

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang timbul dari sesuatu hal, baik itu berasal dari orang maupun benda yang dapat membentuk watak, kepercayaan, maupun perbuatan seseorang. (Departemen Pendidikan Nasional, 2016: 894). Menurut Badudu dan Zain pengaruh merupakan (1) daya yang menyebabkan sesuatu terjadi; (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu menjadi berbeda; (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan yang lain (Fatonah, dkk. 2021: 92). Sementara menurut Surakhmad (2013: 7), menyebutkan bahwa, pengaruh merupakan sebuah kekuatan yang timbul dari suatu benda atau orang dan juga gejala alam yang dapat memberikan perubahan dan dapat membentuk kepercayaan.

Berdasarkan pengertian pengaruh dari beberapa ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa pengaruh merupakan sesuatu yang dapat memberikan perubahan. Perubahan sendiri berasal dari kata “ubah” yang dalam KBBI berarti menjadi lain (berbeda) dari semula, tukar, dan ganti. Sementara perubahan merupakan suatu hal (keadaan) yang berubah; peralihan; dan pertukaran (KBBI, 2016: 1223). Perubahan menurut peneliti bisa juga dikatakan sebagai peralihan dari A ke B sehingga menjadikannya berbeda dari hal yang semula.

2. Model Pembelajaran *Talking Stick*

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas (Lestari & Yudhanegara, 2017: 37). Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum, merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, serta untuk memandu pembelajaran di dalam kelas atau pada situasi pembelajaran yang lain, (Suyono dan Hariyanto, 2015: 147). Sementara menurut Martinis (2013) mengatakan bahwa model merupakan contoh yang dipergunakan oleh para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan demikian strategi merupakan bagian dari model pembelajaran dan ia bukanlah merupakan strategi pembelajaran.

Berdasarkan gagasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola interaksi antara guru dan siswa yang terdiri dari strategi, metode, dan teknik pembelajaran

yang dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

b. Model Pembelajaran *Talking Stick*

1) Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick*

Talking Stick merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan tongkat dan musik pengiring, siswa yang sedang memegang tongkat ketika musik berhenti dimainkan harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan demikian seterusnya. (Lestari dan Yudhanegara. 2017: 72). Menurut Rosdiani dkk. (2022) *talking stick* merupakan model pembelajaran yang interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan. Teknik ini menekankan pada keterlibatan siswa untuk senantiasa aktif selama proses pembelajaran. Sementara, menurut Huda (2013: 224-225) *talking stick* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif (berkelompok) yang lebih mengedepankan keaktifan peserta didik dalam ketrampilan memecahkan masalah, memahami materi pelajaran dengan cepat, serta mengomunikasikannya kepada peserta didik yang lain, model pembelajaran ini dilaksanakan menggunakan bantuan tongkat sebagai medianya.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *talking stick* merupakan model

pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan yang menggunakan tongkat sebagai medianya, model pembelajaran ini digunakan guru untuk mendorong keberanian siswa untuk berbicara atau menjawab pertanyaan dari guru. Pembelajaran dengan menggunakan model *talking stick* memang sangat cocok untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar, karena selain bisa digunakan untuk melatih keberanian siswa berbicara model pembelajaran *talking stick* juga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membuat siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.

2) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Talking Stick*

Octavia (2020: 69-70) menyebutkan langkah-langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *talking stick* yaitu dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5-6 orang secara heterogen.
- b) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
- c) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.

- d) Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
- e) Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
- f) 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.
- g) Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
- h) Guru memberikan kesimpulan.
- i) Guru melakukan evaluasi/penilaian, baik secara kelompok maupun individu.
- j) Guru menutup pembelajaran.

Huda (2013: 225) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran *talking stick* adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari.
- b) Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok besar yang siswa-siswinya heterogen.

- c) Guru memberikan *handout* materi untuk setiap kelompok. Kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
- d) Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam materi.
- e) Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan.
- f) Guru menyiapkan sebuah tongkat.
- g) Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa, setelah itu guru meminta siswa untuk bernyanyi dan tongkat akan berputar selama lagu dinyanyikan, kemudian, guru memberi pertanyaan kepada siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.

Langkah-langkah metode pembelajaran *talking stick* di atas dapat peneliti rangkum sebagai berikut:

- a) Guru sebelumnya membentuk beberapa kelompok yang bertujuan ketika salah satu anggota kelompok tidak dapat memahami materi maka tugas yang lain adalah membantu dan saling bekerja sama.

- b) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang akan digunakan dalam permainan *talking stick*.
- c) Guru wajib menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan jelas dan memastikan siswa cukup paham dengan materi yang disampaikan sebelum dilaksanakan permainan.
- d) Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi membahas masalah yang ada pada materi
- e) Setelah siswa selesai memahami materi, guru memulai permainan dengan melemparkan tongkat kepada salah satu siswa dan siswa yang menerima tongkat harus menjawab pertanyaan dari guru, begitupun seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat giliran.
- f) Setelah menyelesaikan permainan tersebut guru juga wajib memberikan evaluasi dan refleksi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penelitian ini menerapkan suatu inovasi dengan menggunakan media permainan sambung kata sebagai strategi dalam melaksanakan model pembelajaran *talking stick* menjadi lebih menarik. Langkah-langkah model pembelajaran *talking stick* yang akan dilaksanakan peneliti yaitu sebagai berikut:

- a) Guru sebelumnya membentuk 2 kelompok secara heterogen dalam 1 kelas yang bertujuan ketika salah satu

anggota kelompok tidak dapat memahami materi maka tugas yang lain adalah membantu dan saling bekerja sama.

- b) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang akan digunakan dalam permainan *talking stick*.
- c) Guru wajib menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan jelas dan memastikan siswa cukup paham dengan materi yang disampaikan sebelum dilaksanakan permainan.
- d) Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi membahas masalah yang ada pada materi.
- e) Siswa mendengarkan aturan permainan sebelum dimulai
- f) Permainan dimulai dengan guru melemparkan tongkat sembari mengucapkan kata pemantik kepada salah satu siswa secara sembarang dan siswa yang menerima tongkat harus dengan segera menyambung kata tersebut dan melemparkan kembali tongkat yang ada ditangannya ke siswa yang lain yang ada di kelompok lawannya.
- g) Siswa yang tidak dapat menyambung kata dengan cepat ataupun tidak dapat menyambung kata menjadi kalimat yang benar akan mendapat hukuman pertanyaan matematika dari guru, setelah menyelesaikan permainan tersebut guru memberikan evaluasi dan refleksi dari

pembelajaran yang telah dilaksanakan. Lalu pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

3) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Talking Stick*

Shoimin (2014: 83) mengungkapkan bahwa setiap model pembelajaran pasti akan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan yang ada dalam model pembelajaran *talking stick* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Kelebihan:

- a) Kelebihan model pembelajaran *talking stick* menurut Shoimin (2014: 83).
 - (1) Menguji kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran.
 - (2) Melatih siswa memahami materi dengan cepat.
 - (3) Memacu siswa untuk lebih giat dalam belajar, karena siswa tidak pernah tahu kapan tongkat akan sampai pada gilirannya.
 - (4) Siswa berani mengemukakan pendapat.
 - (5) Model pembelajaran *talking stick* sangat mudah dipraktikkan.
 - (6) Guru mudah memahami sejauh mana pengetahuan yang dimiliki masing-masing siswa.

b) Kelebihan model pembelajaran *talking stick* menurut Fajrin (2018: 88).

- (1) Melatih keterampilan siswa dengan materi yang diajarkan dengan cepat.
- (2) Menguji kesiapan siswa dalam memahami dan menguasai materi.
- (3) Melatih siswa untuk giat belajar.
- (4) Memudahkan siswa dalam mengingat mata pelajaran.
- (5) Menyisipkan unsur permainan sehingga siswa tidak mudah jenuh.

Kekurangan:

Kekurangan model pembelajaran *talking stick* menurut Shoimin (2014: 83).

- (1) Membuat siswa tegang, karena siswa tidak tahu kapan tongkat akan sampai pada gilirannya.
- (2) Siswa yang tidak siap berpotensi tidak bisa menjawab.
- (3) Siswa takut akan mendapat pertanyaan dari guru.

Beberapa pendapat yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *talking stick* memiliki lebih banyak kelebihan dibandingkan dengan kekurangannya. Salah satu kelebihannya yang paling banyak disebutkan yaitu model pembelajaran *talking stick* dapat menguji kesiapan belajar siswa dan melatih siswa memahami materi dengan

cepat, sementara kekurangannya yang paling sering terjadi adalah siswa takut mendapat pertanyaan dari guru.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Uno (2016: 23) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang muncul pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan berupa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya hasrat dan keinginan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif. Sedangkan menurut Sardiman (2018: 75), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek dapat tercapai. Sementara, apabila kita berpijak pada teori Maslow sebagai seorang tokoh motivasi aliran humanisme, motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuan tertentu. Kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti keinginan yang hendak dipenuhi, tingkah laku, tujuan dalam

melakukan segala sesuatu, serta adanya umpan balik (Jauhary, 2019: 4-5).

Beberapa pengertian motivasi belajar dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu bentuk dorongan yang menghasilkan semangat siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih aktif dan dapat memberi arah dari kegiatan pembelajaran tersebut sehingga kegiatan belajar yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh subjek.

b. Macam-macam Motivasi

Tambunan (2015: 196) mengemukakan bahwa motivasi terbagi atas 2 sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari diri sendiri atau disebut juga motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya dorongan dari luar, motivasi ini timbul di dalam setiap diri individu untuk melakukan sesuatu karena dalam diri individu tersebut memiliki harapan, tujuan dan keinginan. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar, orang dengan motivasi intrinsik cenderung lebih giat dan tekun dalam belajarnya. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh pemikirannya yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang

dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna di masa kini dan masa yang akan datang.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul dalam diri seseorang akibat pengaruh dan dorongan dari luar. Sebagai contoh, seseorang tahu besok pagi akan ujian dengan demikian ia belajar semalaman agar mendapat nilai baik, sehingga ia akan dipuji oleh ibunya ataupun gurunya. Jadi, belajar bukan karena ingin memahami sesuatu melainkan ingin mendapat nilai yang baik agar mendapat penghargaan. Motivasi ekstrinsik bisa dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar (Sardiman, 2018: 89).

Kedua macam motivasi tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu, motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya dorongan dari luar, motivasi ini ada dari dalam diri individu yang memiliki pemikiran yang positif. Sementara motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul dalam diri seseorang akibat pengaruh dari luar, motivasi ekstrinsik dapat dibangun dengan beberapa perlakuan yang dapat mendorong semangat belajar seseorang.

Penelitian ini akan menggunakan motivasi ekstrinsik sebagai pendorong semangat belajar peserta didik, karena motivasi ekstrinsik dapat dilakukan dengan beberapa perlakuan, salah satu motivasi ekstrinsik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa penerapan metode pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata yang akan diterapkan di SD Negeri Jatisawit 03.

c. Bentuk-bentuk Motivasi Ekstrinsik di Sekolah

Peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan, karena dengan motivasi peserta didik akan dapat terus mengembangkan kemampuan berpikir, berhitung dan menalarnya secara aktif dan inisiatif. Menurut Septyaningrum (2021), ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yakni:

1) Pemberian Angka

Angka yang dimaksud di sini berupa nilai dari hasil belajar peserta didik. Banyak siswa yang belajar karena ingin mendapatkan nilai yang baik, nilai yang dikejar oleh siswa biasanya adalah nilai ulangan atau nilai pada rapor.

2) Hadiah

Hadiah dapat dijadikan sebagai alat untuk memancing motivasi siswa meskipun tidak selalu berhasil. Hadiah akan

menarik bagi siswa yang memang memiliki bakat dan minat dalam bidangnya. Contoh, anak yang tidak memiliki bakat dalam bidang menggambar tidak akan terlalu senang jika disuruh giat menggambar dengan diberi motivasi hadiah, berbeda dengan siswa yang dari awal memiliki minat dan bakat dalam menggambar mereka akan semakin giat dan termotivasi untuk menggambar ketika diimingi sebuah hadiah.

3) Saingan

Saingan atau kompetisi juga bisa digunakan sebagai alat untuk mendorong motivasi belajar siswa. Persaingan ini bisa berupa persaingan individu maupun persaingan kelompok. Persaingan ini bisa dimanfaatkan dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan.

4) Memberi Ulangan

Pemberian ulangan bisa dijadikan sarana untuk mendorong siswa termotivasi untuk belajar. Seperti yang kita ketahui biasanya para siswa akan mendadak giat belajar apabila mengetahui besok akan diadakan ulangan. Akan tetapi pemberian ulangan ini tidak boleh dilakukan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena akan menyebabkan siswa menjadi bosan dan lelah dalam belajar. Sebelum diadakan ulangan guru harus memberikan informasi terlebih dahulu kepada siswa.

5) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil merupakan kelanjutan dari pemberian nilai/angka, dengan mengetahui hasil pekerjaannya mendapat kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka akan timbul motivasi dalam diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasil belajarnya akan terus meningkat.

6) Pujian

Pujian merupakan salah satu bentuk dukungan yang positif dan sekaligus motivasi yang baik. Supaya pujian ini dapat dijadikan motivasi maka perlu diberikan dengan tepat. Pujian yang diberikan dengan tepat akan memberi suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar siswa.

7) Hukuman

Hukuman yang diberikan secara tepat dan bijak akan dapat dijadikan alat motivasi, oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

8) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar timbul pada diri peserta didik tersebut tanpa adanya dorongan dan memang sudah terdapat motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

9) Minat

Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut;

- a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b) Mengubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
- c) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- d) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

10) Penerapan Model Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai pemicu bangkitnya motivasi belajar siswa. Dengan diterapkannya model pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membuat siswa merasa senang dan tidak mudah jenuh dalam belajar sehingga gairah belajar siswa meningkat.

d. Indikator Motivasi Belajar

Syafi'i (2018: 48) menyatakan indikator dalam motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Menghargai dan menikmati kegiatan dan aktivitas belajar.
- 2) Senang memecahkan persoalan-persoalan dalam belajar.
- 3) Tertarik untuk selalu belajar yang dapat menunjukkan kepada arah yang positif.

- 4) Senang melakukan hal-hal yang membimbingnya kepada sesuatu yang positif.
- 5) Selalu menginginkan sesuatu yang sulit.

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2016: 31) meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan kemauan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Sardiman (2018: 83) indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakininya itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ketiga indikator motivasi belajar menurut para ahli di atas dapat ditarik kesimpulannya bahwa indikator dari adanya motivasi belajar yang terpenting adalah untuk menumbuhkan pemikiran yang positif bagi siswa, memunculkannya hasrat untuk berhasil dan menjadikan siswa lebih giat dan tekun dalam belajar. Pada penelitian ini, indikator yang paling sejalan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu indikator yang dikemukakan oleh Sardiman.

e. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi berfungsi sebagai pengarah artinya motivasi dapat menggerakkan seseorang melakukan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan dan motivasi juga berfungsi sebagai penggerak, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan maupun perbuatan yang dapat dilakukan seseorang, (Octavia, 2020: 52).

Peran motivasi dalam dunia belajar mengajar sangat dibutuhkan. Dengan motivasi, hasil belajar dan mengajar akan lebih optimal. Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa (Sardiman 2018 : 84). Sehubungan dengan hal tersebut, peran fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Adanya motivasi bisa dijadikan sebagai penggerak atau pendorong yang dapat

membuat seseorang lebih giat dalam melaksanakan pekerjaannya.

- 2) Menentukan arah perubahan ke arah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dan apa yang harus ditinggalkan guna mencapai tujuan yang dikehendaki.

Purwanto (2013) juga menyebutkan beberapa fungsi motivasi dalam belajar di antaranya:

- 1) Menentukan penguatan belajar
- 2) Memperjelas tujuan belajar, dan
- 3) Menentukan ketekunan belajar

Sedangkan menurut Rahmawati (2016) fungsi motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Untuk memberikan dorongan
- 2) Untuk menggerakkan
- 3) Untuk mengarahkan kegiatan atau aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan beberapa fungsi motivasi di atas yaitu, motivasi berguna sebagai pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuannya, dengan motivasi seseorang dapat menyeleksi apa yang semestinya di tinggalkan dan dilakukan dan dengan adanya motivasi seseorang akan mendapatkan sistem pembelajaran yang lebih bermakna.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir berdasarkan KBBI artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu dan kritis menurut KBBI adalah sifat tidak mudah percaya, bersifat selalu berusaha menemukan kesalahan, dan tajam dalam penganalisaan, Depdiknas (2016: 601-872). Menurut Ratna dkk. (2017) dalam tulisannya pada suatu jurnal yang berjudul "*Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian*" berpikir kritis berarti kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik. Kemudian menurut Setyawati (2013) ciri-ciri orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis, akan mampu menyelesaikan suatu masalah dengan tujuan tertentu, mampu menganalisis dan menggeneralisasikan ide-ide berdasarkan fakta yang ada, serta mampu menarik kesimpulan dan menyelesaikan masalah secara sistematis. Sedangkan menurut Arifin dan Laili (2022), berpikir kritis menggambarkan bagaimana cara kita berpikir tentang sesuatu. Belajar berpikir kritis berarti belajar bagaimana caranya mengajukan pertanyaan yang benar, kapan seharusnya mengajukan pertanyaan, dan metode penalaran apa yang seharusnya digunakan. Berpikir kritis juga melibatkan

pengembangan sikap tertentu seperti kebutuhan akan akal, kebutuhan akan tantangan dan kebutuhan akan kebenaran.

Berdasarkan pada pengertian para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan seseorang dalam menganalisis permasalahan, ide maupun gagasan ke arah yang lebih spesifik, berpikir kritis dapat mengarahkan seseorang untuk belajar menempatkan perbuatan dengan benar.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator dalam berpikir kritis menurut Andriani dan Suparman (2018) yaitu:

- 1) Memahami suatu masalah dengan cara menuliskan informasi yang terdapat pada suatu masalah.
- 2) Mengidentifikasi kaitan dari suatu pernyataan, pertanyaan, dan konsep dari suatu masalah dengan cara membuat suatu model matematika dari suatu masalah dan dapat dijelaskan dengan benar.
- 3) Menyelesaikan suatu masalah dengan tepat.
- 4) Membuat suatu kesimpulan dari suatu masalah.

Menurut Pertiwi (2018) menyatakan indikator kemampuan berpikir kritis yang perlu dimiliki sebagai berikut:

- 1) Memahami masalah yang ditunjukkan dengan menulis diketahui maupun yang ditanyakan soal dengan tepat.

- 2) Mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan, pertanyaan-pertanyaan, dan konsep-konsep yang diberikan dalam soal yang ditunjukkan dengan membuat model matematika dengan tepat dan memberi penjelasan dengan tepat.
- 3) Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap dan benar dalam melakukan perhitungan.
- 4) Membuat kesimpulan dengan tepat.

Menurut Septiana dkk. (2019) indikator berpikir kritis dalam penelitiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Menyatakan masalah.
- 2) Memberikan pendapat.
- 3) Melakukan induksi (menganalisis informasi dan membuat kesimpulan).
- 4) Membuat keputusan (menentukan penyelesaian dan menentukan kemungkinan yang akan digunakan).

Kedua indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator berpikir kritis bertujuan baik untuk membuat siswa menjadi pribadi yang terbuka, dapat menalar dan mencari pernyataan yang jelas dari setiap pertanyaan yang diterima, dapat menerima informasi dengan baik, dapat membuat rangkuman, dan dapat bersikap dan berpikir

terbuka. Dalam penelitian ini indikator berpikir kritis yang paling sejalan adalah yang dikemukakan oleh Pertiwi.

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan, dan *mathanein* yang artinya berpikir atau belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) matematika memiliki arti ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (Depdiknas, 2016).

Fidayanti, dkk. (2020) mendefinisikan matematika sebagai cabang dari pengetahuan eksak dan terorganisasi, ilmu deduktif tentang keluasan atau pengukuran dan letak, tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas susunan besaran dan konsep-konsep mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema, dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Sementara menurut Susanto (2015: 185) berpendapat bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi,

memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu dan teknologi.

Sependapat dengan pernyataan Susanto, seperti halnya dengan ilmu yang lain, matematika juga memiliki aspek teori dan aspek terapan (praktis) dan penggolongannya yang memuat matematika murni, matematika terapan dan matematika sekolah. Matematika akan banyak berkembang ketika ia diperlukan dalam hal teknologi. Oleh karena itu, perlu bagi semua orang untuk mengenal matematika, memahami peran dan manfaat matematika ke depannya, mengingat bahwa saat ini teknologi sudah semakin maju dan diutamakan, (Hamzah dan Muhlisrarini. 2014 : 47-48).

Beberapa pendapat tentang matematika di atas dapat ditarik kesimpulannya yaitu matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi seseorang serta dapat memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan berkembangnya teknologi, ilmu matematika juga semakin berkembang dan diperlukan. Matematika bukan hanya sekedar angka, melainkan ilmu tentang struktur, logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya.

b. Materi Sifat-sifat Operasi Hitung Pada Bilangan Cacah

1) Operasi Hitung Bilangan

a) **Penjumlahan dengan cara mendatar**

Peternakan pak Hardi menghasilkan telur yang banyak setiap harinya. Jumlah telur yang dihasilkan pada hari Sabtu adalah 1.152 butir. Pada hari Minggu dihasilkan sebanyak 1.123 butir.

Berapakah jumlah telur yang dihasilkan oleh peternakan pak Hardi selama 2 hari?

Penyelesaian:

$$1.152 + 1.123 = \dots$$

$$1.152 = 1000 + 100 + 50 + 2$$

$$\begin{array}{r} 1.123 = 1000 + 100 + 20 + 3 \quad + \\ \hline = 2000 + 200 + 70 + 5 \\ = 2.275 \end{array}$$

b) **Penjumlahan dengan cara bersusun ke bawah**

(1) Menjumlahkan tanpa teknik menyimpan

Perhatikan operasi hitung berikut!

$$1000 + 3000 = 4000$$

Penjumlahan di atas juga bisa dilakukan dengan cara bersusun, contohnya:

$$\begin{array}{r} 1000 \\ 3000 + \\ \hline 4000 \end{array}$$

(2) Menjumlahkan dengan teknik menyimpan

Perhatikan operasi hitung di bawah ini.

$$624 + 2.158 = 2.782$$

Agar lebih mudah soal tersebut dapat dikerjakan

dengan cara bersusun:

$$\begin{array}{r} 624 \\ 2.158 + \\ \hline 2.782 \end{array}$$

- $4 + 8 = 12$. Tulis 2 menyimpan 1
- $2 + 5 = 7$. Ditambahkan 1 = 8
- $6 + 1 + 7$
- 2 diturunkan

c) Pengurangan

Mengurang tanpa dan dengan teknik menyimpan

Contoh:

$$(1) \begin{array}{r} 689 \\ 200 - \\ \hline 489 \end{array}$$

- $9 - 0 = 9$
- $8 - 0 = 8$
- $6 - 2 = 4$

$$(2) \begin{array}{r} 432 \\ 176 - \\ \hline 256 \end{array}$$

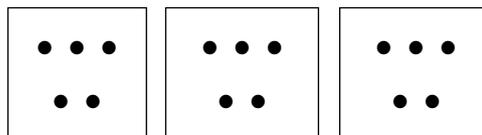
- $2 - 6 = (-)$ maka harus pinjam dari angka 3
- Jadi $12 - 6 = 6$
- 3 telah dipinjam 1 maka tersisa 2
- $2 - 7$ (hasilnya minus maka harus pinjam dari angka 4
- 4 telah dipinjam 1, tersisa 3

d) Perkalian dan pembagian

(1) Perkalian

➤ Contoh perkalian dengan penjumlahan berulang

Ardi memiliki 3 buah kantung berisi kelereng. Jika setiap kantung berisi 5 butir kelereng, maka berapa jumlah semua kelereng Ardi?



$$5 + 5 + 5$$

$$\begin{aligned} \text{Bentuk perkalian} &= \text{Wadah} \times \text{Isi} \\ &= 3 \times 5 \\ &= 15 \end{aligned}$$

➤ Perkalian dengan cara mendatar

$$\begin{aligned} \text{Contoh : } 38 \times 7 &= (30 + 8) \times 7 \\ &= (30 \times 7) + (8 \times 7) \\ &= 210 + 56 \\ &= 266 \end{aligned}$$

➤ Perkalian dengan cara bersusun panjang

Contoh :

$$24 \times 9 = \dots$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ 9 \times \\ \hline 36 \quad (9 \times 4) = \text{satuan kali satuan} \\ \underline{180} + \quad (9 \times 20) = \text{satuan kali puluhan} \\ 216 \end{array}$$

➤ Perkalian dengan cara bersusun pendek

Contoh : 32×7

32

$$\begin{array}{r} 7 \times \\ \hline \end{array}$$

224 → $2 \times 7 = 14$, ditulis 4, simpan 1

↳ Dari $(3 \times 7) + 1$ (simpanan), ditulis 22

(2) Pembagian

Contoh : $45 : 3$

$$\begin{array}{r} 15 \\ 3 \overline{)45} \\ \underline{15} \\ 15 \\ \underline{15} \\ 0 \end{array}$$

- $4 : 3 = 1$, sisa 1
- $1 \times 3 = 3$
- $4 - 3 = 1$, turunkan angka 5 menjadi 15.
- $15 : 3 = 5$

Jadi, $45 : 3 = 15$

Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI

Kelas III (Kemendikbud, 2018).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Safirane Salsabila dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar IPA kelas V melalui model *cooperative learning* tipe *talking stick*“.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *talking stick* yang diterapkan pada kelas V SD Negeri Magoyasan Yogyakarta, dengan presentase keberhasilannya sebanyak 61% pada siklus 1 dan sebanyak 100% pada siklus 2.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada kajian dan subjek penelitian, yaitu sama-sama mengkaji tentang penggunaan model pembelajaran *talking stick* dengan subjek penelitian yang digunakan adalah siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan jenis penelitian. Salsabila (2019) melaksanakan penelitian dengan berfokus pada penggunaan metode pembelajaran *talking stick* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pembelajaran IPA dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, sementara penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada pengaruh model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata terhadap motivasi belajar

dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika dengan jenis penelitian kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rifda Alfiyana, Sri Sukaesih, dan Ning Setiati dengan judul “Pengaruh Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dengan Metode *Talking Stick* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pencernaan Makanan”.

Hasil penelitian tersebut yang diambil dengan menggunakan lembar kuisioner atau angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dan termotivasi pada pembelajaran ARCS dengan metode *talking stick* dengan kategori sangat tinggi (83%).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada kajian penelitian dan jenis penelitian, yaitu sama-sama mengkaji mengenai metode pembelajaran *talking stick* dengan jenis penelitian yang digunakan berupa jenis penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan variabel penelitian yang digunakan. Pada penelitian Alfiyana, dkk (2018) melaksanakan penelitian dengan berfokus pada penggunaan model ARCS dengan metode *talking stick* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi IPA. Sementara pada penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada pengaruh metode pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pembelajaran matematika.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zakiyyah dkk. yang berjudul “Penerapan *Ice Breaking* Pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03”.

Hasil penelitian tersebut menghasilkan bahwa penggunaan *ice breaking* sangat efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, terutama pada saat permainan sambung kata digunakan. Permainan ini membuat siswa semangat dan fokus pada materi pembelajaran serta dapat mengubah suasana kelas IV SD Negeri Sugihan 03 yang awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama menggunakan media permainan sambung kata dalam melaksanakan pembelajarannya, dan memiliki tujuan yang sama yakni meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, fokus penelitian, metode penelitian dan kajian penelitian. Pada penelitian Zakiyyah (2022) subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas IV, dengan fokus dan kajian penelitiannya tentang keefektifan penggunaan macam-macam jenis *ice breaking* yang salah satunya merupakan permainan sambung kata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Serta metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif-kualitatif. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berfokus dan mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada

mata pelajaran matematika, dan subjek penelitian yang diambil berupa siswa kelas III sekolah dasar, dengan menggunakan model penelitian kuantitatif.

4. Penelitian yang dilakukan Moch. Bahak Udin By Arifin dan Deviya Nur Laili dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika”.

Penelitian tersebut menghasilkan bahwa metode pembelajaran *talking stick* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, hal tersebut dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *talking stick*.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada kajian penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, serta subjek penelitiannya yaitu, penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran *talking stick* dengan jenis penelitian kuantitatif menggunakan variabel motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis dan dengan subjek penelitian siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Pada penelitian Moch. Bahak Udin dan Deviya hanya menggunakan model pembelajaran *talking stick* dengan sampel penelitiannya adalah siswa kelas IV. Sementara pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *talking stick*

yang diterapkan dengan penambahan permainan sambung kata dan sampel penelitian yang digunakan merupakan siswa kelas III.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ini Ketut Trianti Lestari, dkk. yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Lagu Daerah Terhadap hasil Belajar IPS”.

Penelitian ini menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitiannya untuk membandingkan antara model pembelajaran *talking stick* dengan model pembelajaran konvensional. Hasilnya, hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada subjek penelitian, kajian dan jenis penelitian, yaitu sama-sama mengkaji tentang penggunaan metode pembelajaran *talking stick* yang diterapkan pada siswa sekolah dasar dengan penelitian yang digunakan berupa pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Sementara perbedaan yang ada dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan berupa fokus penelitian dan variabel penelitian yaitu pada penelitian yang dilakukan Lestari dkk. berfokus pada penerapan metode pembelajaran *talking stick* berbantuan lagu daerah yang dilakukan pada mata pelajaran IPS dan variabel penelitiannya berupa hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan fokus penelitian berupa penerapan metode

pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata pada mata pelajaran matematika dengan variabel penelitian berupa motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Kerangka Berpikir

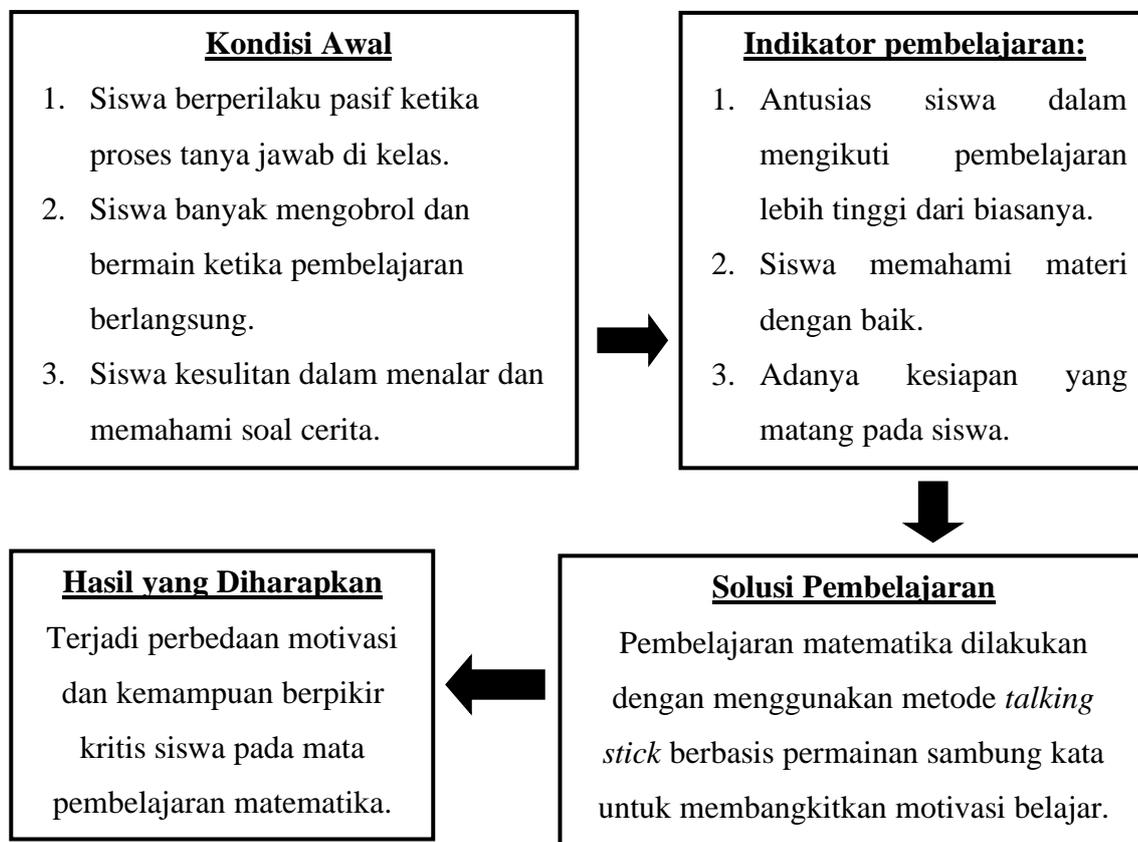
Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang harus dimiliki siswa untuk mendorong keberhasilan belajarnya. Motivasi belajar yang baik yang diberikan secara tepat akan dapat mendorong siswa mendapatkan hasil belajar yang baik pula, begitupun dengan kemampuan berpikir kritis, memiliki peran yang sama pentingnya dengan motivasi belajar. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah, salah satunya dalam pembelajaran matematika.

Matematika membantu mengarahkan siswa untuk dapat berpikir logis, rasional, efektif, cermat, kritis dan efisien dalam memecahkan masalah. Adanya perbedaan pandangan siswa terkait matematika membuat kemampuan berpikir kritis antar siswa juga berbeda-beda. Biasanya, siswa yang tidak menyukai matematika dan memiliki motivasi rendah terhadap matematika akan menganggap matematika itu sulit, sehingga hasil belajarnya dalam matematika pun cenderung kurang ataupun rendah. Berbeda halnya dengan siswa yang menyukai matematika dan memiliki motivasi terhadap matematika, hasil belajarnya akan cenderung lebih tinggi dan kemampuan berpikir kritisnya lebih baik dibanding dengan siswa yang tidak menyukai matematika.

Matematika juga merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa siswi kelas III. Salah satu penyebabnya adalah karena dalam pembelajaran matematika guru masih belum banyak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, guru lebih sering menggunakan metode konvensional sehingga hal tersebut membuat minat dan motivasi siswa terhadap matematika menjadi kurang. Selain itu, motivasi siswa yang rendah juga dapat dilihat dari perilaku siswa yang pasif ketika melaksanakan pembelajaran di kelas terutama pada saat tanya jawab. Faktor lainnya juga berasal dari beberapa siswa masih belum lancar baca, tulis dan menghitung, sehingga ketika menghadapi soal uraian siswa cenderung kesulitan, terutama saat menghadapi soal cerita.

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata dalam membantu menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih baik. Metode pembelajaran ini mampu membangkitkan semangat belajar siswa, sebab pembelajaran yang akan dilaksanakan merupakan metode belajar sambil bermain sehingga siswa diharapkan tidak akan jenuh dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono (2013: 96) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan beberapa kajian penelitian yang relevan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran

talking stick berbasis permainan sambung kata terhadap siswa kelas III dari model pembelajaran yang diterapkan sebelumnya.

2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata terhadap siswa kelas III dari model pembelajaran yang diterapkan sebelumnya.