2. Menggunakan kertas berwarna putih, biasanya berukuran 40x30 cm dan bisa lebih
3. Konten disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak Untuk siswa kelas tinggi, konten difokuskan pada segala hal yang ada pada dirinya atau disekitar dirinya
4. Pemilihan kata: 1-7 kata per kalimat.
5. Besar huruf tergantung jumlah siswa Semakin banyak siswa, semakin besar juga ukuran hurufnya
6. Sampul dibuat bolak-balik
7. Letak gambar diatas kalimat, diawali huruf kapital

d. Kelebihan Media *Big Book*

1. Memiliki teks dan gambar dengan ukuran yang besar sehingga dapat dilihat jelas oleh seluruh siswa di dalam kelas, baik yang duduk di depan maupun belakang.
2. Materi yang ada dalam *Big Book* disajikan secara ringkas dan jelas.
3. Memiliki varian warna yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga tidak merasa bosan karena melalui dengan tulisan ataupun gambar yang monoton.

e. Kekurangan Media *Big Book*

1. Media *Big Book* harus dirawat agar tidak mudah sobek atau rusak.

2. Teks bacaan yang ada pada *Big Book* umumnya hanya mencakup bagian inti atau pokok dari sebuah peristiwa, jadi untuk pemaparan materi belum dapat disajikan secara rinci, sehingga guru harus menjelaskan kembali secara rinci.
3. Waktu proses pembuatan *Big Book* cukup lama dan tenaga yang banyak karena ukurannya yang besar.

2.1.7 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis menguagai pengetahuan, fakta-fakta, kosep-konsep, prinsip-prinsip proses penemuan dan sikap ilmiah. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat perlu diajarkan di sekolah sehingga para peserta didik memiliki bekal dasar tersebut (Fau, 2020:326). Menurut (Harefa et al., 2021:326) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah “berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan logis”. Hal ini berarti bahwa Ilmu Pengetahuan Alam berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Pembelajaran IPA sekarang ini membutuhkan suatu inovasi agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mampu tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut (Hermanto et al., 2020:14). IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membuat anak didik berpikir kritis Karena mempunyai nilai-nilai pendidikan yang berpengaruh dalam membentuk kepribadian serta melatih perkembangan kognitif anak.

Iskandar dalam (Para mitta purbosari, 2016) berpendapat, kata-kata “Ilmu Pengetahuan Alam” merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa inggris “ Natural Science” secara singkat disebut “Science”. Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Science itu secara harfiah dapat disebut sebagai nilmu tentang alam ini, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dialam. Menurut H.W.fowler (dalam triyanto,2012) IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan dedukasi.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ika Yosianta (2020) menyatakan tujuan utama pembelajaran IPA adalah;

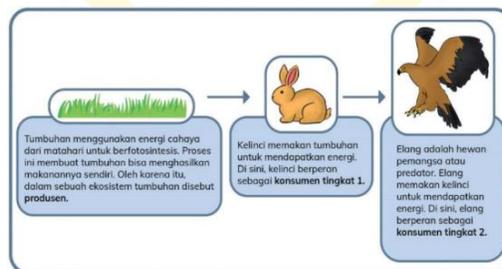
1. Memahami semua konsep IPA yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
2. Berketerampilan proses yang berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan alam sekitar.
3. Memiliki minat dalam mengenal dan mempelajari benda serta kejadian di lingkungan sekitar.
4. Bersikap jujur, tekun, kritis, terbuka, bekerja sama, tanggung jawab, dan mandiri.
5. Memiliki kemampuan dalam menerapkan konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam serta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
6. Dapat menggunakan teknologi sederhana dalam memecahkan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari.
7. Memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga dapat menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

2.1.8 Materi IPA

a. Rantai makanan

Rantai Makanan

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi berarti sumber makanan. Apakah kalian bisa melihat hubungan antarmakhluk hidup pada gambar di bawah?



Gambar 2.1 Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.

Sumber. Amalia fitri ghanien, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V

Gambar di atas merupakan contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup. Sederhananya, kita bisa menggambarkan hubungan ini dalam bentuk **rantai makanan** seperti berikut. **Rumput → Kelinci → Elang**

Menurut kalian, apa arti tanda panah pada rantai makanan di atas?



Gambar 2.2 Konsumen paling akhir

Sumber. Amalia fitri ghaniem, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan sSosial SD Kelas V

Konsumen paling akhir bisa kita sebut sebagai puncak dari rantai makanan. Bagian tersebut bisa diisi dengan hewan karnivora atau omnivora. Biasanya, hewan ini tidak diburu oleh hewan lainnya untuk menjadi makanan. Umumnya, mereka mati karena waktu, bertarung dengan predator lainnya saat berburu makanan, atau diburu oleh manusia.



Gambar 2.3 Jamur

Sumber. Amalia fitri ghaniem, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V

Ketika makhluk hidup mati, bangkainya akan membusuk dan diuraikan oleh dekomposer. Bakteri dan jamur merupakan contoh dekomposer. Hasil penguraian ini bercampur dengan tanah

membentuk humus. Tanah yang mengandung humus sangat dibutuhkan tumbuhan untuk tumbuh dengan baik.

Keberadaan dekomposer membantu mendaur ulang proses rantai makanan agar kembali ke tumbuhan. Dengan adanya dekomposer ini, proses makan dan dimakan dalam ekosistem menjadi siklus yang terus berputar.



Kosakata Baru

Produsen : penghasil makanan konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya predator: hewan yang hidupnya dari memangsa hewan lain rantai makanan: proses transfer energi makanan pada suatu ekosistem dekomposer: organisme atau makhluk hidup pengurai sisa-sisa bangkai hewan, tumbuhan, dan bangkai makhluk hidup lainnya humus: bahan organik yang memiliki banyak unsur hara atau nutrisi untuk tumbuhan

Contoh Berbagai Rantai Makanan

Kira-kira, di mana letak hewan omnivora pada rantai makanan? Karena mereka bisa memakan tumbuhan dan juga hewan, hewan omnivora bisa menjadi konsumen 1, 2, atau bahkan 3. Contohnya monyet yang bisa memakan buah juga serangga yang bersarang di pohon. Bisakah kalian membuat rantai makanan dari gambar berikut?



Gambar 2.4 Monyet dan Rayap.

Sumber. Amalia fitri ghaniem, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V

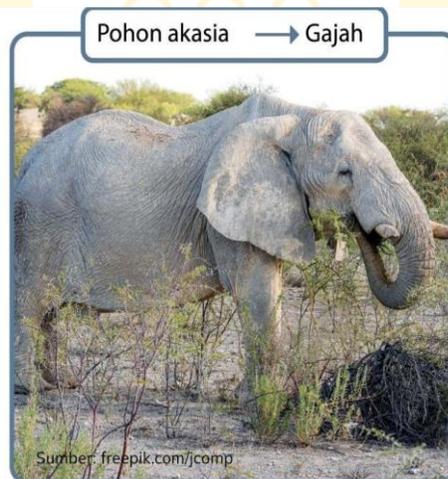
Bagaimana dengan ekosistem laut? Siapa yang berperan sebagai produsen? Pada ekosistem laut, tokoh utamanya ternyata tumbuhan yang tidak terlihat oleh mata kita, lho! Namanya fitoplankton dan jumlahnya sangat banyak di laut. Rumput laut dan lamun juga termasuk produsen di ekosistem pantai. Karena butuh sinar Matahari untuk fotosintesis, maka organisme ini hidup di permukaan air laut. Organisme ini menjadi sumber makanan bagi banyak hewan di laut.



Gambar 2.5 Fitoplankton berperan sebagai produsen.

Sumber. Amalia fitri ghaniem, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V

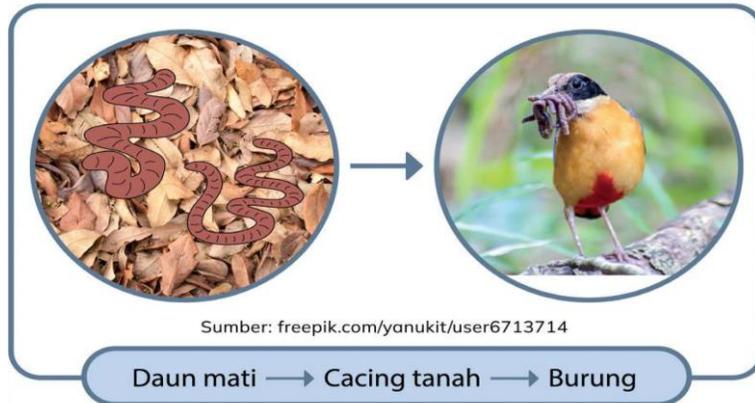
Rantai makanan tidak selalu memiliki urutan atau proses yang panjang. Ukuran gajah dewasa yang besar membuatnya tidak memiliki predator alami. Gajah makan beraneka macam tumbuhan. Di padang rumput Afrika, gajah suka makan rumput dan pohon akasia.



Gambar 2.6 Contoh rantai makanan yang pendek

Sumber. Amalia fitri ghaniem, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V

Tanaman yang sudah busuk merupakan sumber makanan bagi cacing tanah. Oleh karena itu, cacing tanah juga berperan sebagai dekomposer. Pada cacing tanah, rantai makanan bisa terjadi sebagai berikut.



Gambar 2.7 Contoh rantai makanan yang pendek.

Sumber. Amalia fitri ghaniem, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V

Kosakata Baru

- Lamun : tumbuhan yang hidup di laut dangkal
- Organisme : segala jenis makhluk hidup
- Zooplankton : hewan berukuran kecil yang ada di laut
- Fitoplankton : tumbuhan air dengan ukuran kecil yang hidup melayang dalam air

Sumber. Amalia fitri ghaniem, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan mencakup temuan penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dan dapat diaplikasikan oleh peneliti sebagaimana pedoman untuk melakukan penelitian yang lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan referensi dari peneliti sebelumnya yang dapat memberikan contoh untuk penelitian yang sedang dilakukan. Berikut beberapa temuan yang mendukung penelitian ini;

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaliza (2023) hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dengan nilai 85,00 dibandingkan dengan kelas kontrol dengan nilai 61,25. Terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* berbantuan media *big book* terhadap hasil belajar siswa. Hal

ini dibuktikan dengan menggunakan uji-t dengan diperolehnya thitung > ttabel yaitu $3,721 > 2,021$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan diterimanya H_a dan ditolaknya H_0 .

2. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Jannah, dkk (2023) hasil penelitian menyatakan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen yaitu 48,80 dan nilai rata-rata posttest yaitu 72,20. Sedangkan pada kelas kontrol menyatakan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 46,27 dan nilai rata-rata posttest yaitu 54,93. Hasil pengujian hipotesis I diperoleh ttabel sebesar 5,488 dan thitung sebesar 1,699 yang berarti thitung > ttabel maka H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hipotesis II diperoleh nilai $t_{58} = 1,67$. Karena thitung > ttabel yaitu $5,67 > 1,67$.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Romauli sinaga, dkk (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Hal ini dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 29 dengan nilai rata-rata pretest = 56,25 dan nilai rata-rata posttest = 85,25. Sedangkan kelas kontrol diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 27,25 dengan nilai rata-rata pretest = 60 dan nilai posttest = 77,25.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Wita sari angraini (2022) hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t (paired t test) diperoleh nilai thitung > ttabel yaitu $5,956 > 2,110$ dengan taraf sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VB SD Negeri 5 Merak Batin Kecamatan Natar Lampung Selatan.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di awal, maka dalam penyusunan penelitian ini peneliti mengajukan anggapan dasar atau kerangka pemikiran sebagai berikut;

Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena ruang lingkupnya yang luas dan abstrak dan selalu menggunakan

metode ceramah serta kurangnya model dan media dalam pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini harus diubah sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu upaya untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami pengetahuan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat semua siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuannya, biasanya tujuannya disini adalah hasil belajar. Hasil belajar sendiri digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Sehingga, untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus dalam melaksanakan pembelajarannya perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Adapun keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang optimal. Maka mau tidak mau siswa menciptakan lingkungan yang kondusif agar kerja sama dirasakan lebih mudah. Kondisi lingkungan juga salah satu faktor yang memicu proses dan hasil belajar.

Adapun media adalah sarana yang dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan isi/pesan dalam materi pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dianggap mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* pada mata pelajaran IPAS membuat peserta didik harus bekerja sama dengan teman sekelompoknya dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran yaitu mengenai materi pembelajaran, serai kegiatan pembelajaran membuat peserta didik harus menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru, setelah selesai menjelaskan materi pembelajaran guru akan membagikan kelompok dan peserta didik yang memegang *stick* (tongkat) wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Talking stick merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di akhir pembelajaran.

Permainan yang dimaksud yaitu adanya musik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ketika *stick* (tongkat) bergulir dari peserta didik ke peserta didik lainnya diiringi dengan music. Ketika musik berhenti siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dan berbantuan penggunaan media *big book* yang berisikan materi pembelajaran dengan desain yang menarik sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajarnya.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* berbantuan media *Big Book* terhadap hasil belajar IPAS pada materi rantai makanan Kelas V SD Negeri 105358 SEKIP Tahun Ajaran 2024/2025.

2.5 Defenisi Operasional

Untuk mencegah penafsiran yang berbeda serta untuk menciptakan kesamaan pengertian tentang variabel-variabel penelitian, maka penulis merumuskan defenisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Belajar adalah aktivitas mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* berbantuan media *Big Book* pada materi rantai makanan.
2. Mengajar adalah peroses penyampaian pengetahuan kepada siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* berbantuan media *Big Book* pada materi rantai makanan.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* berbantuan media *Big Book* untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi rantai makanan.
4. Model pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran materi rantai makanan.
5. Model pembelajaran kooperatis adalah rangkaian proses pembelajaran yang digunakan guru dengan melibatkan siswa belajar dan memecahkan maalah pada materi rantai makanan.
6. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* adalah model pembelajaran kelompok yang menggunakan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya

7. Media *Big Book* adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar besar yang membantu peserta didik lebih mudah memahami pelajaran pada materi rantai makanan.
8. Hasil belajar adalah petunjuk untuk melihat perubahan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran ipa materi rantai makanan.

