

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TALKING STICK*  
DENGAN MEDIA “*MAGIC TIME*” TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
( Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Payaman 1 Magelang )**

SKRIPSI



Oleh:

Lukitasari Hardiningsih  
15.0305.0169

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TALKING STICK*  
DENGAN MEDIA "*MAGIC TIME*" TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
( Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Payaman 1 Magelang )**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TALKING STICK*  
DENGAN MEDIA “*MAGIC TIME*” TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
( Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Payaman 1 Magelang)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:  
Lukitasari Hardiningsih  
15.0305.0169

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

## PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TALKING STICK DENGAN  
MEDIA "MAGIC TIME" TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
( Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Payaman 1 Magelang )**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:  
Lukitasari Hardiningsih  
15.0305.0169

Dosen Pembimbing I

Drs. Subiyanto, M. Pd  
NIP. 19570807 198303 1 002

Magelang, 30 Januari 2019.....  
Dosen Pembimbing II

M.A Noviudin Pritama, M. Pd  
NIK. 1288061104

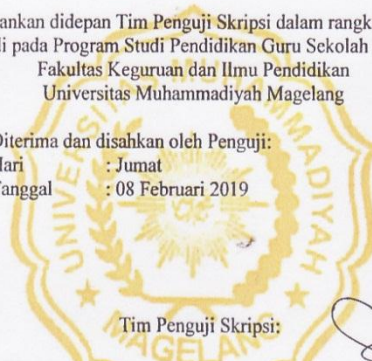
PENGESAHAN

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TALKING STICK*  
DENGAN MEDIA "*MAGIC TIME*" TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
( Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Payaman 1 Magelang )

Oleh:  
Lukitasari Hardiningsih  
15.0305.0169

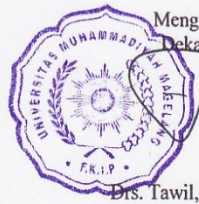
Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:  
Hari : Jumat  
Tanggal : 08 Februari 2019



Tim Penguji Skripsi:

- |                            |                     |  |
|----------------------------|---------------------|--|
| 1. Drs. Subiyanto, M.Pd.   | Ketua /Anggota      |  |
| 2. M. A Noviudin P, M.Pd.  | Sekretaris /Anggota |  |
| 3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. | Anggota             |  |
| 4. Galih Istiningsih M.Pd  | Anggota             |  |



Mengesahkan,  
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M. Pd., Kons  
NIP. 19570108 198103 1 003

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al Insyirah: 5-6).

## **PERSEMBAHAN**

Segenap rasa syukur atas kehadiran Allah,  
kepadamu sebuah karya ini kupersembahkan :

1. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Orangtuaku Tercinta Bapak Sudiharjo dan ibu Komah, yang selalu memberi semangat dan dukungan.

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TALKING STICK* DENGAN  
MEDIA “*MAGIC TIME*” TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

( Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Payaman 1 Magelang )

Lukitasari Hardiningsih

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD Negeri Payaman 1.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan model *Nonequi-valen Control Group Design*. Subjek penelitian menggunakan seluruh sampel yang ada (*totality sampling*). Sampel yang ada sejumlah 48 siswa. 24 siswa kelompok eksperimen dan 24 siswa kelompok kontrol metode pengumpulan data dilakukan dengan angket keaktifan belajar siswa. Uji validitas instrument angket siswa menggunakan seorang yang ahli untuk mevalidasi instrumen, setelah data dikatakan valid hasil dihitung menggunakan bantuan program *SPSS for windows versi 23*. Uji reabilitas menggunakan rumus *crobach alpa* dengan bantuan program *SPSS for windows versi 23*. Uji prasarat analisis terdiri dari uji normalitas, dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan analisis *statistic parametric one way ANOVA* bantuan program *SPSS for windows versi 23*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data pada kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan *analisis statistic parametric one way ANOVA* dengan nilai signifikansi  $0,0005 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata skor *posttest* antara eksperimen sebesar 83,13 dan kelompok kontrol sebesar 78,17. Hasil dari penelitian dapat simpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD N Payaman 1.

***Kata kunci: Metode talking stick, magic time, keaktifan***



**THE EFFECT OF THE TALKING STICK LEARNING METHOD WITH  
THE "MAGIC TIME" MEDIA ON  
ACTIVITY OF STUDENT LEARNING**

(Research on Class II SD N Payaman Students 1 Magelang)

Lukitasari Hardiningsih

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of the talking stick learning method with magic time media on the learning activeness of class II Payaman 1 Elementary School.

This research is a type of quasi-experimental research with the Nonequivalen Control Group Design model. The research subjects used all existing samples (totality sampling). The sample consisted of 48 students. 24 students of the experimental group and 24 students in the control group data collection methods were conducted with student learning activeness questionnaire. Test the validity of the questionnaire instrument using an judgment experts to validate the instrument, after the data is said to be valid the results are calculated using SPSS for windows version 23. Reliability testing uses the crobach alpa formula with the help of SPSS for windows version 23. Pre-test analysis consists of a normality test , and homogeneity test. Data analysis using statistical analysis of one-way ANOVA parametric SPSS for Windows version 23 program.

The results showed that the learning method of talking stick with magic time media had a positive effect on student learning activeness. This is evidenced from the results of data analysis in the experimental and control groups using parametric one way ANOVA statistical analysis with a significance value of  $0.0005 < 0.05$  so  $H_0$  is rejected. So that it can be concluded that there are differences in the average posttest score between experiments at 83.13 and the control group at 78.17. The results of the study can conclude that the use of the talking stick learning method with media magic time has an effect on the learning activeness of class II SD N Payaman 1 students.

***Keywords: Talking stick method, magic time, activity***

## KATA PENGANTAR

Ucapan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Talking Stick* dengan Media “*Magic Time*” terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas II SD N Payaman 1. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi tingkat sarjana pada program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Magelang. Sholawat serta salam semoga tercurah pada Rosulullah SAW semoga kita mendapatkan pencerahan sampai akhir hayat. Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas bantuan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi pada program studi SI PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil , M.Pd.,Kons. Selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan pengarahan dan pembinaan dalam kegiatan skripsi.
3. Ari Suryawan M.Pd selaku Kaprodi PGSD yang telah memberi kesempatan dan pengarahan dalam penulisan laporan skripsi.
4. Bapak Drs. Subiyanto, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan dari awal sampai akhir laporan ini.

5. Bapak M. A. Noviudin, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan memberikan bimbingan dan arahan dari awal sampai akhir laporan ini.
6. Teman-teman mahasiswa program studi PGSD angkatan 2015 yang bersedia membantu dan bekerjasama dalam kegiatan maupun penulisan laporan.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam kelancaran kegiatan dan pembuatan laporan.

Penulis menyadari banyak kesalahan dan kekurangan dari laporan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun berguna untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga hasil laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi khususnya dalam pendidikan di masa depan.

Magelang, 30 Januari 2019

Penulis

Lukitasari Hardiningsih

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Deskripsi Teori.....	9
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pemikiran.....	29
D. Hipotesis.....	31

BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	34
D. Subjek Penelitian.....	35
E. Metode Pengumpulan Data .....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Validitas dan Reliabilitas.....	39
H. Prosedur Penelitian.....	42
I. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	49
A. Hasil Penelitian .....	49
B. Pembahasan .....	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	64
A. Simpulan.....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN .....	69

## DAFTAR TABEL

1 Indikator Keaktifan .....	13
2 Sintak Pembelajaran Talking Stick .....	16
3 Aspek dan Indikator Angket Respon Siswa.....	16
4 Desain Eksperimen Nonequivalent Control-Group Design .....	33
5 Jumlah Populasi Penelitian .....	35
6 Sampel Penelitian.....	36
7 Kisi-kisi Instrumen Angket Keaktifan .....	39
8 Jadwal Penelitian.....	45
9 Hasil Keaktifan Kelas Eksperimen .....	50
10 Nilai Keaktifan Kelas Kontrol .....	52
11 Hasil Validitas Angket Keaktifan Siswa.....	55
12 Hasil Validitas Soal Pretest dan posttest (r tabel 0,3338) .....	56
13 Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Siswa .....	57
14 Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Siswa Pretest dan Posttest .....	58
15 Hasil Uji Normalitas .....	58
16 Hasil Homogenitas .....	60
17 Hasil Anova.....	61

## **DAFTAR GAMBAR**

1 Kerangka Berfikir.....	30
2 Diagram Batang Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen .....	51
3 Diagram Batang Keaktifan Siswa Kelas Kontrol.....	53
4 Diagram Batang Perbedaan Hasil Pretest dan Postest .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	70
Lampiran 2 Silabus .....	71
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	79
Lampiran 4 Kisi-Kisi Materi Ajar.....	103
Lampiran 5 Materi Ajar .....	106
Lampiran 6 Lembar Kerja Siswa .....	107
Lampiran 7 Media Pembelajaran .....	123
Lampiran 8 Angket Keaktifan Siswa .....	126
Lampiran 9 Permohonan Validasi.....	129
Lampiran 10 Surat Pernyataan Validasi Instrumen .....	130
Lampiran 11 Lembar Validasi Silabus.....	131
Lampiran 12 Lembar Validasi RPP .....	133
Lampiran 13 Lembar Validasi Materi Ajar.....	136
Lampiran 14 Lembar Validasi LKS.....	138
Lampiran 15 Lembar Validasi Media Pembelajaran .....	140
Lampiran 16 Lembar Validasi Kuesioner Keaktifan Siswa.....	142
Lampiran 17 Lembar Validasi Kuesioner Keaktifan Oleh Guru .....	144
Lampiran 18 Lembar Reliabilitas Keaktifan Siswa .....	146
Lampiran 19 Surat Bukti Pelaksanaan Penelitian .....	147
Lampiran 20 Hasil Pre-test Kelas Kontrol .....	148
Lampiran 21 Hasil Post-test Kelas Kontrol .....	154
Lampiran 22 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen .....	160



Lampiran 23 Hasil Post-test Kelas Eksperimen.....	166
Lampiran 24 Data Keaktifan Belajar .....	172
Lampiran 25 Hasil Validitas .....	175
Lampiran 26 Hasil Reliabilitas.....	176
Lampiran 27 Hasil Normalitas .....	177
Lampiran 28 Hasil Homogenitas .....	179
Lampiran 29 Hasil Anova .....	181
Lampiran 30 Catatan Lapangan .....	182
Lampiran 31 Surat Keterangan Penerjemah Abstrak.....	185
Lampiran 32 Surat Keterangan Penelitian .....	186
Lampiran 33 Dokumentasi.....	187

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika termasuk mata pelajaran utama yang harus dipelajari bahkan sekarang dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan melalui UASBN. Pembelajaran matematika di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi dan eksperimen sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika serta sebagai alat komunikasi dalam menjelaskan suatu gagasan.

Tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk melatih cara berfikir siswa yang sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Selain itu matematika juga diperlukan dalam kehidupan sehari-hari seperti contoh proses jual beli, dalam proses jual beli harus pintar berhitung. Jika tidak pintar dalam berhitung akan mengalami kesulitan. Anda juga tidak akan keliru ketika menerima dan membayar kembalian dari pembeli sehingga tidak rugi. Dalam hal lain seperti pengerjaan soal-soal maupun pemecahan permasalahan lainnya. Seperti, mengukur jarak jalan, pemecahan masalah dalam membangun rumah atau lainnya.

Keberhasilan dalam belajar bergantung pada guru itu sendiri, bagaimana guru memiliki strategi pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam

pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya guru hanya menggunakan satu metode saja yang menyebabkan siswa tidak memahami tentang fakta-fakta dalam materi sehingga timbul kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara pada 08 November 2018 dengan guru kelas 2 bernama Sumiyati S.Pd. SD diketahui bahwa di SD Negeri Payaman 1 pembelajaran matematika materi mengatur waktu dengan alat ukur jam masih dinilai rendah, dilihat dari banyak siswa yang belum bisa menentukan tanda waktu, dan dilihat dari hasil nilai dalam pengerjaan tugas masih banyak yang salah. Masalah rendahnya pemahaman pelajaran matematika dalam penentuan waktu disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor guru dan faktor siswa. Faktor dari guru, yaitu metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika kurang menarik, cenderung membosankan, hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa memfariasi metode pembelajaran yang lain.

Guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini, guru kurang mengoptimalkan metode dan media pembelajaran yang terbaru sehingga belum dapat menarik perhatian siswa. Faktor dari siswa, antara lain, yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi mengatur waktu dengan alat ukur jam. Pada saat ini kondisi keaktifan siswa kelas II SD Negeri Payaman 1 dalam pembelajaran matematika masih rendah.

Waktu jam pembelajaran masih banyak anak yang senang bicara sendiri, tidak merespon pertanyaan guru, tidak melaksanakan perintah guru, dll. Hal tersebut menunjukkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dari total siswa 24 anak, yang aktif selama pembelajaran hanya 5 anak atau 20,83 %. Artinya sebanyak 19 anak atau 79,17% masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, siswa mengalami kesulitan dalam hal menghafal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengambil langkah dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Sebaiknya metode dan media pembelajaran yang digunakan selama ini oleh guru diubah. Guru hanya menggunakan metode ceramah konvensional yang mengakibatkan pemahaman siswa rendah. Tujuannya yaitu agar pembelajaran matematika tidak membosankan, tidak membuat siswa jenuh, siswa menjadi lebih paham, pembelajaran matematika dapat tercapai dengan baik, dan pemahaman siswa dapat meningkat.

Permasalahan di atas, terdapat beberapa alternatif yang dapat diterapkan berkaitan dengan keaktifan belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri Payaman 1. Salah satunya dengan diterapkannya metode *talking stick* melalui media pembelajaran *magic time*. Metode *talking stick* digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan kreatif. Metode *talking stick* dipilih untuk memudahkan siswa dalam berbicara atau menyampaikan pendapat. Selain itu, metode *talking stick* akan membantu siswa yang pasif menjadi aktif akibat pengaruh teman lainnya. Hal ini juga

didukung dengan pendapat Huda (2013: 225) yang mengatakan bahwa pembelajaran *talking stick* mampu menguji kesiapan siswa, melatih keterampilan siswa dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat, dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun. *Talking stick* adalah metode pembelajaran berbantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya.

Metode *talking stick* merupakan metode yang bertujuan untuk meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial, mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Selain itu, metode pembelajaran *talking stick* sebagai pembelajaran *cooperative* juga bertujuan untuk mengembangkan sikap saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara kelompok (Isjoni, 2010: 21).

Selain menggunakan metode pembelajaran yang belum tepat, masalah lain yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran matematika SD N Payaman 1 bahwa guru belum mengoptimalkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang bisa menunjang hasil belajar matematika. Guru hanya menggunakan media buku paket karena guru merasa media buku paket itu lebih mudah dan praktis dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai media bantu untuk meningkatkan kegiatan

belajar mengajar yang efektif. Untuk merangsang minat belajar siswa, guru dapat menghadirkan media lain selain media teks dalam buku.

Pada dasarnya setiap media memiliki fungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa. Namun media tersebut tidak dapat digunakan sesuai keinginan tetapi harus diterapkan sesuai kebutuhan, situasi, dan kondisi agar menghasilkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *magic time* akan lebih efektif dan menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan media buku teks karena media *magic time* akan memudahkan siswa dalam memahami apa yang diucapkan guru dengan melihat gambar di media.

Media *magic time* lebih menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika karena dengan permainan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media banyak memberikan dampak positif bagi anak baik yang berkenaan dengan proses perkembangan otak maupun berkenaan dengan aktifitas anak. Hal ini juga akan memberikan kemudahan pada guru untuk membawa anak menikmati pengembangan materi yang diberikan.

Metode *talking stick* melalui media *magic time* dilakukan dengan cara siswa diberikan materi dari guru tentang tata cara menentukan tanda waktu dengan media *magic time*. Setelah selesai penyampaian materi siswa dihadapkan pada sebuah permainan secara individu untuk memegang tongkat. Tongkat berjalan memutar kearah kanan dengan diiringi lagu cicak-cicak didinding, waktu lagu berhenti siswa yang memegang tongkat menjawab

pertanyaan yang diajukan guru, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.

Melalui bantuan metode *talking stick* siswa lebih mudah dalam penyampaian pendapat. Siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi melalui media *magic time*. Selain itu, siswa juga akan lebih mudah dalam mengingat karena dalam media *magic time* dilihatkan angka secara jelas yang akan memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Metode *talking stick* melalui media *magic time* akan memunculkan hal yang lebih menarik dan tidak bersifat konvensional. Pelaksanaan metode *talking stick* melalui media *magic time* dilakukan dengan pengaitan kehidupan sehari-hari siswa.

Penggunaan metode *talking stick* melalui media *magic time* dalam pembelajaran matematika materi mengatur waktu dengan alat ukur jam ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mencapai salah satu tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika di SD N Payaman 1. Untuk itu dilakukan penelitian berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Talking Stick* dengan Media “*Magic Time*” terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas II SD N Payaman 1”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional dengan metode ceramah sehingga mengakibatkan guru menjadi pusat perhatian dan siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran.

2. Kurangnya pengembangan media yang cocok untuk matematika materi mengatur waktu dengan alat ukur jam sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru.
3. Penggunaan metode pembelajaran pada pelajaran matematika yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan.
4. Siswa kurang aktif dalam KBM matematika yang mengakibatkan materi tidak dapat diterima dengan baik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dimana siswa masih pasif dan kurang memahami materi. Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mempertimbangkan keterbatasan kemampuan yang dimiliki.
2. Peneliti juga terbatas mendeskripsikan pengaruh pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas II SD N Payaman 1 Magelang.
3. Pembelajaran dibatasi pada materi mengatur waktu dengan alat ukur jam. Pembelajaran *talking stick* dibatasi pada langkah dasar dari *talking stick* itu sendiri. Media *magic time* dibatasi pada pemakaian media yang memuat materi mengatur waktu dengan alat ukur jam

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu apakah ada



pengaruh metode *talking stick* dengan media *magic time* terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD N Payaman 1 ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas II SD N Payaman 1.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Penulis
  - a. Mampu menerapkan ilmu yang telah didapat dilingkungan akademik.
  - b. Mampu mengembangkan ilmu sesuai perkembangan zaman.
2. SD N Payaman 1
  - a. Guru
    - 1) Media pembelajaran ini dapat menjadi satu referensi dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.
    - 2) Sebagai peningkatan kualitas pembelajaran.
  - b. Siswa
    - 1) Untuk memotivasi siswa untuk belajar.
    - 2) Meningkatkan keaktifan siswa siswa.
3. Akademik

Dapat digunakan referensi pembaca dalam dunia pendidikan khususnya sekolah dasar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu kata yang tidak asing lagi bagi semua orang terutama bagi para pelajar. Kegiatan belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) “belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”

Sedangkan menurut Susanto (2014: 4) mengatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku relatif tetap baik dan berfikir, merasa maupun dalam bertindak.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

## **2. Pengertian Keaktifan Belajar**

Unsur terpenting dalam keberhasilan proses pembelajaran terdapat pada keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar. Keaktifan berasal dari kata aktif dan mendapatkan imbuhan ke-an yang mempunyai arti dalam kamus Besar Bahasa Indonesia adalah giat (bekerja berusaha).

Jadi dapat dinyatakan bahwa keaktifan adalah keadaan dimana siswa bekerja berusaha menjadi aktif. Menurut Sardiman (2011: 100) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Keaktifan siswa ditunjukkan dengan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Bentuk lain dari keaktifan siswa terlihat dari interaksi dalam proses pembelajaran yaitu merespon pertanyaan dari guru, mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, berani mengemukakan pendapat, dan aktif mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Agar siswa aktif dalam proses pembelajaran, guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif baik fisik maupun mental. Menurut Marno dan M. Idris (2009: 150) mengaktifkan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara menghidupkan dan melatih memori siswa agar bekerja dan berkembang secara optimal.

Penilaian proses pembelajaran dilihat dari sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika siswa berperan dalam pembelajaran seperti aktif bertanya kepada siswa maupun guru, mau berdiskusi kelompok dengan siswa lain, mampu menemukan masalah serta dapat memecahkan masalah tersebut, dan dapat menerapkan apa yang telah diperoleh untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya (Nana Sudjana, 2009: 61).

Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila keaktifan siswa dalam pembelajaran memenuhi beberapa kriteria tersebut. Sudut pandang lain mengenai keaktifan siswa pada pembelajaran diungkapkan oleh Mc Keachie (Warsono dan Hariyanto, 2012: 8), yang mengemukakan keaktifan siswa dapat diukur apabila siswa ikut berpartisipasi dalam menentukan tujuan pembelajaran, sehingga siswa mengetahui apa tujuan yang akan dicapai saat pembelajaran tersebut. Interaksi antar siswa juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran, sehingga keaktifan dapat diukur ketika siswa berdiskusi kelompok.

Proses pembelajaran sangat dibutuhkan suatu keaktifan siswa, karena jika tanpa adanya keaktifan maka pembelajaran di dalam kelas kurang berjalan dengan baik. Belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, yaitu jiwa akan mengolah informasi yang diterima (Jamil Suprihatiningrum, 20013: 100). Oleh karena itu, apabila tidak ada keaktifan dalam pembelajaran, maka siswa tidak dapat membuat kesimpulan apa

yang dipelajarinya, karena dalam teori ini menuntut siswa untuk aktif mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

Rousseau (Sardiman, 2012: 96), mengemukakan bahwa pengetahuan juga harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Berdasarkan pendapat tersebut dinyatakan bahwa setiap orang yang mau belajar harus aktif sendiri, karena jika dalam suatu pembelajaran tidak ada aktivitas maka pembelajaran itu tidak akan berjalan dengan baik.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dinyatakan bahwa keaktifan siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk berusaha menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang penting, tanpa adanya keaktifan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

Adapun indikator keaktifan menurut Usman (2013: 22) sebagai berikut:

**Tabel 1 Indikator Keaktifan**

No	Indikator Keaktifan	Uraian Indikator	Deskripsi Indikator
1.	Keaktifan visual	Membaca, menulis, eksperimen, dan lain-lain.	Kegiatan siswa saat membaca materi ajar yang ada di buku, memperhatikan gambar atau contoh yang diberikan oleh guru saat menjelaskan materi, mengamati eksperimen yang dilakukan oleh guru atau siswa lain, dan mengamati tindakan siswa lain saat mengerjakan tugas di depan kelas.
2.	Keaktifan lisan	Bercerita, tanya jawab, dan bernyanyi	Kegiatan siswa saat mengemukakan suatu fakta atau prinsip yang berhubungan dengan materi pembelajaran, menghubungkan suatu kejadian yang berkaitan dengan materi, mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru atau bertanya kepada siswa lain saat mempresentasikan gagasannya di depan kelas, memberi saran baik kepada guru ataupun siswa saat diskusi kelas berlangsung, mengemukakan pendapat saat diskusi kelas berlangsung dan melakukan interupsi jika mengetahui terdapat kesalahan konsep materi pada penjelasan guru ataupun siswa.
3.	Keaktifan mendengarkan	Mendengarkan ceramah, pidato, dan lain-lain.	Mendengarkan penyajian materi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan presentasi hasil tugas siswa lainnya.
4.	Keaktifan bergerak	Atletik dan lain-lain.	Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

### **3. Faktor dan Cara Meningkatkan Keaktifan Belajar**

Menurut Dimiyati (2013: 62) untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru diantaranya dapat menggunakan multi metode dan multimedia, memberikan tugas secara individual dan kelompok, memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok, memberi tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Menurut Zuldafrial (2012: 121) pembelajaran aktif terdiri dari dua komponen utama yaitu unsur pengalaman meliputi kegiatan melakukan dan pengalaman serta dialog meliputi dialog dengan diri sendiri dan dialog dengan orang lain. Berdasarkan hal tersebut maka model dan media pembelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Model dan media yang mampu meningkatkan keaktifan siswa adalah yang mampu membuat siswa melakukan percobaan sendiri.

### **4. Metode Pembelajaran *Talking Stick***

Menurut Huda (2013: 224) mengungkapkan bahwa talking stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua 10 orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). Tongkat berbicara telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak.

Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang

tongkat berbicara. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/ pimpinan rapat.

Menurut Suprijono (2009: 109) metode pembelajaran *talking stick* merupakan salah satu metode pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik dalam mengemukakan pendapat. Metode pembelajaran *talking stick* adalah suatu metode pembelajaran dengan bantuan tongkat, bagi siswa yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan tersebut diulang terus-menerus sampai semua siswa mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Sejalan dengan pendapat Suprijono yaitu Isjoni (2010: 18) mengemukakan bahwa *talking stick* termasuk salah satu metode pembelajaran kooperatif". Pembelajaran kooperatif ini merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari dua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *talking stick* adalah tongkat sebagai alat bantu guru estafet secara bergiliran yang harus menjawab



mendapat pertanyaan guru. Setelah menjelaskan pengertian metode pembelajaran tersebut.

Uno (2013: 86) mengatakan bahwa sintak dalam metode pembelajaran tipe *talking stick* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Sintak Pembelajaran *Talking Stick***

No	Sintak
1.	Guru menyiapkan sebuah tongkat.
2.	Guru menyiapkan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pada pegangannya/ pakatnya.
3.	Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup bukunya.
4.	Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
5.	Guru memberikan kesimpulan.
6.	Evaluasi.
7.	Penutup.

Aspek dan indikator angket respon siswa terhadap pembelajaran *talking stick* yang mengacu pada pendapat Sukarmin (2002 : 2).

**Tabel 3**  
**Aspek dan Indikator Angket Respon Siswa**

Variabel	Aspek	Indikator
Pembelajaran <i>talking stick</i>	Kekompakkan antar Anggota Kelompok	Bekerja sama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok Kekompakan tim Saling mendukung antar anggota kelompok
	Tanggung Jawab individu dalam kelompok	Menyelesaikan tugas individu Memahami materi yang disampaikan
	Komunikasi Antar Anggota Kelompok	Berinteraksi dengan orang lain Kemampuan berkomunikasi

## 5. Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakekatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Dalam proses pembelajaran kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan belajar, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat membantu guru yang kurang mampu menyampaikan kata-kata atau kalimat tertentu.

Menurut Djamarah (2010: 120) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Dengan demikian media adalah segala alat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar. Jadi, media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Sadiman, dalam Haling mengemukakan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Daryanto (2011: 4) membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan yaitu, media digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Arsyad (2014:4) mengemukakan secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, *slide*, (gambar bingkai), foto, gambar, garafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar.

Haling (2007:93) juga mengemukakan media dalam arti luas dan dalam arti sempit, dalam arti luas media yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pebelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini pembelajar, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media ialah garafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang di pergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal, setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.

Beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

## **6. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Menurut Hasnida (2014: 35) Pendidikan merupakan suatu proses yang diarahkan kepada pembentukan manusia yang diharapkan oleh masyarakat. Secara praktis, pencapaian tujuan melalui proses pembelajaran direncanakan oleh guru. Dengan perkataan lain, guru hendaknya menyediakan lingkungan pembelajaran yang serasi dengan usaha pencapaian tujuan pendidikan. Dari lingkungan

inilah guru dapat mengoptimalkan penyediaan berbagai media, sehingga membentuk proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran, maka dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran dalam hal-hal berikut:

- a. Tujuan pembelajaran menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran.
- b. Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan.
- c. Tujuan Pembelajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, terarah, sistematis dan terperinci. Dengan demikian, dapat diharapkan, manfaat yang maksimal dari media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan lain perkataan, ada keterkaitan erat antara keduanya.

Tujuan pengembangan media sebagai usaha dalam memberikan motivasi atau dorongan belajar pada diri peserta didik, secara sadar atau tidak sadar, sehingga mempengaruhi proses belajar. Media banyak memberikan dampak positif bagi anak-anak yang berkenaan dengan proses berkembangnya otak maupun berkenaan dengan aktifitas anak. Hal ini juga akan memberikan kemudahan bagi guru untuk membawa anak menikmati

pengembangan materi yang diberikan atau kegiatan belajar yang sedang dilakukan.

Tujuan media yang dipaparkan oleh Hasnida tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk menentukan arah yang hendak dicapai, media sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dalam proses belajar akan mampu menambah semangat dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

## **7. Manfaat Media Pembelajaran**

Menggunakan media pembelajaran secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun siswa. Arsyad (2002 : 26) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa.

#### **8. Media Pembelajaran *Magic Time***

Pembelajaran yang menyenangkan tidak lepas dari penggunaan teknik, metode, dan media yang digemari siswa. Salah satu yang membuat anak tertarik untuk belajar adalah dengan menggunakan sebuah media dalam pembelajaran. Menurut Hamdani (201: 248) media dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

- a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*).

- b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

c. Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (sound slide).

Media pembelajaran *magic time* merupakan suatu media pembelajaran visual dalam bentuk papan yang dikembangkan menjadi sebuah bentuk jam. Petunjuk penggunaan *Magic time* yaitu, permainan mulai dengan memutar tongkat. Sebelumnya siswa diberikan materi dari guru tentang tata cara menentukan tanda waktu dengan media *magic time*. Setelah selesai penyampaian materi siswa dihadapkan pada sebuah permainan secara individu untuk memegang tongkat. Tongkat berjalan memutar ke arah kanan dengan diiringi lagu cicak-cicak dinding, waktu lagu berhenti siswa yang memegang tongkat menjawab pertanyaan yang

diajukan guru, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.

Dalam memainkan *magic time* terdapat peraturan yang harus diperhatikan oleh siswa, antara lain: dalam permainan *magic time* ini, (1) siswa secara bergantian satu persatu maju kedepan (2) siswa menjawab sendiri tanpa bantuan teman (3) siswa yang tidak maju kedepan mengoreksi jawaban temannya (4) siswa yang salah dalam menjawab diberikan hukuman berupa menyanyi didepan kelas.

Menurut Arsyad (2014: 7) Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Untuk memberi kesan penekanan, juga untuk membangun kemenarikan dan keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi realisme dan menciptakan respon emosional diperlukan warna. Sementara, tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk menambah penekanan sebagaimana halnya warna. Karakteristik media *Magic Time* adalah sebagai berikut:

a. Kesederhanaan

Kesederhanaan secara umum mengacu kepada sejumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan peserta didik menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang dan rumit harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang



mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan atau serangkaian tampilan visual.

b. Penekanan.

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan menggunakan ukuran, hubungan- hubungan, perspektif, warna atau ruang penerangan dapat diberikan unsur penting.

c. Keterpaduan.

Keterpaduan yaitu mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. Misalnya, jika kita menginformasikan tentang guru yang sedang mengajar di kelas, maka elemen-elemen yang terkandung dalam informasi itu harus ada, seperti guru itu sendiri, siswa, bangku, papan tulis, media, dll.

Media *magic time* didesain secara komunikatif, mudah dimengerti dengan visual, atraktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, dalam pembelajaran. *magic time* ini sangat bermanfaat memahami dalam menentukan tanda waktu yang dianggap sulit dipahami oleh siswa dan kurang efektif jika disampaikan secara verbal.

## 9. Karakteristik Metode *Talking Stick* dengan *Media Magic Time*

Pembelajaran *talking stick* dengan *media magic time* ini merupakan suatu cara yang efektif untuk melaksanakan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut mandiri sehingga tidak bergantung pada siswa yang lainnya. Sehingga siswa harus mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan siswa juga harus percaya diri dan yakin dalam menyelesaikan masalah.

Pembelajaran *talking stick* dengan *media magic time* adalah suatu metode pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat, kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib maju kedepan menjawab pertanyaan dari guru dengan penggunaan *media magic time*, setelah siswa mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan tersebut diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Dalam Pembelajaran *talking stick* dengan *media magic time* ini, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 atau 6 orang yang heterogen. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, persahabatan atau minat, yang dalam topik selanjutnya menyiapkan dan mempersentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

Pembelajaran *talking stick* dengan *media magic time* merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain dengan cara mengoptimalkan partisipasi.

## **10. Hubungan antara Metode, Media Pembelajaran dengan Keaktifan Belajar.**

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran. Dalam menyajikan pelajaran guru bisa menggunakan metode pembelajaran maupun alat bantu pembelajaran (media pembelajaran). Penggunaan metode dan media pembelajaran bisa menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan menciptakan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Jadi terdapat hubungan antara penggunaan, media dengan keaktifan belajar siswa.

### **B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Berdasarkan penelusuran peneliti, terdapat penelitian dengan tema yang hampir sama. Pertama, penelitian Merizha Nanda Faradita (2018) dalam jurnal bidang pendidikan dasar melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Surabaya tahun pelajaran 2017/ 2018. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa penerapan pembelajaran *talking stick* pada pelajaran IPA terdapat perbedaan hasil belajar secara signifikan antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *talking stick* dengan siswa yang dibelajarkan melalui metode konvensional.

Relevansi penelitian yang dilakukan Merizha Nanda Faradita (2018) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode pembelajaran *talking stick*. Perbedaannya, materi yang dikaji yaitu mata

pelajaran IPA. Pada penelitian ini yang dikaji adalah materi matematika berbantuan media pembelajaran.

Oktaviastuti Awalia Fajrin (2018) melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Talking Stick* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD”. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa dengan pembelajaran *talking stick* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPS menjadi optimal atau meningkat. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *talking stick* mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Jika dengan model *talking stick* masih kurang meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka solusi yang lain adalah guru dapat menyesuaikan model pembelajaran yang ada dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Penelitian yang dilakukan Oktaviastuti Awalia Fajrin (2018) dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama dilakukan di jenjang sekolah dasar. Perbedaannya berada pada mata pelajaran dimana dalam penelitian Oktaviastuti Awalia Fajrin (2018) mengkaji mata pelajaran IPS dalam penelitian ini mengkaji mata pelajaran matematika. penelitian Oktaviastuti Awalia Fajrin (2018) hanya menggunakan metode pembelajaran *talking stick* saja tidak menggunakan media apapun, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *talking stick* dan media pembelajaran *magic time*.

Kisparini Wiji Utami (2014) Melakukan Penelitian Berjudul “Penerapan Metode *Talking Stick* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas I SD Negeri 1 Katong, Toroh, Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2013/2014 ”. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah penerapan metode *Talking Stick*. Pada pra siklus siswa yang aktif hanya 8 anak atau 42,1% dengan rata-rata persentase keaktifan siswa 49,1% dan termasuk dalam kriteria keaktifan rendah. Pada siklus I siswa yang aktif 15 anak atau 78,9% dengan rata-rata persentase keaktifan 65,1% dan termasuk dalam kriteria cukup aktif. Pada siklus II siswa yang aktif 17 anak atau 89,4% dengan rata-rata persentase keaktifan 75,3% dan termasuk dalam kriteria aktif. Kinerja guru pra siklus mendapatkan skor 33 atau 60%. Sedangkan pada penerapan metode *talking stick* siklus I mendapatkan skor 40 atau 72,7%, dan pada siklus II skor 46 atau 83,6%. Dengan demikian penerapan metode *talking stick* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian yang dilakukan Kisparini Wiji Utami (2014) dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu kompetensi yang akan ditingkatkan yaitu keaktifan belajar siswa dan sama-sama dilakukan di jenjang sekolah dasar. Perbedaannya berada pada mata pelajaran dimana dalam penelitian Kisparini Wiji Utami (2014) mengkaji mata pelajaran IPA dalam penelitian ini mengkaji mata pelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kajian mengenai metode pembelajaran *talking stick* untuk mempengaruhi beberapa aspek dengan berbagai media, teknik, telah banyak dilakukan dan menunjukkan terjadinya perubahan. Pembelajaran matematika perlu menggunakan metode dan media yang tepat karena dapat mempengaruhi keaktifan belajar serta dapat mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif.

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini memiliki inovasi yang baru dan berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini merupakan pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini akan dilakukan guna mengetahui keaktifan belajar siswa menggunakan metode *talking stick* melalui media pembelajaran *magic time* pada siswa kelas II SD N Payaman 1 Magelang. Penelitian ini perlu dikaji karena keaktifan belajar dengan *talking stick* melalui media pembelajaran *magic time* dapat dijadikan sebagai alternatif mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran matematika dilakukan dengan metode ceramah pembelajaran bersifat membosankan, tidak menarik dan menyebabkan siswa mengantuk, tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa malas bertanya, malas mengerjakan tugas, dan malas mendengarkan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran siswa hanya pasif. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dan mengikuti pembelajaran

matematika. Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih merubah minat siswa dan mengurangi ke'enganan siswa dalam belajar matematika .

Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *talking stick* dengan berbantuan media *magic time*. Proses ini lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, siswa mengamati media pembelajaran, siswa berlatih tanya jawab, dan siswa bermain kuis. Pada akhirnya hal tersebut dapat mempengaruhi minat siswa dan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran matematika. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1**  
**Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis**

Menurut Kerlinger (2006: 30), hipotesis adalah pernyataan dugaan (*conjectural*) tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis selalu mengambil bentuk kalimat pernyataan (*declarative*) dan menghubungkan secara umum maupun khusus variabel yang satu dengan variabel yang lain. Berdasarkan rumusan masalah dapat diambil hipotesis bahwa ada pengaruh pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas II SD N Payaman 1.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan peneliti merupakan penelitian kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini, karena peneliti ingin melihat sejauh manakah pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dengan media *magic time* terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD N Payaman 1.

Bentuk desain eksperimen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experimental design*. Bentuk desain penelitian ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Sugiyono (2016: 114) menyatakan bahwa *quasi experimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Desain penelitian ini tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh untuk diberi perlakuan.

Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah (Pra tes dan Pos-tes) Nonequi-valen (*Nonequivalent [pre-test dan post-test] Control-Group Design*) dalam rancangan ini, kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak (*without random as signment*). Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pre-test dan post-test. Hanya kelompok eksperimen (A) saja yang di

*treatment*.(Creswell 2013: 242). Secara umum desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3. 4

**Tabel 4**  
**Desain Eksperimen *Nonequivalent Control-Group Design***

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok A	O1	X	O2
Kelompok B	O1	-	O2

Keterangan :

A= Kelompok Eksperimen

B= Kelompok Kontrol

O1 = *Pre-test*

O2= *Post-test*

X= Perlakuan (*treatment*) Penggunaan metode *talking stick* dengan media *magic time*

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Creswell (2013: 77) hubungan antara satu variable dengan variable yang lain bermacam-macam, maka macam-macam variable dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

### 1. Variabel-Variabel Bebas (*Independent Variables*)

Variable-variabel bebas (*independent variables*) merupakan variable-variabel yang (mungkin) menyebabkan, memengaruhi, atau berefek pada *outcome*. Variable-variabel ini juga dikenal dengan istilah variable-variabel *treatment*, *manipulated*, *atecedent*, atau *predictor*. Variabel independen dalam penelitian ini adalah (X) metode pembelajaran *talking stick* dengan media pembelajaran *magic time*.

## 2. Variabel-Variabel Terikat (*Dependent Variables*)

Variabel-variabel terikat merupakan variable-variable yang tergantung pada variable-variable bebas. Variable-variable terikat ini merupakan *outcome* atau hasil dari pengaruh variable-variable bebas. Istilah lain untuk variable terikat adalah *variable criterion*, *outcome*, dan *effect*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar (Y).

### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional ada 3, yang pertama (X) metode pembelajaran *talking stick* dengan media pembelajaran *magic time* dan yang kedua (Y) keaktifan belajar. Definisi operasional variabel sebagai berikut:

#### 1. Metode Pembelajaran *Talking Stick* dengan Media *Magic Time*

Metode pembelajaran adalah adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode *talking stick*. Metode pembelajaran tipe *talking stick* merupakan metode pembelajaran dengan bermain tongkat dan menyampaikan pendapat.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, pengetahuan kepada siswa agar lebih mudah untuk dipahami dan diterima ketika pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan adalah media pembelajaran *magic time* salah satu media pembelajaran yang dimainkan oleh individu maupun

kelompok. Media digunakan untuk tanya jawab materi menentukan satuan waktu dengan alat ukur jam.

## 2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif serta keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dimana siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun guru.

## D. Subjek Penelitian

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Payaman 1 yang berjumlah 48 orang.

**Tabel 5**  
**Jumlah Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	2 A	12	12	24
2.	2 B	16	8	24
	Jumlah	28	20	48

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dari penelitian ini adalah semua populasi yang ada di SD N Payaman 1 yaitu siswa kelas II.

## 3. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik *sampling* yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan *Nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini menggunakan *sampling* jenuh (*totality sampling*) yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini mengambil *sampling* 48 orang. Sampel penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6

**Tabel 6**  
**Sampel Penelitian**

Kelas	Kelompok	Jumlah Siswa
II A	Eksperimen	24
II B	Kontrol	24
Jumlah		48

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Terdapat beberapa metode dalam pengumpulan data penelitian, metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### **1. Angket**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui sudijono (2015: 84). Sedangkan menurut arifin (2011: 228) angket adalah instrument penelitian yang berisi tentang serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas. Jadi angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden yang harus dijawab secara bebas untuk menjangkau data atau informasi yang dibutuhkan peneliti.

### **2. Catatan Lapangan**

Idrus (2007:85) juga berpendapat bahwa catatan lapangan merupakan catatan yang ditulis secara rinci, cermat, luas, dan mendalam dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti tentang aktor, aktivitas ataupun tempat berlangsungnya kegiatan tersebut

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam aspek proses pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran yang meliputi cara guru mengajar dan keterlibatan siswa. Berkaitan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan tersebut, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat atau merekam kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas. Kegiatan pencatatan lapangan dilakukan oleh peneliti selaku pengamat pada proses pembelajaran. Catatan lapangan dapat dilihat pada lampiran 11.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2011: 136) mengatakan bahwa instrument penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Judul penelitian ini adalah kuantitatif, dalam peneliti ingin menguji metode pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* terhadap keaktifan belajar siswa, sehingga bentuk penelitiannya adalah peneliti menerapkan metode *talking stick* dalam pembelajaran di kelas. Di bawah ini jenis-jenis instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya. Uraian dari jenis instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Angket**

Peneliti memberikan angket kepada guru untuk memberikan penilaian agar mengetahui keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran

matematika. Lembar angket aktivitas belajar berjumlah 35 item untuk penelitian. Lembar angket aktivitas belajar diberikan pada awal dan akhir pembelajaran.

**Tabel 7**  
**Kisi-kisi Instrumen Angket Keaktifan**

No	Indikator Keaktifan	Uraian Indikator	No Item	Jumlah Item
1.	Keaktifan visual	membaca, menulis, eksperimen, dan lain-lain.	1-6	6
2.	Keaktifan lisan	bercerita, tanya jawab, dan bernyanyi	7-16	10
3.	Keaktifan mendengarkan	mendengarkan ceramah, pidato, dan lain-lain.	17-22	6
4.	Keaktifan bergerak	atletik dan lain-lain.	23-35	13

## G. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2006:180) Uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2006:181), Validitas instrumen dibagi menjadi beberapa macam antara lain:

#### a. Pengujian Validitas Kontruk (*Contract Validity*)

Validitas kontruk dilakukan dengan menggunakan pendapat dari ahli (*judgment expert*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek aspek yang akan diukur dengan



berlandaskan teori tertentu, makaselanjutnya dikonsultasikan dengan ahli.

b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Instrumen yang harus mempunyai validitas isi adalah instrumen yang berbentuk test yang sering digunakan untuk mengukur hasil belajar dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan.

c. Pengujian Validitas Eksternal

Validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Untuk menguji validitas digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Validitas konstruk dilihat dari kisi-kisi instrumen. Butir instrumen disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran matematika SD N Payaman 1, kemudian meminta pertimbangan dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Instrumen penelitian yang dibuat awalnya masih terdapat kekurangan, kemudian telah diperbaiki sesuai saran dari *judgment expert*. *Judgment expert* dalam penelitian ini adalah ibu Galih Istiningsih M. Pd.

## 2. Uji Reliabilitas

### a. Reliabilitas

Wahid murni (2010: 96) mendefinisikan reliabilitas sebagai korelasi kuadrat antara skor perolehan dengan skor sebenarnya, yang juga merupakan rasio antara variasi skor sebenarnya dengan variasi skor perolehan. Dalam bahasa lain reabilitas dapat diartikan sebagai taraf kepercayaan. Menurut Sugiyono (2016: 168) bahwa reliabilitas adalah hasil penelitian dimana terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda.

Alat pengukur dapat dikatakan *reliable* bila alat yang digunakan untuk mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Menggunakan instrument yang valid dan *reliable* dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabilitas. Instrument yang valid dan *reliable* merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabilitas.

Reliabilitas diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: konsistensi internal, stabilitas, dan konsistensi antar penilai (antar rater). Pada penelitian ini, uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rater, yaitu instrumen dinilai keajegannya dengan meminta persentase persetujuan (*agreement*) dari orang yang ahli (*judgement expert*) yang memvalidasi instrumen tersebut.

## H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
  - a. Melakukan observasi disekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
  - b. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan penelitian
  - c. Wawancara tidak terstruktur dengan guru pamong dan siswa untuk melihat bagaimana keadaan sampel sebelum diteliti dan melihat bagaimana proses pembelajaran khususnya aktivitas belajar siswa.
  - d. Menentukan sampel penelitian untuk kelompok kontrol dan eksperimen.
  - e. Merancang dan membuat perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan diberikan ke kelas eksperimen untuk melihat pengaruh metode tersebut terhadap aktivitas belajar. perangkat pembelajaran dalam penelitian ini terdiri atas angket, silabus, RPP, lembar kerja siswa.
  - f. Merancang dan membuat instrumen penelitian berupa angket aktivitas belajar yang terdiri dari kisi-kisi dan panduan penskoran.
  - g. Menvaliditas instrumen penelitian ke dosen-dosen ahli dalam bidang kajiannya.
  - h. Merevisi instrumen penelitian yang sudah divalidasi oleh dosen-dosen ahli dalam bidang kajiannya.

- i. Menghitung hasil uji coba instrumen untuk melihat validitas dan reliabilitas.
- j. Membuang instrumen penelitian yang dianggap tidak layak dan menyimpulkan yang layak untuk *posttest*.
- k. Membuat surat izin penelitian ke fakultas dan keguruan untuk melakukan penelitian.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen sebagai berikut:

- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada.
- b. Memberikan *pre-test*.
- c. Melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *talking stick* dan media *magic time*.
- d. Memberikan *post-test*.
- e. Menganalisa hasil *post-test* untuk menentukan tindak lanjut.

Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada kelompok kontrol sebagai berikut:

- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada.
- b. Memberikan *pre-test*.
- c. Melaksanakan pembelajaran konvensional dengan menggunakan bahan ajar berupa buku/ modul dan menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan penugasan.
- d. Memberikan *post-test*.

e. Menganalisa hasil *post-test* untuk menentukan tindak lanjut.

3. Tahap Pelaporan

a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian.

b. Pelaporan hasil penelitian.

4. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Pengukuran *Pre-test*

*Pretest* diberikan untuk mengetahui keaktifan siswa sebelum diberikan perlakuan.

b. Perlakuan *Treatment*

*Treatment* hanya diberikan kepada kelas eksperimen. *Treatment* yang diberikan berupa penggunaan metode *talking stick* dengan media *magic time*. Pada saat pemberian *treatment* siswa mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru dengan baik. *Treatment* eksperimen dilakukan sebanyak 4 kali. Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan atau *treatment*. *Treatment* yang diberikan berupa pelajaran biasa.

c. Pelaksanaan Pengukuran *Posttest*

*Posttest* diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

d. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian tertera pada tabel dibawah ini:

**Tabel 8**  
**Jadwal Penelitian**

NO	Kelas Eksperimen		Keterangan	Kelas Kontrol		Keterangan
	Tanggal	Waktu		Tanggal	Waktu	
1.	03 Januari 2019	07.00 - 09.00	Pemberian <i>Pretest</i>	03 Januari 2019	09.30- 11.00	Pemberian <i>Pretest</i>
2.	04 Januari 2019	07.00 - 09.00	Perlakuan	04 Januari 2019	09.30- 10.30	Pembelajaran Konvensional
3.	05 Januari 2019	07.00 - 09.00	Perlakuan	05 Januari 2019	09.30- 11.00	Pembelajaran Konvensional
4.	07 Januari 2019	07.00 - 09.00	Perlakuan	07 Januari 2019	09.30- 11.00	Pembelajaran Konvensional
5.	08 Januari 2019	07.00 - 09.00	Perlakuan	08 Januari 2019	09.30- 11.00	Pembelajaran Konvensional
6.	09 Januari 2019	07.00 - 09.00	<i>Posttest</i>	09 Januari 2019	07.00- 09.00	<i>Posttest</i>

#### I. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.

Analisis data bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik. Adapun statistik yang digunakan yaitu independent *t-test* karena berasal dari dua variabel yang berbeda tidak berhubungan. Adapun data

yang bersifat kuantitatif ini, penulis analisis dengan menggunakan *t-test*. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji t dilakukan. Usman (2008:140) diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Awal

Tahap awal bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil mempunyai varians yang sama/ homogen. Data yang diambil dengan rata-rata nilai ualangan akhir semester siswa dan keaktifan sebelum diberikan perlakuan yang diperoleh dari guru bidang studi matematika.

##### a. Data Berdistribusi Normal

Digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang dianalisis. Dalam penelitian ini uji normalitas data dilakukan dengan bantuan SPSS 23,00 yang outputnya dapat dilihat pada kolom *kolmogorof-Smirnov*, dengan kriteria pengujian:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  distribusi data adalah tidak normal.
- 2) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $\geq 0,05$  distribusi data adalah normal.

##### b. Data Homogenitas

Digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 23,00 dengan aturan:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data dari populasi yang mempunyai varians tidak sama/ tidak homogen.
- 2) Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $\geq 0,05$  maka data dari populasi yang mempunyai varians sama/homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pada siswa dan diberikan tes (*post test*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan.

2. Tahap Akhir

Setelah melakukan tahap awal, maka dilanjutkan dengan tahap akhir, yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara metode pembelajaran *talking stick* dengan pembelajaran konvensional terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika kelas II SD N Payaman 1.

Dalam penelitian ini untuk menganalisis data lembar angket keaktifan dilakukan dengan menggunakan analisis statistik dengan menggunakan Anova dengan bantuan SPSS 23.00.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai dapat di simpulkan sebagai berikut:

Penerapan metode *talking stick* dengan media *magic time* dapat mempengaruhi keaktifan siswa kelas II pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* angket keaktifan yang mengalami peningkatan, yaitu nilai rata-rata awal siswa pada kelompok kontrol rata-rata kelas kontrol *pre-test* 67,29 dan *posttest* 78,17 mengalami peningkatan sebesar 10,88 %. Sedangkan pada eksperimen *pretest* 67,46 dan *posttest* 83,13 mengalami peningkatan sebesar 15,67 %. peningkatan rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol. Bukti bahwa penggunaan metode *talking stick* dengan media *magic time* dapat mempengaruhi keaktifan siswa kelas II adalah adanya peningkatan *posttest* sebelum penggunaan metode *talking stick* dengan media *magic time*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Disarankan bagi guru menggunakan metode *talking stick* dengan media *magic time* dalam pembelajaran matematika materi satuan waktu.

## 2. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian dapat disajikan sebagai referensi dalam menggunakan metode *talking stick* dengan media *magic time* dalam pembelajaran matematika materi satuan waktu.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya agar hasilnya optimal, pada peneliti ini terbatas dalam mengkaji keaktifan belajar, diharapkan peneliti yang selanjutnya memperhatikan keterbatasan yang dimiliki.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* Jakarta: Bumi Aksara.
- ArsyadAzhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- Creswell, J.W. 2013. *Research Design: Qualitative, Quantitatif, And Mixed Methods Approaches*.California.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati & Mujiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah. Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet-4. Jakarta: Reineka Cipta.
- Haling Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Cet-4. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hamdani 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Idrus. 2007. *Metode penelitian ilmu-ilmu sosial*. Yogyakarta :UII Press Yogyakarta
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning*.Bandung: Alfabeta.
- Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Russ Media.
- Kerlinger. 2006. *Asas-asas Penelitian Behavioral Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Kisparini Wiji Utami 2014. “Penerapan Metode Talking Stick untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas I SD Negeri 1 Katong, Toroh, Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2013/2014”. Naskah Publikasi Untuk Jurnal Ilmiah.

- Marno & M. Idris. 2009. *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Meirza. 2018. "Pengaruh Metode Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar" *JBPD*. Vol. 2 No. IA
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musfiqon. 2008. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nana Sudjana 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: AswajayaPressindo.
- Oktaviastuti Awalia Fajrin. 2018. "Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD" *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2 (1). Hlm. 85-91.
- Pangewa Maharuddin. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Saiful Sagala. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Edisi revisi)*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Edisi revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarmin. 2002. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA.

- Suprijono, 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2007. *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: PrenadamediaGrup.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Uzer. 2013. *Upaya Optimalisasi KBM*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Usman Husain. 2008. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahidmurni. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Zudafrial. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Cakrawala Media.