

PENGARUH MODEL *TALKING STICK* DENGAN TEKNIK *PICK UP CARDS* GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI KEBUMEN 1 TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Kurnia Arum Setiani, Nur Ngazizah, Ashari
Program Studi Pendidikan Fisika
Universitas Muhammadiyah Purworejo
Jalan K.H. Ahmad Dahlan, No. 3 Purworejo
Ka66007@gmail.com



Intisari— Telah dilakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kebumen 1 Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini digunakan rancangan penelitian *Quasi Experimental Design* yaitu dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini kelas X MIPA, sampel penelitian 2 kelas yaitu kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 dengan teknik pengambilan sampel dilakukan secara *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik angket motivasi belajar siswa dan sebelum digunakan akan divalidasi oleh guru ahli sehingga layak digunakan dalam penelitian. Analisis data menggunakan teknik deskriptif presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji hipotesis yang digunakan adalah uji *t* dengan taraf signifikan (α) = 0.05 menunjukkan $t_{observasi} = 2,009 < 2,944$ artinya H_0 ditolak ($t_{0,05;49} = 2,944$) $DK = (t/t < -2,009$ atau $t > 2,009)$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan dengan menggunakan model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* lebih baik daripada menggunakan model *numbered head together* (kepala bernomor) sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat pengaruh model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x madrasah aliyah negeri kebumen 1 tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci: *Motivasi Belajar Siswa, Pick Up Cards Game, Talking Stick*

I. PENDAHULUAN

Pencapaian tujuan belajar perlu adanya motivasi belajar agar proses pembelajaran sesuai dengan hasil yang diharapkan. Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan model pembelajaran yang tepat. Ketepatan penggunaan model pembelajaran tergantung pada model pembelajaran, kemampuan guru, kemampuan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang baik. Melihat betapa pentingnya motivasi dalam belajar yang harus dimiliki siswa, sebaiknya guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan menciptakan kondisi belajar agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kebanyakan siswa kelas X MIPA MAN Kebumen 1 pembelajaran menggunakan model yang melibatkan siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif

karena hanya segelintir siswa saja yang mampu berpartisipasi dengan baik menyalurkan idenya. Hal ini dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar fisika yang nantinya dikhawatirkan akan berpengaruh kurang baik terhadap hasil belajar.

Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan salah satu langkah yang dapat ditempuh yaitu menggunakan model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* guna mengetahui adanya pengaruh menggunakan model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MAN Kebumen 1 tahun pelajaran 2015/2016.

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberikan semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. (Agus Suprijono, 2013:163). Indikator motivasi belajar pada penelitian ini disesuaikan menurut Hamzah B Uno (dalam Agus Suprijono 2013:16) dapat diklasifikasikan sebagai berikut; (a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

B. Model Talking Stick

Pembelajaran dengan model *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran dengan model *talking stick* diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Siswa diberikan kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut”, (Agus Suprijono, 2013:109). Miftahul Huda (2015: 225) menyebutkan model *talking stick* sebagai berikut: (1) guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya +20cm, (2) guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran, (3) siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana, (4) setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan, (5) guru mengambil tongkat dan

memberikannya kepada salah satu siswa, setelah itu guru memberi pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru, (6) guru memberi kesimpulan, (7) guru melakukan evaluasi/ penilaian (8) guru menutup pembelajaran.

Menurut Miftahul Huda (2015: 225) manfaat dari model *talking stick* adalah mampu menguji kesiapan siswa, melatih ketrampilan mereka dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat, dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun. Model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, kepercayaan diri dan *life skill* yang mana pendekatan tersebut ditujukan untuk memunculkan emosi dan sikap positif belajar dalam proses belajar mengajar yang berdampak pada peningkatan kecerdasan otak. Menurut Aris Shoimin (2016:199) kekurangan model pembelajaran *talking stick* yaitu (1) membuat senam jantung, (2) siswa yang tidak siap tidak bisa menjawab (3) membuat siswa tegang, (4) ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

C. Teknik Pick Up Cards Game

Menurut Arif dan Napitupulu (dalam Lidya Fransiska, 2013: 24), bahwa *pick up cards game* atau permainan memungut kartu merupakan salah satu teknik permainan dalam pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai media untuk pola interaksi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Ciri-ciri permainan memungut kartu antara lain sebagai berikut:(a)permainan memungut kartu merupakan permainan yang menyenangkan yang dapat dimainkan berulang-ulang tanpa kehilangan daya tariknya,(b)dengan seperangkat kartu, 3 sampai 10 orang atau lebih orang dapat bermain,(c)permainan memungut kartu ini dapat menonjolkan pepatah atau

peribahasa atau sajak, tanya jawab (seperti masalah dan pemecahannya) dan sebagainya, (d) permainan memungut kartu hendaklah diproduksi sesuai dengan rencana, (e) permainan memungut kartu dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN KEBUMEN 1 Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen. Subyek penelitian adalah siswa-siswa kelas X MIPA semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini digunakan rancangan penelitian *QuasiExperimental Design* yaitu dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini 3 kelas X MIPA yang berjumlah 82. Sampel dalam penelitian ini 2 kelas pada kelas X MIPA yang diambil secara random yaitu X MIPA 1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa dan X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28. Sampling dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode kuesioner.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Pada penelitian ini data awal diambil dari nilai angket awal motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Data Awal Motivasi Belajar

No	Aspek yang diukur	Kelas Eksperimen (%)	Kelas Kontrol (%)
1	1	57,14	53,98
2	2	68,75	69,92
3	3	61,16	56,52
4	4	68,45	69,92
5	5	67,85	83,69
Rerata		64,43	64,86
Standar deviasi		4,13	5,73

Data nilai angket akhir siswa dalam penelitian ini diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui

peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran materi Optik.

Tabel 2. Data Akhir Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek yang diukur	Kelas Eksperimen (%)	Kelas Kontrol (%)
1	1	70,23	66,30
2	2	82,85	78,91
3	3	81,07	68,91
4	4	69,28	58,00
5	5	82,58	65,21
Rerata		74,42	67,93
Standar deviasi		8,66	7,51

2. Data Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan proses pembelajaran diamati oleh dua orang observer pada setiap pertemuannya

Tabel 3. Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Kelas	Pertemuan	Skor Rata-rata	Percentage Agreement (PA)	Kategori	
				Baik	Sangat reliabel
Guru	1	3,16	99,26%	Baik	Sangat reliabel
	2	3,42	96,81%	Sangat Baik	Sangat reliabel
	3	3,55	99,40%	Sangat baik	Sangat reliabel
Siswa	1	3,10	99,39%	Baik	Sangat reliabel
	2	3,27	99,23%	Sangat Baik	Sangat reliabel
	3	3,34	97,81%	Sangat Baik	Sangat reliabel

Tabel 4. Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

Kelas	Pertemuan	Skor Rata-rata	Percentage Agreement (PA)	Kategori	
				Baik	Sangat reliabel
Guru	1	3,18	100%	Baik	Sangat reliabel
	2	3,12	99,00%	Baik	Sangat reliabel
	3	3,17	98,21%	Baik	Sangat reliabel
Siswa	1	3,10	97,34%	Baik	Sangat reliabel
	2	3,24	99,12%	Baik	Sangat reliabel
	3	3,45	99,18%	Sangat Baik	Sangat reliabel

3. Analisis Data Tahap Awal

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data awal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Normalitas Awal

Kelas	L_o	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,024	0,167	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,128	0,184	

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi memiliki varians yang sama atau tidak.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Homogenitas Awal

Kelas	$\chi^2_{observasi}$	χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	2,533	3,841	homogen.

Hasil perhitungan uji keseimbangan dengan taraf signifikan (α) = 0,05.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Keseimbangan Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Kelas	N	\bar{X}	S^2	s_p	t_{obs}	t_{tabel}
Eksperimen	28	64,43	24,198	4,919	0,288	2,009
Kontrol	23	64,86				

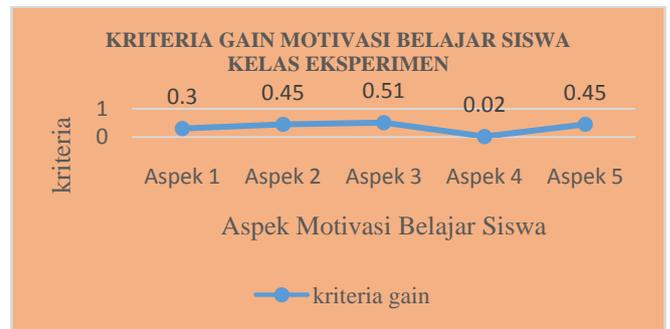
Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa berdasarkan data awal dan data akhir kelas eksperimen yang disajikan pada Gambar 1.



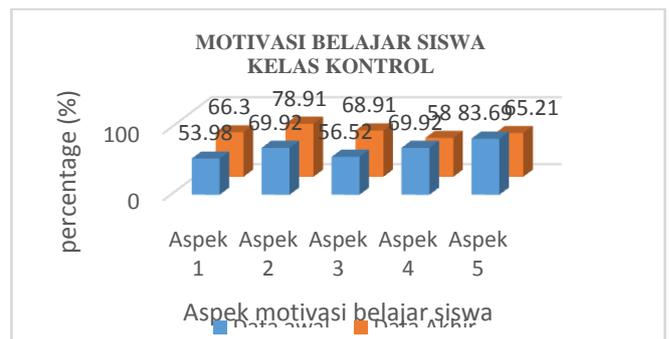
Gambar 1. Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Peningkatan kriteria *gain* motivasi belajar siswa berdasarkan data awal dan akhir kelas eksperimen disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kriteria Gain Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Berikut data motivasi belajar siswa berdasarkan data awal dan data akhir kelas kontrol yang disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

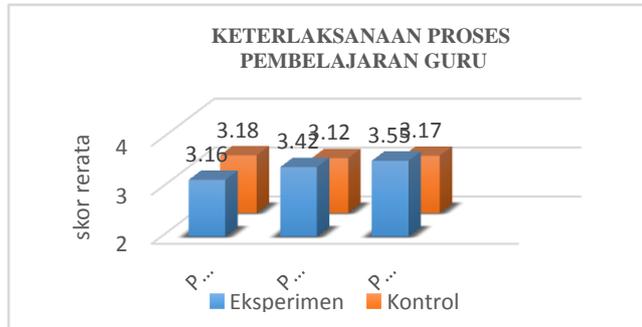
Peningkatan kriteria *gain* motivasi belajar siswa berdasarkan data awal dan akhir kelas eksperimen disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kriteria Gain Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Keterlaksanaan proses pembelajaran guru pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Gambar 5

Gambar 5. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Guru



Keterlaksanaan proses pembelajaran siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Gambar 6



Gambar 7. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Siswa.

4. Analisis Tahap Akhir

Hasil analisis uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Normalitas Akhir

Kelas	L_o	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	-0,022	0,167	Berdistribusi normal
Kontrol	-0,004	0,184	

Hasil analisis uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikan (α) = 0,05 disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Homogenitas Akhir

Kelas	$\chi^2_{observasi}$	χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,173	3,841	homogen.

Kontrol			
---------	--	--	--

Hasil analisis uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikan (α) = 0,05 dan nilai kritik $t_{0,05:49} = 2,009$ disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Analisis Uji t

Kelas	\bar{X}	n	Sp	$t_{observasi}$	Keputusan
Eksperimen	74,42	28	8,219	-2,944	H_0 ditolak
Kontrol	67,93	23			

Berdasarkan hasil analisis uji t maka akan lebih baik untuk menguji dengan menggunakan uji deskriptif dengan taraf signifikan (α) = 0,05 dan nilai kritik $t_{0,05:28} = 0,167$ disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10 . Hasil Analisis Uji t Deskriptif

Kelas	\bar{X}	n	S	μ_0	$t_{observasi}$	Keputusan
Eksperimen	74,42	28	75,055	68	0,423	H_0 ditolak

Besarnya pengaruh pembelajaran melalui model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kebumen 1 dapat diketahui disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Kriteria Interpretasi

Kelas	interval	Interpretasi
Eksperimen	0% - 27,77%	Rendah

B. Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak maka perlu dilakukan analisis dengan menggunakan uji deskriptif satu pihak, dengan menggunakan uji t agar dapat diketahui apakah model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game*

berpengaruh atau tidak jikaditerapkan di Madrasah Aliyah Negeri Kebumen 1, dari hasil perhitungan penelitian ini menunjukkan bahwa uji hipotesis yang digunakan adalah uji t dengan taraf signifikan (α) = 0.05 menunjukkan $t_{\text{observasi}} = 2,009 < 2,944$ artinya H_0 ditolak ($t_{0,05:49} = 2,944$) DK = ($t/t < -2,009$ atau $t > 2,009$). Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan dengan menggunakan model *talking stick* dengan *teknik pick up cards game*. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* lebih baik daripada menggunakan model *numbered headtogether* (kepala bernomor) sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat pengaruh model model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x madrasah aliyah negeri kebumen 1 tahun pelajaran 2015/2016.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan data awal, hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model *talking stick* dengan teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kebumen 1 tahun pelajaran 2015/2016. Saran yang dapat disampaikan bagi guru tetap menerapkan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi pelajaran, serta mengembangkan perangkat pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di kelas agar berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Bagi siswa sebaiknya menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai dan mengikuti arahan guru saat proses pembelajaran. Bagi peneliti lain hendaknya meneliti permasalahan ini secara lebih

mendalam dengan waktu yang sesuai dan dengan sampel yang lebih besar serta materi yang berbeda. Penelitian ini hanya mengambil satu pokok bahasan pada mata pelajaran fisika yaitu optik sehingga bisa dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Dr. Sriyono, M.Pd. sebagai *reviewer* dan MAN Kebumen 1 sebagai tempat penelitian.

PUSTAKA

Buku:

- [1] Suprijono, Agus. 2013 . *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2] Huda, Miftahul. 2015. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [3] Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [4] Shoimin, Aris. 2016. *68model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- [5] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Internet skripsi:

- [6] Fransiska, Lidya. 2013. *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Saintis dan Sikap Ilmiah Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Fisika Siswa Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle 5E dengan Teknik Pick Up Cards Game*. FKIP Universitas Lampung. Diakses dari

<http://digilib.unila.ac.id/1692/1/3.%2520.pdf&sa>

Kamis tanggal 24 Desember 2015 pukul 20:36 WIB

