

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pemahaman tentang belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan setiap orang untuk mengalami perubahan dalam perilakunya. Ini mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku individu atau kelompok dalam rangka membantu perkembangan manusia melalui pendidikan dan pelatihan. (Romauli, 2022:391). Telaumbanua dan Harefa (2020:325) menjelaskan bahwa "belajar adalah sebuah aktivitas atau proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan kemampuan, memperbaiki tingkah laku, sikap, dan memperkuat kepribadian. "Ini menunjukkan bahwa dalam setiap proses pembelajaran, selalu terdapat transformasi dalam pemahaman, kemampuan, pandangan, dan karakter individu untuk menjadi lebih baik. Selain itu, hal yang paling krusial adalah bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang ditandai dengan perubahan dalam diri individu (Harefa & Lila, 2021:326) 326.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan positif dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku, dan kepribadian. Proses ini bertujuan untuk mendewasakan dan memperbaiki diri seseorang menuju kondisi yang lebih baik melalui pengajaran, pelatihan, dan pengalaman yang dialami. Dengan demikian, belajar tidak hanya sekedar memperoleh informasi, tetapi juga melibatkan transformasi yang menyeluruh pada diri individu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Kegiatan yang kompleks ini berkaitan dengan mengelola proses belajar siswa. Ini melibatkan penggunaan lingkungan, baik di dalam kelas maupun di luar, serta memberikan rangsangan, bimbingan, dan motivasi kepada siswa.

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”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa mengajar merupakan serangkaian aktivitas kompleks yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan secara sistematis kepada siswa dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses mengajar melibatkan pengaturan kegiatan belajar siswa, pemanfaatan lingkungan belajar baik di dalam maupun di luar kelas, serta pemberian stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan agar siswa dapat belajar secara efektif. Selain itu, mengajar juga merupakan salah satu komponen penting dalam kompetensi guru yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Fau, Amaano, (2020:326) menyatakan bahwa "pembelajaran adalah suatu sistem atau proses untuk mengajarkan pelajar yang telah direncanakan atau dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi dengan cara yang sistematis agar pelajar". Yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa suatu proses sistematis yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan pengembangan potensi peserta didik. Pembelajaran direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara terstruktur agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga, pembelajaran tidak hanya tentang memberi tahu pengetahuan, tetapi juga mencakup usaha menyeluruh untuk membangun kemampuan dan sifat baik siswa.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala hal yang dapat diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Menurut Rusman (2015:67) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah berbagai pengalaman yang didapatkan siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, Ini juga mencakup pengendalian kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, berbagai 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”. Beda dengan Bloom (Suprijono, 2009:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, 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 mata 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 kemudian digunakan untuk memperbaiki tingkah laku, dengan harapan setiap peserta didik mengalami perubahan setelah menerima 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-faktor psikologis yang dapat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa meliputi: (1) intelegensi, (2) sikap, (3) bakat, (4) minat, dan (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 yang berpengaruh meliputi fasilitas dan peralatan di sekolah atau tempat belajar, lokasi tempat tinggal keluarga, kondisi cuaca, serta waktu yang tersedia untuk belajar.
- c. Faktor pendekatan belajar, yaitu cara guru mengajar, 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 kongnitif, (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. Kegiatan keterampilan intelektual ini sudah dimulai sejak tahun pertama sekolah dasar (sekolah taman kanak-kanak) dan terus dilanjutkan tergantung pada perhatian serta kemampuan intelektual seseorang.

2. Strategi kongnitif

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 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. Ada 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.
5. Keterampilan motorik
Keterampilan motoric tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motoric yang digabungkan dengan keterampilan intelektual, 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 mendapatkan hadiah jika mereka mampu mencapai target yang ditentukan. Dengan demikian, setiap anggota dalam kelompok akan memiliki ketergantungan yang positif. Ketergantungan seperti itu membuat setiap anggota bertanggung jawab pada kelompok dan meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial antar anggota. Setiap individu saling mendukung, mereka

antusias untuk meraih keberhasilan bersama, sehingga semua orang memiliki peluang yang sama untuk berpartisipasi agar kelompok dapat mencapai kesuksesan.

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk aktivitas belajar kelompok yang disusun berdasarkan prinsip bahwa proses belajar harus didasarkan pada pertukaran informasi secara sosial antar anggota kelompok, di mana setiap peserta belajar dalam kelompok tersebut. 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 adalah strategi mengajar yang melibatkan sekelompok siswa bekerja sama dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan yang sama. Nurulhayati dalam (Harefa, 2020:327) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada beberapa macam model pembelajaran kooperatif yang bisa dipakai, dengan tujuan agar para siswa bisa bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang telah ditentukan.

2.1.6 Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick*

2.1.6.1 Pengertian *Talking Stick*

Model pembelajaran talking stick adalah salah satu dari berbagai model pembelajaran kooperatif yang ada. 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 adalah model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat untuk menunjukkan giliran berbicara. Kemudian

secara estafet tongkat tersebut berpindah ke tangan siswa lainnya secara bergiliran. Demikian seterusnya sampai seluruh siswa mendapat tongkat dan pertanyaan. Kooperatif *talking stick* adalah sebuah cara belajar yang membantu murid-murid lebih berani untuk menjawab pertanyaan dan berbicara kepada orang lain.

Model pembelajaran ini menggunakan tongkat sebagai alat bantu, siswa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka selesai mempelajari materi pokok, dan siswa bergantian memegang tongkat secara berurutan. Pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat para siswa lebih terlibat. 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, setelah siswa menguasai materi utama, mereka diminta untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Proses ini diulang terus-menerus hingga seluruh kelompok mampu menjawab pertanyaan tersebut.

Model pembelajaran kooperatif *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 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. Tujuan dari hal ini adalah agar peserta didik semakin percaya diri, berani menyampaikan pendapat, dan semangat belajarnya semakin meningkat.

Model pembelajaran kooperatif *talking stick* merupakan model pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk membiasakan dan membantu peserta didik dalam mengingat materi pelajaran. Model ini meminta siswa untuk berani berbicara, memberikan pendapat, atau menjawab pertanyaan, dan siswa yang mendapatkan tongkat dari guru secara acak wajib menjawab.

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*. Kurniasih (2015, hlm. 83) mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan model *Talking Stick* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *talking stick* yaitu:
 - a. Menguji kesiapan siswa dalam penguasaan materi perkalian.
 - b. Melatih membaca dan memahami dengan cepat materi yang telah disampaikan.
 - c. Melatih siswa memahami materi dengan cepat.
 - d. Agar lebih giat belajar karena siswa tidak pernah tau tongkat akan sampai pada gilirannya.
2. Kekurangan model pembelajaran *talking stick* yaitu:
 - a. Jika siswa ada yang tidak memahami pelajaran, siswa akan
 - b. Merasa gelisah dan khawatir ketika nanti giliran tongkat.
 - c. Berada pada tangannya.

2.1.6.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Talking Stick*

Model pembelajaran *Talking stick* terdapat langkah-langkah pelaksanaannya, yaitu:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada saat itu.
2. Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 3- 6 orang.

3. Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya ± 20 cm.
4. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pembelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan.
5. Setelah selesai membaca materi/buku pelajaran dan mempelajarinya, peserta didik menutup bukunya.
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. Setelah semuanya mendapat giliran, guru membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi, baik individu ataupun secara kelompok. Dan setelah itu menutup pelajaran.

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 3 – 6 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 dijawab 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 tahapan ini siswa melakukan refleksi.

2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran

Media sangat penting untuk mencapai tujuan belajar. Media mampu menggerakkan pikiran, keyakinan, dan keinginan para pendengar atau siswa dengan menyampaikan pesan secara meyakinkan serta mendorong proses belajar (Kusumadewi, 2017). Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik untuk memanfaatkan semua indra seperti penciuman, pengecapan, pendengaran, peraba, dan penglihatan selama proses mengajar (Daryanes et al., 2023:2). Media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara orang yang memberikan informasi seperti guru atau siswa, dan orang yang menerima informasi tersebut. Tujuan utama media pembelajaran adalah membantu siswa memahami materi secara menyeluruh dan bermakna serta meningkatkan motivasi mereka (Hasan et al., 2021).

Ini dilakukan agar materi pelajaran lebih mudah dipahami dan memberikan manfaat bagi para siswa. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber yang sudah dirancang khusus (Ambe et al., 2024:2). Dengan demikian, media bisa membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan teratur (Faqih, 2021). Dalam perspektif pendidikan, media merupakan alat yang sangat esensial dalam menentukan efektivitas proses belajar karena media dapat langsung memberikan dinamika tertentu kepada siswa (N. Hasanah, 2020:36).

2.1.7.1 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).

- a. 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.
- b. Fungsi Afektif adalah fungsi media pembelajaran yang dapat diukur dari seberapa nyaman anak saat belajar. Media dengan gambar akan menimbulkan perasaan dan sikap baik.
- c. 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.
- d. 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.

Dengan demikian, guru dapat menumbuhkan tekad belajar siswa dan mengefisienkan proses belajar mereka. Berikut beberapa manfaat dan fungsi media pembelajaran menurut Hamidah (2019).

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

- d. Karena siswa tidak hanya mendengarkan guru, mereka juga dapat melakukan aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, dan memerankan.

2.1.8 Media Papan Pintar

Media papan pintar adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar, seperti yang ditulis oleh Kamaladini pada tahun 2021. Penggunaan media ini bertujuan membuat siswa tidak bosan pada kegiatan pembelajaran karena memiliki bentuk menarik seperti tampilan tampilan berbentuk gambar, warna, angka maupun huruf. Media papan pintar adalah media grafis yang dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan berupa tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus (Maghfi, 2020). Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri dari berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran (Chentiya dkk, 2021).

Media papan pintar yang digunakan dalam penelitian ini berupa “Media Papan Pintar Perkalian” yaitu papan yang dilapisi gambar yang berbentuk perkalian yang terdapat kantong seperti yang tampak pada gambar berikut:

Gambar 2.1 Media Papan Pintar Perkalian



Cara Penggunaan Media Papan Pintar Perkalian

1. Guru siapkan media papan pintar yang berisi angka dan kantong kecil sebagai tempat stick.
2. Guru jelaskan materi perkalian yang akan dipelajari kepada siswa.
3. Guru tunjukkan cara menggunakan papan pintar, misalnya soal 3×4 , maka siswa mengambil 3 kantong dan mengisi tiap kantong dengan 4 tusuk lidi.
4. Siswa menghitung total tusuk lidi sebagai hasil perkalian dan mencocokkan dengan tabel di papan pintar.
5. Guru berikan latihan soal menggunakan media ini agar siswa aktif belajar dan memahami konsep perkalian secara visual dan praktis.

Kelebihan media papan pintar menurut (Amal, B.I., & Mizan, S., 2021) yaitu 1) media papan dapat digunakan di luar pembelajaran sebagai sumber belajar siswa. 2) Tampilan media papan pintar menarik perhatian siswa, dapat membuat siswa senang dan menambah semangat belajar. Media papan pintar dapat membantu membentuk sikap yang baik pada siswa, misalnya bersikap jujur, sabar, dan bertanggung jawab. Menurut Suryanti (2021), dengan menggunakan media papan pintar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar.

Kekurangan dari media papan pintar menurut Anggraini (2020) adalah 1) penggunaan media ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga kurang cocok digunakan pada mata pelajaran yang waktu pembelajarannya terbatas. 2) Membutuhkan waktu cukup banyak untuk guru dalam membuatnya. 3) Membuat siswa gaduh jika guru kurang teliti dalam mengawasi proses pembelajaran.

2.1.9 Materi Pembelajaran Matematika di SD

2.1.9.1 Perkalian

Perkalian adalah operasi matematika yang digunakan untuk menjumlahkan suatu bilangan secara berulang kali. Dengan kata lain, perkalian adalah cara cepat untuk menambahkan bilangan yang sama beberapa kali.

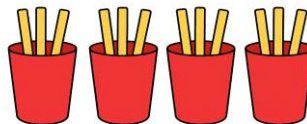
Salah satu materi matematika di Sekolah Dasar kelas III yang dipelajari adalah Perkalian Yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Misalnya, jika kamu ingin menghitung 3×4 , artinya kamu menjumlahkan angka 3 sebanyak 4 kali.

Contoh: $3 \times 4 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$

Jadi, hasil dari 3 dikali 4 adalah 12.

$$3 \times 4 = 12$$



Gambar 2.2 Contoh Penggunaan Media Papan Pintar Perkalian

Perkalian juga bisa diartikan sebagai pengelompokan sejumlah benda dalam beberapa kelompok yang sama banyak. Contohnya, jika ada 4 kantong dan setiap kantong berisi 3 apel, maka total apel adalah:

Contoh: $4 \times 3 = 12$

Jadi, perkalian membantu kita menghitung jumlah total dengan cepat tanpa harus menjumlahkan satu per satu.

2.2 Kerangka Berfikir

Salah satu model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif *Talking Stick*. Model pembelajaran ini mendorong interaksi aktif antar siswa melalui diskusi kelompok dengan menggunakan tongkat sebagai alat bergiliran berbicara. Model ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi perkalian.

Melalui model *Talking Stick*, siswa dituntut untuk saling berbagi pengetahuan, menyampaikan pendapat, serta mendengarkan teman sekelompoknya. Hal ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan rasa percaya diri, serta melatih keterampilan komunikasi. Dengan adanya keterlibatan aktif, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep perkalian dan mengingatnya dalam jangka panjang.

Belajar adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan kegiatan yang telah dilakukan sebagai interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut dengan tiga aspek yakni, afektif, kognitif, dan psikomotor.

Hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk yang terukur. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan tolak ukur atau kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.

Peran Media Papan Pintar dalam Pembelajaran Matematika Media papan pintar sebagai alat bantu visual interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep perkalian secara lebih menarik dan efektif. Media ini juga bisa meningkatkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa saat sedang belajar. Interaksi Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran Kombinasi model kooperatif *talking stick* dengan media papan pintar diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Hal ini dapat merangsang daya imajinasi dan pemahaman siswa terhadap materi perkalian.

Dampak terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *talking stick* berbantuan media papan pintar, siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya dalam materi perkalian, melalui peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep yang lebih baik.

Adapun Kesimpulannya adalah Jika model pembelajaran kooperatif *talking stick* yang didukung media papan pintar diterapkan dalam pembelajaran matematika materi perkalian di kelas III SDN 060930 Medan Johor, maka hasil belajar matematika siswa akan meningkat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2.3 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 *Talking Stick* berbantuan media papan pintar pada materi perkalian.
2. Mengajar adalah peroses penyampaian pengetahuan kepada siswa dengan model pembelajaran kooperatif *Talking Stick* berbantuan media papan pintar pada materi perkalian.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa dengan model pembelajaran kooperatif *Talking Stick* berbantuan media papan pintar untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi perkalian.
4. Model pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran materi perkalian.
5. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian proses pembelajaran yang digunakan guru dengan melibatkan siswa belajar dan memecahkan masalah pada materi perkalian.
6. Model pembelajaran kooperatif *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 papan pintar Adala media grafis yang dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan berupa tampilan-

tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus pada materi perkalian.

8. Hasil belajar adalah petunjuk untuk melihat perubahan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran matematika perkalian.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran kooperatif *Talking Stick* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika perkalian siswa kelas III UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026.

