

# ***Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas VII 2 (Studi Kasus: SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013)***

Putu Andika Pranata<sup>1</sup>, I Gede Sudirtha<sup>2</sup>, Dessy Seri Wahyuni<sup>3</sup>

Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Bali

Email : ftrpranata@gmail.com<sup>1</sup>, sudirthaG@yahoo.com<sup>2</sup>, dsy.wahyuni@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak**— Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menggunakan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Crossword Puzzle dan mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Crossword Puzzle.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Singaraja, dimana melibatkan siswa kelas VII 2 dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang. Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar siswa dan data respon siswa, dimana dalam data hasil belajar tersebut terdapat data afektif siswa, psikomotor serta data kognitif siswa, sedangkan data respon siswa dikumpulkan melalui angket respon siswa. Data afektif dan psikomotor siswa diambil pada tiap-tiap pertemuan, sedangkan data kognitif siswa dikumpulkan dengan mengadakan tes akhir pada masing-masing siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal siswa dimana pada siklus I ketuntasan klasikal siswa adalah sebesar 69% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebanyak 12% menjadi 81%. (2) rata-rata respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran ini tergolong positif yaitu sebesar 47,81. Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat meningkatkan hasil belajar dan mendapat respon positif dari siswa.

**Kata kunci** : *Talking Stick*, Teknologi Informasi dan Komunikasi, *Crossword Puzzle*, Hasil belajar, Respon siswa.

**Abstract**— *This research is aimed at improving the students' learning result on the lesson of communication and information technology (TIK) applying the learning model of talking stick with crossword puzzle and understanding the students' responses towards this application.*

*This research was conducted at SMP Negeri 2 Singaraja, involving the students of class VII2 with around 42 students. This research's design is the class action research (PTK) composed of two cycles. Within this research, the collected data are the ones from the students' learning results as well as the students' responses; the first one consists of the affective, psychomotor and cognitive data of the students, while the data of students' responses were collected by questionnaires given to them. The students' affective and psychomotor data were collected during each meeting whilst the cognitive one was taken by conducting a final test on each cycle.*

*The research showed that (1) there is an improvement on students' learning result; this can be observed from the students' classical completeness which is 69% on the first cycle, and increasing around 12% on the second cycle to become 81%. (2) The average students' responses towards this learning model application are positive, that is around 47.81. The researcher concluded that applying this learning model of talking stick with crossword puzzle on this lesson of communication and information technology (TIK) could increase the students' learning results and it gains positive responses from the students as well.*



**Keywords:** *Talking Stick, Information and Communication Technology, Crossword Puzzle, Learning Results, Students' Responses.*

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan, yaitu siswa dengan lingkungan belajar untuk diperolehkkan perubahan perilaku (hasil belajar) sesuai dengan tujuan (kompetensi yang diharapkan). Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam proses belajar mengajar sebaiknya dilaksanakan dengan melibatkan mental siswa secara individu secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa untuk mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru cenderung hanya menuangkan ilmu pengetahuan kepada siswa tanpa adanya timbal balik dari siswa itu sendiri. Metode pembelajaran seperti ini akan mengurangi aktivitas siswa dalam berpikir dan memberikan respon mengenai materi pembelajaran.

Salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah adalah pencapaian hasil belajar siswa. Ada 2 faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dalam pembelajaran meliputi bakat, minat, motivasi, serta kemampuan siswa. Faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya memberikan penjelasan di depan kelas, tetapi mampu untuk mengajak siswa untuk berpikir serta merespon pembelajaran yang dilaksanakan.

Kurikulum yang memiliki unsur penerapan pembelajaran berpusat kepada siswa adalah kurikulum KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Setelah mengalami perubahan kurikulum dimana sebelumnya mengikuti kurikulum KBK atau Kurikulum Berbasis Kompetensi menjadi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini karena KTSP merupakan kurikulum yang lebih mengacu kepada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran atau biasa disebut dengan *Student Centre*. *Student Centre* merupakan proses pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa,

sehingga siswa bisa lebih aktif dan merespon pembelajaran, tidak hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. SMP Negeri 2 Singaraja merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP. Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di SMP Negeri 2 Singaraja dapat dilihat pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk kelas VII. Saat penulis melakukan observasi di SMP Negeri 2 Singaraja, terdapat beberapa permasalahan yang penulis temukan dalam pelaksanaan pembelajaran TIK, yaitu :

*Pertama*, dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. *Kedua*, kurangnya fasilitas yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Fasilitas seperti komputer penggunaannya terbatas. *Ketiga*, kurangnya media pembelajaran yang inovatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran. *Keempat*, berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti nilai ulangan mata pelajaran TIK siswa kelas VII semester ganjil tahun 2012/2013 rata-rata masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan itulah peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif type *Talking Stick* dengan berbantuan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII 2 di SMP Negeri 2 Singaraja.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran Kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Falsafah yang mendasari pembelajaran Kooperatif (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah *ohomo homini socius* yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. *Cooperative Learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Model pembelajaran Kooperatif akan dapat memberikan nuansa baru di dalam pelaksanaan pembelajaran oleh semua bidang studi atau mata pelajaran yang diampu guru. Karena pembelajaran

Kooperatif dan beberapa hasil penelitian baik pakar pendidikan dalam maupun luar negeri telah memberikan dampak luas terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dampak tersebut tidak saja kepada guru akan tetapi juga pada siswa, dan interaksi edukatif muncul dan terlihat peran dan fungsi dari guru maupun siswa. Peran guru dalam pembelajaran Kooperatif sebagai fasilitator, moderator, organisator dan mediator terlihat jelas. Kondisi ini peran dan fungsi siswa terlihat, keterlibatan semua siswa akan dapat memberikan suasana aktif dan pembelajaran terkesan demokratis, dan masing-masing siswa punya peran dan akan memberikan pengalaman belajarnya kepada siswa lain.

#### *B. Model Pembelajaran Talking Stick*

Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat inovatif, karena dalam model pembelajaran *Talking Stick* diterapkan proses pembelajaran dengan membentuk kelompok disertai dengan langkah-langkah yang bersifat menyenangkan bila diterapkan di dalam kelas. Suyatno (2009) menggolongkan model pembelajaran *Talking Stick* termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif. Model ini sangat cocok diterapkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP dimana siswa dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran. [1]

Model pembelajaran *Talking Stick* adalah suatu model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat, kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan tersebut diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Model pembelajaran *Talking stick* termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan setelah siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari materi pokoknya. Pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif. Hal ini tentu sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dimana saat ini dalam proses pembelajaran masih jarang digunakannya model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga terkadang siswa menjadi bosan untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya

model pembelajaran *Talking Stick* ini maka siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Sintaks model pembelajaran *Talking Stick* adalah (1) Guru menyiapkan tongkat yang akan digunakan. (2) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa (per kelompok) untuk membaca dan mempelajari materi yang sudah dijelaskan oleh guru pada buku pegangannya atau buku paket. (3) Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, siswa di persilahkan untuk menutup bukunya. (4) Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada siswa perkelompok, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan kelompok yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan tersebut. Pertanyaan yang diberikan oleh guru adalah soal teka teki silang yang sudah disiapkan sebelumnya, karena dalam penelitian ini digunakan media teka teki silang sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. (5) Guru memberikan kesimpulan. (6) Evaluasi. (7) Penutup. [2]

#### *C. Media Crossword Puzzle*

*Crossword Puzzle* atau sering kita sebut dengan teka teki silang merupakan permainan yang mengharuskan kita untuk mengisi kolom kosong berbentuk kotak-kotak dengan rangkaian huruf. Rangkaian huruf yang diisikan harus saling terkait antara satu dan yang lainnya. Kolom yang terdapat dalam permainan teka-teki silang ini terdiri dari dua warna. Kolom dengan warna putih sebagai tempat untuk mengisi jawaban, dan kotak dengan warna hitam sebagai pembatas antara kota yang satu dengan kotak yang lain.[3]

Permainan ini bisa dibilang sangat menarik karena akan membuat orang yang memainkannya menjadi penasaran untuk menjawab pertanyaan yang ada di permainan ini. Oleh karena itulah peneliti mencoba untuk menggunakan media teka-teki silang ini sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa menjadi tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Jika siswa tertarik terhadap teka-teki silang ini maka siswa tersebut secara otomatis akan tertarik untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan yang ada pada teka-teki silang tersebut. Media ini diterapkan dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas VII 2 di SMP Negeri 2 Singaraja.

#### *D. Mata Pelajaran TIK*

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat berkembang dari zaman ke zaman. Teknologi Informasi dan Komunikasi, TIK (bahasa Inggris: Information

and Communication Technologies; ICT) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu :

- Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
- Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media.

#### E. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002) hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evolusi dari guru, dan merupakan hasil dari tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006), juga mengemukakan bahwa tiga ranah di atas merupakan hasil penelitian dari Bloom, Krathwohl, dan Simpson. Berdasarkan taksonomi instruksional Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah yaitu pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotor*).

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja. Dari nama PTK maka sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu penelitian yang dilakukan di kelas. Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu penelitian, tindakan dan kelas, maka dapat disimpulkan

bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama [4].

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Singaraja. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 42 orang siswa. Subjek ini dipilih karena terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yang sudah dijelaskan di latar belakang masalah. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Kooperatif tipe *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* ini.

Penelitian ini dibagi menjadi dua kegiatan yaitu refleksi awal dan pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus, dimana masing-masing siklus tersebut terdiri dari empat tahapan yaitu : (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan 1 kali tes pada akhir siklus. Alokasi waktu pada tiap-tiap pertemuan adalah 2 x 40 menit.

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Dari data yang sudah dianalisis, rata-rata hasil belajar siswa kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja pada siklus I adalah 68,97 dan persentase ketuntasan klasikalnya adalah sebesar 69%. Hasil belajar siswa pada siklus I disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja Pada Siklus I

No	Keterangan	Jumlah
1	Siswa yang tuntas	29
2	Siswa yang belum tuntas	13
3	Ketuntasan Klasikal	69%

Dari hasil yang didapat pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal siswa kelas VII 2 belum menyampai batas ketuntasan klasikal yaitu 75%. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa dari siklus I

sampai siklus II mengalami peningkatan dengan ketuntasan klasikal  $\times 75\%$ .

Setelah melaksanakan siklus I, peneliti menemukan beberapa kejadian yang perlu diperbaiki untuk bisa diterapkan pada siklus II. Belum tercapainya ketuntasan klasikal pada siklus I dipengaruhi oleh kondisi siswa yang belum terbiasa dengan diterapkannya model pembelajaran *Talking Stick* dengan berbantuan *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Siswa masih merasa canggung untuk bertanya kepada guru mengenai materi ataupun mengenai proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tersebut. Saat diberikan kesempatan untuk mempelajari materi siswa masih ada yang bercanda dengan temannya sehingga berpengaruh saat siswa tersebut menjawab soal teka-teki silang yang diberikan oleh peneliti. Siswa memerlukan waktu untuk bisa beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti.

Dari data yang sudah dianalisis, rata-rata hasil belajar siswa kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja pada siklus II adalah 72,50 dan persentase ketuntasan klasikalnya adalah sebesar 81%. Hasil belajar siswa pada siklus I disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja Pada Siklus II

No	Keterangan	Jumlah
1	Siswa yang tuntas	34
2	Siswa yang belum tuntas	8
3	Ketuntasan Klasikal	81,00%

Terkait dengan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja, diketahui 22 orang memberikan respon yang positif, dan 22 orang memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran ini. Dari analisis data yang sudah dilakukan, skor rata-rata respon siswa adalah sebesar 47,81. Berdasarkan pedoman penggolongan respon siswa yang digunakan oleh peneliti, skor tersebut berada pada rentang  $48 > X \geq 36$  dengan kategori respon positif. Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada ketiga aspek yang diukur yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Peningkatan hasil

belajar pada tiap-tiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Kognitif	68,01	73,01
Afektif	71,83	73,21
Psikomotor	67,06	70,14

### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I didapat data nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 68,97 dan persentase ketuntasan klasikal (KK) siswa adalah sebesar 69%. Dari data yang diperoleh tersebut, hasil belajar siswa yang terdiri dari penilaian Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada siklus I belum mencapai batas minimal persentase ketuntasan klasikal (KK) yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Belum tuntasnya proses belajar siswa pada siklus I ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu :

- 1) Siswa belum terbiasa untuk mengikuti model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* ini. Karena model pembelajaran ini merupakan model yang baru pertama kali diterapkan pada siswa kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja, maka siswa masih perlu penyesuaian terhadap proses pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti.
- 2) Masih ada siswa yang bercanda ketika guru memberikan penjelasan materi di depan kelas. Siswa tidak memanfaatkan waktu untuk mempelajari materi dengan baik, sehingga akan berpengaruh nantinya pada saat proses pengerjaan soal dan tes akhir siklus.
- 3) Siswa masih kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan di depan kelas, sehingga dapat mempengaruhi penilaian Psikomotor siswa itu sendiri. Begitu juga pada penilaian afektif, siswa masih ada yang menunjukkan sikap yang kurang sehingga nilai afektif mereka juga terpengaruhi oleh sikap mereka dalam proses pembelajaran.
- 4) Siswa tidak menyiapkan diri untuk menghadapi ujian tes akhir siklus I dengan maksimal. Padahal peneliti sudah memberikan informasi kepada siswa tentang kisi-kisi soal yang akan muncul pada soal tes siklus I.

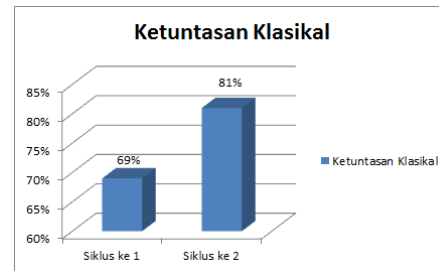
Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siklus I, peneliti mencoba menerapkan berbagai cara untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II. Upaya-upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk meminimalisir faktor penyebab belum tuntasnya hasil belajar siswa kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja pada siklus I yaitu :

- 1) Peneliti mengupayakan siswa untuk bersungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Apabila siswa sudah bersungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran dan merasa termotivasi maka siswa akan terbiasa untuk menerapkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 2) Peneliti bersikap tegas apabila masih ada siswa yang tidak serius dan bercanda di dalam kelas dalam proses pembelajaran. Memberikan informasi mengenai penilaian afektif dan psikomotor dapat memicu siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 3) Memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, contohnya aktif bertanya dan aktif dalam menjawab soal di depan kelas. Peneliti memberikan informasi kepada siswa bahwa keaktifan dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi penilaian psikomotor yang dilakukan oleh peneliti.
- 4) Menginstruksikan siswa untuk mempersiapkan diri secara maksimal dan menguasai materi sebelum mengikuti tes ujian akhir siklus, sehingga hasil yang di dapat nantinya memuaskan bagi siswa itu sendiri.

Dengan dilakukannya upaya-upaya seperti di atas, maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik. Peneliti pun menerapkan upaya-upaya di atas pada pembelajaran siklus II dan hasilnya sangat memuaskan. Upaya-upaya seperti di atas berpengaruh positif terhadap pelaksanaan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang pada siklus I adalah 68,97 meningkat menjadi 72,50 pada siklus II. Tidak hanya rata-rata hasil belajar, ketuntasan klasikal (KK) siswa kelas VII 2 juga meningkat dari 69% menjadi 81%. Dengan diperolehnya ketuntasan klasikal siswa sebesar 81% maka itu menunjukkan bahwa sudah tercapainya ketuntasan klasikal minimal yaitu lebih besar dari 75%.

Tabel 4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Hasil Belajar	Ketuntasan Klasikal
Siklus ke 1	68,97	69,00%
Siklus ke 2	72,50	81,00%



Gambar 1 Grafik Peningkatan Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal siswa kelas VII 2 pada siklus II adalah sebesar 81%, meningkat sebanyak 12%. Dari data yang sudah dianalisis oleh peneliti terdapat beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan dalam penilaian hasil belajar bahkan mengalami penurunan. Contohnya terdapat seorang siswa yang pada siklus I nilai hasil belajarnya adalah sebesar 80,85 dan pada siklus II nilai yang didapat mengalami penurunan menjadi 76,67. Penurunan nilai hasil belajar siswa tersebut hanya terjadi pada sebagian kecil siswa, sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Ada beberapa siswa yang nilai hasil belajar yang mereka dapat tidak mengalami peningkatan dan tidak mengalami penurunan, nilai yang mereka dapat pada siklus II sama dengan nilai hasil belajar pada siklus I. Terdapat juga siswa yang pada siklus I dan siklus II perolehan nilai hasil belajar mereka tetap belum mencapai batas ketuntasan minimal yaitu 60. Sehingga siswa yang mendapatkan nilai dibawah 60 akan masuk kategori tidak tuntas untuk siklus I dan siklus II. Penurunan nilai hasil belajar siswa ini disebabkan karena motivasi belajar siswa yang masih kurang dalam mengikuti mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dan nilai dari siswa itu sendiri. Solusi yang dapat diberikan oleh peneliti untuk menangani permasalahan tersebut adalah

- 1) Merangsang motivasi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa harus diberikan penyajian materi yang menarik, inovatif dan kreatif. Siswa juga sangat tertarik untuk mencoba hal-hal baru dalam proses pembelajaran, tentunya

hal-hal baru tersebut harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

- 2) Menyajikan media yang menarik agar siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Memberikan informasi kepada siswa tentang system penilaian yang dilakukan oleh peneliti. Dengan mengetahui rubrik penilaian yang dilakukan oleh peneliti siswa akan termotivasi untuk mendapatkan nilai baik demi peningkatan hasil belajar mereka.
- 4) Mengingatkan siswa untuk bersungguh-sungguh mempelajari materi pembelajaran sehingga dalam tes akhir siklus siswa siap untuk menjawab soal yang diberikan oleh peneliti.
- 5) Menginformasikan kepada siswa tentang kisi-kisi soal tes akhir siklus. Hal ini perlu dilakukan agar siswa dapat sesuai dalam mempelajari materi yang akan keluar dalam tes akhir siklus.

Penerapan model pembelajaran *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aini, 2010). Dengan adanya model pembelajaran ini proses pembelajaran dapat berjalan dengan menarik dan inovatif. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran ini lebih cenderung berpusat kepada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran tentunya siswa tersebut harus memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. [5]

Pada akhir siklus II peneliti memberikan angket respon untuk melakukan penilaian respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* di kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja. Dari penilaian yang sudah dilakukan, respon siswa pada akhir siklus II ini menunjukkan penilaian yang positif. Data ini didapat pada lampiran 17 yang menunjukkan nilai rata-rata respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran ini adalah sebesar 47,81 dan termasuk kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa puas dengan diterapkannya model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran TIK di kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja.



Gambar 2 Grafik Respon Siswa Kelas VII 2

## V. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan didapat kesimpulan sebagai berikut :

- (1) Penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran TIK kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja dari nilai rata-rata kelas 68,97 dengan presentase ketuntasan klasikal (KK) sebesar 69% meningkat menjadi 72,50 dengan presentase ketuntasan klasikal (KK) meningkat menjadi 81%..

(2) Penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran TIK di kelas VII 2 SMP Negeri 2 Singaraja mendapatkan respon yang positif dari siswa. Hal ini dapat dilihat dari analisis data angket respon yang diberikan peneliti kepada siswa. Dalam analisis tersebut diketahui persentase siswa yang memberikan respon sangat positif adalah sebesar 52,38% dan siswa yang memberikan respon positif adalah sebesar 47,62%. Dari data tersebut didapatkan bahwa skor rata-rata respon siswa adalah 47,81 dan skor tersebut termasuk ke dalam kategori positif.

(3) Aspek afektif siswa selama proses pembelajaran siklus I dan siklus II tergolong cukup baik. Aspek afektif siswa mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan. Peningkatan ini tentunya dipengaruhi oleh tingkat kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran. Pada aspek psikomotor, nilai rata-ratanya juga mengalami peningkatan pada tiap pertemuan. Peningkatan nilai aspek psikomotor siswa disebabkan oleh keaktifan siswa di dalam kelas.

Berdasarkan temuan-temuan selama berlangsungnya penelitian dan hasil yang dicapai dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut : (1) Maka disarankan kepada penelitian selanjutnya agar memilih media yang menarik dan inovatif sehingga dapat menarik siswa untuk termotivasi mempelajari materi yang diajarkan. (2) Dalam penjelasan materi di dalam kelas sebaiknya gunakan media yang dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan materi yang dijelaskan. (3) Bagi para guru atau peneliti





KARMAPATI  
Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

lainnya hendaknya bisa mengaitkan materi yang dibawakan di dalam kelas dengan dunia nyata, sehingga siswa akan lebih mudah mengerti atau paham dengan materi yang dibahas saat itu. (4) Penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan *Crossword Puzzle* hendaknya menyesuaikan dengan karakteristik materi yang akan dibawakan, sehingga model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan maksimal.

#### REFERENSI

- [1] Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- [2] B. Uno, Hanzah dan Mohamad, Nurdin. 2011. *BELAJAR DENGAN PENDEKATAN PAIKEM : Pembelajaran*

ISSN 2252-9063

*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika  
(KARMAPATI)*

*Volume 2, Nomor 4, Juni 2013*

- Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik.*  
Jakarta : PT Bumi Aksara
- [3] Ahira, Anne. 2011. *Teka-Teki Silang-Permainan Isi Kotak Asah Otak*. Diakses tanggal 3 Juni 2012. Tersedia pada <http://www.anneahira.com/teka-teki-silang.html>
  - [4] Sudiartana, Alex. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Kartu Kerja Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Singaraja*. Jurusan Pendidikan Matematika. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
  - [5] Aini, Ireatul. 2010. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI METODE TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMPN 1 SINGOSARI*. Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.