# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

## Kajian Teori

## Hakikat Model Pembelajaran

## Pengertian Model Pembelajaran

Cahyani (2021), menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dipakai sebagai panduan dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Tefa (2020), model pembelajaran merujuk pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, yang meliputi tujuan pengajaran, langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau panduan yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Kerangka tersebut meliputi pendekatan, strategi, metode, serta teknik yang digunakan dalam penyampaian materi dan pengembangan inovasi pembelajaran. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

* + - 1. **Model Pembelajaran *Talking Stick***

Model pembelajaran *talking stick* adalah sebuah metode pembelajaran kelompok yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat bantu. Ada juga yang menggambarkan bahwa dalam model ini, setiap anggota kelompok yang memegang tongkat harus memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh pendidik (Sinaga, 2022).

7

Nagara (2020), memaparkan metode pembelajaran *talking stick* mendorong peserta didik untuk menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Awalnya, pendidik menjelaskan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian peserta didik menggunakan sebuah tongkat (stick) yang bergulir untuk merefleksikan atau mengulang kembali materi yang telah dipelajari dengan cara menjawab pertanyaan dari pendidik (Tati, 2022). Dalam model ini, orang yang memegang tongkat akan diminta untuk memberikan jawaban (talking).

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *talking stick* adalah metode pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Peserta didik akan belajar materi yang telah diberikan oleh pendidik, dan selanjutnya peserta didik yang memegang tongkat akan diminta untuk menjawab pertanyaan dari pendidik. Dalam hal ini, model pembelajaran *talking stick* mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

* + - 1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Talking Stick***

Sinaga (2022), memaparkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran

*talking stick* adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Pendidik menyiapkan sebuah tongkat dengan panjang sekitar + 20 cm.
        2. Pendidik memperkenalkan materi pokok yang akan dipelajari, dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi tersebut.
        3. Peserta didik berdiskusi untuk membahas masalah yang terdapat dalam materi tersebut.
        4. Setelah peserta didik selesai membaca dan mempelajari materi, pendidik mempersilakan peserta didik untuk menutup isi bacaan.
        5. Pendidik mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu peserta didik. Selanjutnya, pendidik memberikan pertanyaan dan peserta didik yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Hal ini berlangsung bergantian sampai sebagian besar peserta didik mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan (Landong, 2019).
        6. Pendidik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
        7. Pendidik melakukan evaluasi atau penilaian terhadap pemahaman peserta didik.
        8. Pendidik mengakhiri sesi pembelajaran.

## 2.1.14 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *talking stick*, yaitu:

1. Kelebihan:
   1. Menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran.
   2. Melatih peserta didik untuk memahami materi dengan cepat.
   3. Mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar dan mempersiapkan diri sebelum pelajaran dimulai (Hasruddin, 2020).
   4. Memacu peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat mereka.
2. Kelemahan:
   1. Menyebabkan peserta didik merasa tegang dan stres.
   2. Peserta didik yang tidak siap atau kurang memahami materi tidak bisa menjawab pertanyaan dengan tepat.
   3. Membuat peserta didik merasa takut dengan pertanyaan yang akan diberikan oleh pendidik.

Meskipun terdapat kelebihan dan kelemahan pada model pembelajaran *talking stick*, seorang pendidik harus dapat memperhatikan kondisi peserta didik di dalam kelas. Pendidik juga harus bisa menciptakan suasana kelas yang nyaman dan tidak tegang, sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan lebih mudah dan benar (Landong, 2023).

## Hakikat Hasil Belajar Matematika

## Pengertian Hasil Belajar Matematika

Mata pelajaran matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dan sifatnya abstrak. Menurut Landong (2023), matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui pemikiran dan penalaran, yang lebih menekankan pada kegiatan penalaran dalam dunia rasio daripada hasil eksperimen atau observasi. Matematika dibentuk oleh pikiran manusia yang berkaitan dengan ide, proses, dan penalaran.

Sari (2021), menyatakan bahwa Standar Isi Mata Pelajaran Matematika SD menekankan pada tiga kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu penalaran *(reasoning),* pemecahan masalah *(problem solving),* dan komunikasi *(communication).* Oleh karena itu, perlu dilakukan desain khusus dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah subjek pelajaran yang bersifat abstrak dan memerlukan kemampuan penalaran, pemecahan masalah, dan komunikasi dalam mempelajarinya.

Menurut Rahmi (2023), hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merujuk pada perolehan yang terjadi karena adanya input, sedangkan belajar mengacu pada perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar. Winkel berpendapat bahwa perubahan dalam individu menghasilkan perubahan sikap dan tingkah laku manusia. Aspek perubahan ini mencakup taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini lebih fokus pada aspek kognitif (Landong, 2023).

Dahliana (2023), menegaskan bahwa "hasil belajar digunakan untuk mengukur dan menentukan ketercapaian suatu tujuan pendidikan yang dihasilkan melalui proses belajar mengajar." Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar perlu dievaluasi untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai. Apakah proses belajar mengajar sudah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Enam bentuk perilaku kognitif yang dikemukakan oleh Sari (2021) antara lain:

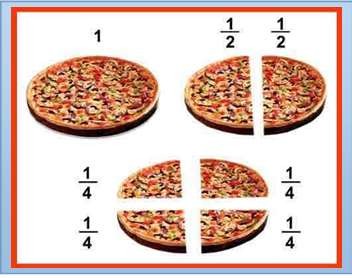
1. Pengetahuan, yaitu kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari dan tersimpan dalam memori. Pengetahuan ini dapat berupa fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan untuk memahami makna dari informasi yang telah dipelajari.
3. Penerapan, yaitu kemampuan untuk mengaplikasikan metode dan kaidah yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah yang nyata dan baru.
4. Analisis, yaitu kemampuan untuk memecah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami secara lebih baik.
5. Sintesis, yaitu kemampuan untuk menggabungkan informasi yang telah dipelajari untuk membentuk pola baru.
6. Evaluasi, yaitu kemampuan untuk membentuk penilaian atau pendapat tentang hal-hal tertentu berdasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan.

Dari definisi hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses belajar. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotor. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dilakukan kegiatan evaluasi melalui pengumpulan data pembuktian. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diteliti adalah kemampuan kognitif siswa dalam matematika, dengan tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Tes digunakan sebagai instrumen untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif.

## Pengertian Pecahan

Wina (2019), mendefenisikan pecahan adalah bilangan yang menunjukkan bagian dari suatu keseluruhan yang dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar. Pecahan biasanya ditulis dalam bentuk pembilang dan penyebut yang dipisahkan oleh tanda garis miring (/) atau tanda titik (.) yang menunjukkan operasi pembagian. Pembilang adalah angka yang berada di atas garis miring atau

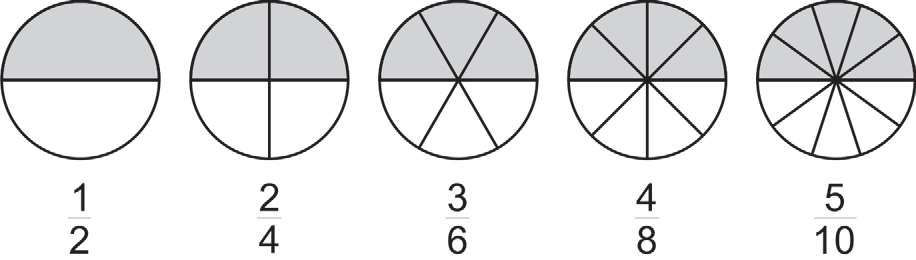
titik, sementara penyebut adalah angka yang berada di bawah garis miring atau titik (Sizi, 2021).

Pecahan juga dapat ditulis dalam bentuk desimal atau persen. Pecahan umumnya digunakan dalam matematika untuk menghitung pecahan dari sebuah objek atau untuk merepresentasikan angka pecahan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Untuk lebih memahami pengertian pecahan, perhatikan gambar berikut

## Gambar 2.1 Potongan Pizza

1 buah pizza dipotong menjadi empat bagian. Setiap bagian yanng telah dipotong menunjukkan 1 bagian.

4



## Gambar 2.2 Bagian-Bagian Pecahan

Pada gambar di atas, bagian gambar yang diarsir menunjukkan nilai pecahannya. Pecahan terbentuk ketika sebuah benda dibagi menjadi beberapa bagian sama besar. Bagian-bagian tersebut mempunyai nilai pecahan masing-

masing. Pecahan dapat dibentuk dari operasi pembagian. Pecahan 1

4

dapat

dituliskan sebagai berikut.

1 1: 4 1 pembilang

4

4 penyebut

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah pembagian dua bilangan

bulat dengan bilangan yang dibagi disebut pembilang dan bilangan pembagi disebut penyebut.

## Bentuk-bentuk Pecahan

Putri (2023), memaparkan bahwa pecahan terdiri atas tiga bentuk antara lain: pecahan biasa, pecahan campuran, pecahan desimal.

1. Pecahan biasa

Pecahan biasa merupakan pecahan yang hanya terdiri dari pembilang dan penyebut, dengan penyebut tidak sama dengan 0 (nol).

Misalnya:

1, 1, 2

2 4 3

1. Pecahan Campuran

Pecahan campuran merupakan pecahan yang terdiri atas bilangan bulat dan pecahan biasa. Pecahan campuran berbentuk, dengan a bilangan bulat, b pembilang, dan c penyebut tidak sama dengan 0 (nol).

Misalnya:3 1 1 2 3 1

2 3 4

Pecahan biasa dapat diubah menjadi pecahan campuran Pecahan biasa dapat diubah menjadi pecahan campuran, jika pembilang lebih besar dari penyebutnya. Berikut cara mengubah pecahan biasa menjadi pecahan campuran:

1. Bagilah pembilang dengan penyebutnya.
2. Hasil baginya merupakan bilangan bulat pada pecahan campuran.
3. Sisa bagi merupakan pembilang pada pecahan biasa dan penyebutnya tetap.

Perhatikan contoh berikut!

Ubahlah pecahan 9 ke dalam bentuk pecahan campuran!

4

Penyelesaian:

9 = 2 1

4 4

Pecahan campuran juga bisa diubah menjadi pecahan biasa. Caranya:

1. Mengalikan bilangan bulat pada pecahan campuran dengan penyebutnya
2. Jumlahkan dengan pembilangnya
3. Penyebut pecahan tersebut tidak berubah Perhatikan contoh berikut!

Ubahlah 2 1ke dalam bentuk pecahan biasa!

4

Penyelesaian:

(2𝑥4)+1 = 9

4 4

1. Pecahan Desimal

Pecahan desimal adalah pecahan persepuluh, perseratus, perseribu, dan seterusnya yang dituliskan dengan menggunakan tanda koma (,). Contoh :

* 1. 0,5 dibaca nol koma lima
  2. 0,25 dibaca nol koma dua lima 0,5 sama dengan :
  3. Angka 0 merupakan bilangan bulat
  4. Dan angka 5 merupakan penyebut = 10 atau persepuluh jadi, 0,5 = 1

5

1. Mengubah pecahan biasa menjadi pecahan decimal. Cara mengubah pecahan biasa menjadi pecahan desimal adalah: Mengubah penyebut pecahan biasa menjadi 10, 100, 1000, dan seterusnya.

Perhatikan contoh berikut!

Ubahlah 1 pecahan menjadi pecahan desimal=

2

Penyelesaian:

1 = 1𝑥5 = 5

= 0,5

2 2𝑥5 10

1. Mengubah pecahan desimal menjadi pecahan biasa. Cara mengubah pecahan desimal menjadi pecahan biasa adalah: Mengubah bilangan menjadi bentuk pecahan berpenyebut 10, 100, 1000, dan seterusnya. Kemudian sederhanakan pecahan ke dalam bentuk paling sederhana.

Perhatikan contoh berikut!

Ubahlah pecahan desimal 0,5 menjadi pecahan biasa = ...

Penyelesaian: 0,5 = 5

= 5:5 = 1

10 10:5 2

## Penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda

Rasya memberi sekotak pizza, ia memakan 1 potong pizza. Kemudian Nadia

2

adiknya memakan 1 potong pizza, berapa potong pizzakah yang mereka makan?

4

Untuk mengetahuinya, kamu harus menjumlahkan pecahan 1

2

dengan pecahan 1

4

Penjumlahan ini merupakan penjumlahan pecahan yang berbeda penyebut atau tak sejenis, untuk mengubah pecahan- pecahan tak sejenis menjadi pecahan- pecahan yang sejenis, kita dapat menyamakan penyebutnya menggunakan KPK (kelipatan persekutuan terkecil) dari penyebut-penyebut pecahan tersebut. Pada

pecahan 1 memiliki penyebut 2, dan pada pecahan 1

memiliki penyebut 4. Dari

2 4

kedua penyebut tersebut kita dapat menyamakannya dengan menggunakan KPK. Untuk mempermudah pengerjaannya mencari KPK kita dapat menggunakan pohon faktor berikut ini.

Dari pohon faktor diatas dapat dilihat bahwa Faktorisasi dari 2 = 2 × 1

Faktorisasi dari 4 = 2 × 2 ×1

KPK dari 2 dan 4 = 2 × 2 × 1

= 4

Setelah KPK dari 2 dan 4 ditemukan, kita dapat menyamakan pecahan- pecahan tersebut dengan penyebut yang sama sebagai berikut:

1 + 1 = 2 + 1 = 2+1 = 3

2 4 4 4 4 4

Dengan demikian, penjumlahan pecahan tak sejenis dilakukan dengan cara mengubah pecahan-pecahan tersebut menjadi pecahan sejenis. Kemudian menjumlahkan pembilangnya, sedangkan penyebutnya tetap.

## Contoh:

Hitunglah 1 + 2

4 3

Jawab :

1 + 2

4 3

= ⋯ …

1 dan 2

4 3

merupakan pecahan tak sejenis. Coba ubah menjadi pecahan

– pecahan sejenis dengan cara penyebutnya menggunakan KPK dari penyebut – penyebut tersebut, yaitu KPK dari 4 dan 3. KPK dari 4 dan 3 adalah 12.

Mari sama kan penyebut pecahan – pecahan tersebut menjadi 12.

x3 x3



1 = 2

3 2 = 8

𝑎𝑡𝑎𝑢 2

× 4 = 8

4 3 3

𝑎𝑡𝑎𝑢 1 × 3 =

2 12

3 12

3 4 12



x3

x3

Jadi, 1 2 3 + 8

4 3 12 12

+  =

= 11

12

## Pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda

Pengurangan dengan penyebut yang berbeda atau tak sejenis pada prinsipnya sama seperti penjumlahan yang tak sejenis, yaitu dengan mengubah pecahan- pecahan tersebut menjadi pecahan sejenis, Kemudian mengurangkannya, sedangkan penyebutnya tetap (Damayanti, 2019).

Contoh :

Hitunglah 3 − 1 = 7

5 4 20

Pecahan 3 𝑑𝑎𝑛 1merupakan pecahan tak sejeni. Maka penyebutnya harus terlebih

5 4

dahulu disamakan dengan KPK dari masing – masing penyebut tersebut yaitu 5 dan 4. KPK dari 5 dan 4 adalah 20. Maka penyebut dari kedua pecahan tersebut kita samakan menjadi 20. Cara penyeleaiannya sebagai berikut.

x4

3 = 12

4 20

x4 12 − 5 = 7

20 20 20

x5

1 = 5

4 20

x5

Jadi, 3 - 1 = 12 − 5 = 7

5 4 20 20 20

## Penelitian yang Relevan

Uraian sistematis tentang temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan substansi penelitian disebut hasil penelitian yang relevan. Tujuannya adalah untuk memberikan posisi pada penelitian yang sedang dilakukan dalam konteks penelitian sebelumnya.

Cahyani (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Tehadap Hasil Belajar Matematis Siswa SMA" Penelitian ini dilakukan karena adanya masalah rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas XI di SMAN 1 Soromanti Kabupaten Bima-NTB pada

tahun pelajaran 2020/2021. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model *talking stick* untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *talking stick* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan trigonometri kelas XI di SMAN 1 Soromanti tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan jenis quasi eksperimen dengan desain penelitian menggunakan nonequivalent control group design (desain kelompok kontrol non-ekuivalen) dan teknik purposive sampling untuk memilih sampel dua kelas secara acak. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Soromanti pada tahun pelajaran 2020/2021. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar matematika siswa dalam bentuk uraian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t dan uji nonparametrik Mann-Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *talking stick* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa di SMAN 1 Kabupaten Bima-NTB pada tahun pelajaran 2020/2021.

## Kerangka Berpikir

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, seorang guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan guru, serta menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai. Pada umumnya, pengajaran matematika di sekolah dasar masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru.

Berdasarkan kondisi pembelajaran di SD Negeri 102048 Tanjung Beringin kelas V yang masih menggunakan metode konvensional dan hanya memberikan tugas, menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, sulit untuk membuat siswa aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, dan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian akan dilakukan untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *talking stick* terhadap hasil belajar matematika di SD Negeri 102048 Tanjung Beringin. Penilaian hasil belajar siswa akan dilakukan melalui posttest dan data pretest dan posttest akan dianalisis untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti membuat kerangka berpikir sesuai dengan rancangan penelitian yang akan dilakukan.

Mengalami kesulitan dalam pembelajaran pecahan

Pretes

Posttes

Model pembelajaran talking stick

Nilai matematika siswa materi pecahan rendah

Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional

Siswa

Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pecahan Siswa Kelas V SD NEGERI 102048 Tanjung Beringin

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

## Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:96), hipotesis merupakan suatu jawaban awal atau sementara terhadap rumusan masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan. Jawaban tersebut hanya didasarkan pada teori yang relevan dan belum diperkuat dengan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis Nol (H0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Talking Stick* dengan hasil belajar matematika pecahan siswa kelas V di SD Negeri 102048 Tanjung Beringin.

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Talking Stick* dengan hasil belajar matematika pecahan siswa kelas V di SD Negeri 102048 Tanjung Beringin.