

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui pengalaman, latihan, maupun pembelajaran. Perubahan yang terjadi dari proses belajar biasanya bersifat relatif permanen, terarah, dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menghadapi kehidupan sehari-hari

Menurut Hamalik (2020) Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, serta sikap yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Sudjana (2021) juga menambahkan bahwa belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada individu, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Sayyidina(2023) juga menyatakan belajar adalah proses perubahan kepribadian seseorang, di mana perubahan tersebut berupa peningkatan kualitas perilaku, meliputi pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, serta kemampuan lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dialami individu untuk menghasilkan perubahan dalam diri, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Sudjana (2021) dalam Sutrisno mengatakan bahwa hasil belajar menunjukkan seberapa efektif pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Berbagai jenis evaluasi membantu guru mengetahui seberapa baik siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Sudjana juga menekankan betapa pentingnya umpan balik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya Tanjung et al. (2020) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah suatu keberhasilan yang dicapai dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, baik yang kognitif, afektif, psikomotorik yang diwujudkan dalam bentuk angka yang diperoleh melalui tes yang diberi kepada siswa setelah melalui proses pembelajaran. Arief Rachman (2021) menambahkan Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku siswa yang terukur dan berkelanjutan, di mana pendidikan harus menghasilkan individu yang kompeten secara akademik, sosial, dan moral, dengan penekanan pada pembelajaran berbasis masalah untuk mengatasi disparitas regional di Indonesia.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang mencakup ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Menurut Johnson (2020) pembelajaran adalah proses yang melibatkan pemahaman, penerapan, dan refleksi terhadap pengetahuan yang diperoleh. Proses ini mencakup pemecahan masalah, kreativitas, dan pengembangan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, Brown (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan siswa secara aktif dalam proses melalui diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan itu, Renita (2024) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang melibatkan perencanaan lingkungan belajar, pengorganisasian sumber daya, serta pembentukan pengalaman belajar yang relevan. Guru tidak hanya berperan sebagai

penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membantu siswa menghadapi persoalan dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya sadar dan terencana dari pendidik untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Menurut Budi Santosa (2021), Mengajar adalah proses yang melibatkan penggunaan berbagai metode pedagogis untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan materi oleh siswa. Hal ini mencakup perencanaan yang matang, interaksi yang konstruktif, serta evaluasi yang berkelanjutan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, Ahmad Rizal (2023) menjelaskan bahwa mengajar adalah proses interaktif di mana seorang pendidik berusaha untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa dengan tujuan membentuk karakter dan kompetensi yang diharapkan. Mengajar tidak hanya melibatkan penyampaian materi, tetapi juga pemahaman dan adaptasi terhadap kebutuhan serta potensi siswa. Sejalan dengan itu, Eko Prasetyo (2023) menambahkan bahwa mengajar merupakan proses yang bertujuan untuk membimbing dan mendukung siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan, yang melibatkan perencanaan pelajaran yang strategis, penggunaan metode pengajaran yang sesuai, serta penilaian yang berfokus pada perkembangan individu siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah yang membantu siswa membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta menumbuhkan pemikiran kritis melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis dan kontekstual.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Robert Cialdini (2021) menjelaskan bahwa pengaruh adalah kemampuan untuk membentuk perilaku, keyakinan, dan sikap orang lain melalui teknik persuasi yang efektif berdasarkan prinsip-prinsip psikologis. Selanjutnya, David Roberts (2020) menyatakan bahwa pengaruh adalah kapasitas individu atau kelompok untuk

mengubah tindakan dan keputusan orang lain, yang dipengaruhi oleh konteks sosial serta kekuasaan yang dimiliki. Sejalan dengan itu, Joko Subando (2021) mengemukakan bahwa pengaruh merupakan daya atau kekuatan yang ada dalam diri seseorang, seperti siswa atau anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar sehingga mampu memengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang muncul dari suatu faktor tertentu, yang dapat menimbulkan perubahan pada diri seseorang maupun sesuatu, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, perilaku, maupun cara berpikir.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (Kurniawan et al., 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran, yang dibangun secara sistematis untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi setiap pengajar, sehingga penting untuk menentukan model pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan secara optimal. Selanjutnya, Soekamto (dalam Marjuki, 2020) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Ditambahkan oleh Tantri Nurrohmatul Amaliyah (2020) bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran serta pengajar dalam menjalankan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan untuk mengatur dan mengelola proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan konteks pendidikan.

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick*

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang menggunakan paham konstruktivisme. Model pembelajaran kooperatif juga membantu mendorong untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.

Menurut Alfiani, S.N. (2021), model *Talking Stick* adalah strategi pembelajaran kooperatif yang menggunakan media tongkat sebagai alat bergilir dalam menjawab pertanyaan. Ketika tongkat diberikan kepada siswa, mereka harus menjawab pertanyaan dari guru, sehingga siswa dituntut untuk aktif, fokus, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Istarani (2023) pembelajaran dengan model *Talking Stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran dengan model *Talking Stick* diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan di pelajari.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan, model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* adalah suatu metode belajar kelompok yang menggunakan tongkat sebagai penanda giliran berbicara. Siswa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat sesuai materi yang dipelajari.

A. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick*

Menurut Istarani (2023) Langkah-langkah pembelajaran tipe *Talking Stick* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan sebuah tongkat.
2. Guru menyampaikan materi pokok yang dipelajari kemudian diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi.
3. Setelah selesai membaca materi/buku Pelajaran dan mempelajarinya, peserta didik menutup bukunya.
4. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan peserta didik memegang tongkat tersebut harus menjawabnya demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
5. Guru memberikan kesimpulan.

6. Evaluasi

7. Penutup

Menurut Imas Kurniasih & Berlin Sari (2015), Langkah-langkah pembelajaran tipe *Talking Stick* sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Talking Stick* yang akan digunakan pada penelitian itu yaitu:

1. Persiapan

Guru menyiapkan media pembelajaran berupa tongkat serta membentuk peserta didik dalam 6 kelompok yang terdiri dari 3 peserta didik agar setiap kelompok dapat berpartisipasi aktif.

2. Penyampaian Materi

Guru menyampaikan materi pokok pembelajaran kepada seluruh kelompok, kemudian memberikan waktu kepada peserta didik untuk membaca dan mendiskusikan isi materi bersama anggota kelompoknya.

3. Diskusi Kelompok

Setelah memahami materi, setiap kelompok menutup buku dan mulai berdiskusi secara lisan mengenai isi materi untuk memperkuat pemahaman bersama.

4. Kegiatan *Talking Stick*

Guru mengarahkan seluruh siswa untuk membentuk lingkaran besar, guru dan siswa melakukan *Talking Stick* dengan diiringi musik. Selama tongkat berjalan dan ketika musik berhenti, pada siswa yang mendapatkan tongkat guru mengeluarkan siswa tersebut dari lingkaran yang telah dibentuk.

5. Rotasi dan Partisipasi

Tongkat terus berpindah dari satu siswa ke siswa yang lain sehingga semua siswa mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Hal ini menumbuhkan rasa tanggung jawab pada siswa.

6. Kesimpulan Bersama

Setelah itu guru mempersilahkan seluruh siswa untuk kembali duduk sesuai dengan kelompok masing-masing dan guru mempersilahkan untuk siswa yang akan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru

7. Penutup

Guru memberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa baik secara individu maupun kelompok, kemudian menutup pembelajaran dengan refleksi dan pesan motivasi.

B. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick*

Menurut Istarani (2023), model pembelajaran *Talking Stick* memiliki manfaat utama sebagai berikut :

1. Mendorong keberanian peserta didik untuk mengemukakan pendapat

Model *Talking Stick* memberikan kesempatan kepada peserta didik yang memegang tongkat untuk menjawab pertanyaan guru. Dengan demikian, siswa dilatih untuk berbicara, menyampaikan jawaban atau ide, dan tidak hanya menjadi pendengar pasif.

2. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran

Karena setiap siswa atau kelompok berkesempatan mendapatkan giliran menjawab, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif setiap siswa mempunyai peluang untuk terlibat langsung.

3. Memperkuat pemahaman materi melalui pembacaan dan diskusi kelompok sebelum menjawab

Langkah awal membaca materi, kemudian mendiskusikannya (dalam kelompok atau secara mandiri), sebelum siswa yang memegang tongkat menjawab, membuat siswa terlebih dahulu memahami materi daripada hanya disampaikan secara ceramah.

4. Meningkatkan daya ingat dan respons siswa terhadap materi pembelajaran

Dengan pertanyaan yang diajukan guru dan siswa yang lebih siap menjawab, model ini membantu siswa mengingat dan memproses materi yang sudah dipelajari, bukan sekadar mendengar saja.

5. Membentuk sikap saling menghargai dan kerjasama dalam kelompok

Karena model ini sering diaplikasikan dalam kelompok, siswa belajar bekerjasama, menghormati giliran, dan belajar dari teman kelompoknya—ini mengembangkan aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran.

6. Membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton

Penggunaan tongkat sebagai media/gilirannya dan interaksi antara guru-siswa membuat suasana lebih variatif, bukan hanya guru berbicara terus-menerus, sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick*

Menurut Imas Kurniasih & Berlin Sani (2015), model pembelajaran *Talking Stick* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

1. Menguji kesiapan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.

2. Melatih membaca dan memahami dengan cepat materi yang telah disampaikan.
3. Agar lebih giat belajar karena siswa tidak pernah tau tongkat akan sampai pada gilirannya.

D. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick*

Menurut Imas Kurniasih & Berlin Sani (2015), *Talking Stick* juga memiliki kekurangan, yaitu: Jika ada siswa yang tidak memahami pelajaran, siswa akan merasa gelisah dan khawatir ketika nanti giliran tongkat berada pada tangannya.

2.1.8 Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran : Komponen Ekosistem dan Rantai makanan

Sumber materi buku IPAS Sumber materi: Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD Kelas V, Amalia Fitri Ghaniem, dkk. Hal: 41-48, Splash IPAS untuk SD/MI Kelas 5 Kurikulum Merdeka, Oky Dian V.

Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah suatu sistem yang terbentuk karena adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup (komponen biotik) dengan lingkungan tak hidup (komponen abiotik) di suatu tempat tertentu. Komponen biotik meliputi produsen, konsumen, dan pengurai, sedangkan komponen abiotik meliputi faktor-faktor seperti cahaya matahari, air, tanah, udara, dan suhu. Keduanya saling berinteraksi membentuk keseimbangan melalui proses aliran energi dan siklus materi. Dalam ekosistem, setiap makhluk hidup bergantung satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berdasarkan tempat terbentuknya, ekosistem dibedakan menjadi ekosistem alami seperti hutan, sungai, dan laut, serta ekosistem buatan seperti sawah, kolam, dan taman. Secara keseluruhan, ekosistem merupakan satu kesatuan yang dinamis dan seimbang, di mana perubahan pada satu komponen dapat memengaruhi keseluruhan sistem kehidupan di dalamnya.

A. Komponen Ekosistem

Komponen ekosistem terdiri atas dua bagian utama, yaitu komponen biotik (makhluk hidup) dan komponen abiotik (benda tak hidup).

Komponen Biotik adalah semua makhluk hidup yang ada dalam ekosistem dan memiliki peran masing-masing, meliputi:

- a. Produsen, yaitu makhluk hidup yang dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis, contohnya tumbuhan hijau dan alga.
- b. Konsumen, yaitu makhluk hidup yang memperoleh energi dengan memakan makhluk hidup lain, misalnya hewan dan manusia. Konsumen dibedakan menjadi beberapa tingkatan, seperti konsumen pertama (herbivora), kedua (karnivora), dan seterusnya.
- c. Pengurai (dekomposer), yaitu organisme seperti bakteri dan jamur yang menguraikan sisa makhluk hidup menjadi zat hara yang dikembalikan ke tanah sehingga dapat digunakan kembali oleh produsen.

Komponen Abiotik adalah unsur-unsur tak hidup yang memengaruhi kehidupan makhluk hidup dalam ekosistem. Komponen ini meliputi cahaya matahari, air, udara, tanah, suhu, kelembapan, dan mineral. Semua faktor abiotik tersebut menentukan tempat hidup dan perkembangan makhluk hidup di dalam suatu ekosistem.

B. Rantai Makanan

Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Setiap makhluk hidup memiliki peran sebagai produsen, konsumen, atau pengurai.

1. Contoh rantai makanan di sawah:

Rumput → Kelinci → Ular → Elang → Pengurai (bakteri/jamur).



Gambar 2.1 Rantai Makanan Sawah

Sumber : <https://11nq.com/aCH5Y>

2. Contoh rantai makanan di Laut:



Gambar 2.2 Gambar Makanan di Laut

Sumber : <https://11nq.com/VpUTX>

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman. Sedangkan mengajar merupakan suatu upaya untuk menyampaikan pengetahuan dengan tuntutan hasil belajar perubahan sikap dan nilai pada siswa yang belajar. Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dengan siswa melalui kegiatan belajar mengajar ditentukan dan dipengaruhi oleh banyak faktor yaitu faktor intern dan ekstern. Salah satu teknik yang dapat dilakukan guru dalam mengaktifkan siswa adalah diperlukan model pembelajaran yang tepat dimana proses belajar mengajar guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa, karena dengan keaktifan ini siswa akan menghayati pelajaran dan hasil belajarnya pun meningkat.

Model pembelajaran merupakan pedoman atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran didalam proses belajar

mengajar. Model pembelajaran membantu siswa dalam memperoleh keterampilan, nilai, cara berpikir dan cara mengekspresikan diri menjadi diri sendiri. Penerapan model *Talking Stick* pada siswa SD, guru harus berperan penting untuk membimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa tersebut dan bisa mengelola kelas untuk mencegah rasa bosan siswa saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa tingkat keterampilan peserta didik masih kurang dalam proses pembelajaran dan siswa terkadang merasa jenuh, bosan, tidak mau tau dalam proses belajar mengajar. Dengan penerapan model *Talking stick* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Berikut Bagan kerangka berpikir.



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Defenisi Operasional

Defenisi Operasional Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses yang dialami individu untuk menghasilkan perubahan dalam diri, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku.
2. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang mencakup ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
3. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya sadar dan terencana dari pendidik untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.
4. Pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang muncul dari suatu faktor tertentu, yang dapat menimbulkan perubahan pada diri seseorang maupun sesuatu, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, perilaku, maupun cara berpikir
5. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* adalah suatu metode belajar kelompok yang menggunakan tongkat sebagai penanda giliran berbicara. Siswa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat sesuai materi yang dipelajari.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah bahwa "ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* terhadap hasil belajar IPAS Komponen Ekosistem dan Rantai makanan di kelas V SDN 101895 Bangun Sari Tahun Pembelajaran 2025/2026."