PENGARUH METODE TALKING STICK DENGAN MENGGUNAKAN GAME ZOMBIE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

PROPOSAL PENELITIAN

OLEH

ANY NUR AINI

NPM 170403060020



UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

2019

BAB I

PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang**

Menurut Ahmad susanto (2015:183), matematika merupakan salah satu bindang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari ingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada sumber yang sama, tertera bahwa bidang studi matematika merupakan bidang studi yang berguna dan membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka berbagai masalah, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya.

Menurut “susanto (2013:5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari belajar”. Pengertian hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Siswa yang menganggap matematika sebgaai pelajaran yang realtif sulit dan membentuk kesan dan pengalaman secara negatif terhadap matematika umumnya berdampak buruk baik bagi motivasi belajar matematika maupun penyesuaian akademik disekolah. Hasil belajar siswa pada pelajaran matematika memang jauh dari kata memuaskan, hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal misalnya tingkat kecemasan yang tinggi, banyak rumus dan kebosanan yang timbul didalam kelas. (Gurganus,2010) menyebutkan bahwa pengalaman sebelumnya terhadap matematika merupakan predictor yang sangat kuat terhadap kesuksesan dimasa berikutnya. Oleh karena itu persepsi negative dapat berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Hakim (2015) berpendapat bahwa guru jangan pernah putus asa dalam membangun sikap positif siswa pada pelajaran matematika dan berupaya sekuat tenaga menghapus sikap negatif siswa pada pelajaran matematika, hal ini dikarenakan sikap siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Oleh karena itu jika siswa membangun sikap positif pada pelajarn matematika maka akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

HASIL OBSERVASI (NILAI UTS/UAS/ULANGAN) BANDINGKAN DG KKM + WAWANCARA GURU

Game meupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang (Wahono, R.S.2009). Dalam hal ini game dijadikan sebagai sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dijealaskan oleh pendidik. Selain tidak membuat peseta didik bosan dengan menggunakan game akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan dalam jiwa sesesorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), menurut Bernard (Sardiman, 2014), minat timbul tidak secara tiba-tiba melainkaan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar dan bekerja.

Tingginya minat anak-anak dan remaja terhadap game lahirlah berbagai inovasi baru untuk memenuhi kebutuhan mereka, bahkan game menjadi suatu hal yang diprioritaskan oleh mereka, padahal mereka pada tahap proses belajar. Belajar akan menjdi suatu proses yang membosankan jika tidak ada sisi menariknya, terutama pada pelajaran matematika yang terkesan sulit dihadapan peserta didik. Oleh karena itu meningkatkan minat peserta didik pada bidang study matematika adalah suatu hal yang tidak mudah, harus banyak inovasi-inovasi baru yang efisien dan dapat menarik perhatian para peserta didik. Mengingat kembali bahwa matematika adalah ilmu abstrak yang menghasilkan jawaban pasti, tidak menutup kemungkinan banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika, terutama apabila pendidik menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton dan membuat sebagian peserta didik mengantuk. Banyak metode-metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran matematika terutama apabila dipadukan dengan game yang lagi marak di era sekarang. Hasil penelitian Miranti (2014:82) menyatakan game edukasi matematika baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah, namun dari hasil pengamatan peniliti di beberapa sekolah, game edukasi sangat jarang digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika.

Mengingat kembali pada permasalahan dalam proses pembelajaran maka ada metode yang dapat digunakan untuk meminimalisir terjadinya masalah tersebut yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran, salah satu metode yang efisien dalam penerapannya yaitu metode pembelajaran talking stick yang mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat dan dipadukan dengan game. Metode Pembelajaran Talking stick berguna untuk melatih keberanian siswa dalam menjawab dan berbicara kepada orang lain. Sedangkan penggunaan tongkat secara bergiliran sebagai media untuk merangsang siswa bertindak cepat dan tepat sekaligus untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Metode ini bisa juga dikombinasikan dengan iringan suara music atau nyanyian yelyel untuk untuk menyemangati satu sama lain sekaligus untuk menguji konsentrasi siswa dalam menjawab (Maufur, HF 2009:88).

Metode talking stick dengan menggunakan game zombie merupakan solusi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika, dilihat dari kelebihan metode talking stick yang menonjolkan pada aspek afektif maka metode ini dapat melatih peserta didik untuk berani berbicara. Oleh karena itu saya melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Metode Talking Stick Dengan Menggunakan Game Zombie Terhadap Hasil Belajar Siswa.**

1. **Rumusan Masalah**
2. Adakah pengaruh metode talking stick dengan menggunakan game zombie terhadap hasil belajar siswa ?
3. **Tujuan Penelitian**
4. Mengetahui adanya pengaruh metode talking stick dengan menggunakan game zombie terhadap hasil belajar siswa
5. **Ruang Lingkup Penelitian**
6. Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika menggunakan metode pembelajaran *Talking Stick* dengan game zombie
7. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP/SMA …………….
8. Waktu penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun pelajaran …………..
9. Tempat penelitian ini adalah SMP/SMA ……………
10. **Definisi Istilah**
11. *Metode pembelajaran* merupakan suatu strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar di kelas yang diaplikasikan oleh tenaga pengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.
12. *Talking stick* adalah suatu metode 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.
13. *Game* *edukasi* adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya piker dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik, pengertian ini tentu saja mengidentifikasikan bahwa game edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif.
14. *Hasil belajar* adalah perubahan baik dalam hal tingkah laku, cara berpikir, ketrampilan dan lain-lain yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah diberikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Metode Pembelajaran Talking Stick

Metode pembelajaran Talking Stick dapat diartikan sebagai model pembelajaran bermain tongkat yaitu pembelajaran yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan materi pelajaran oleh siswa dengan menggunakan media tongkat (Ode,2010). Metode pembelajaran talking stick menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran. Menurut Suprijono ( 2009 ), metode pembelajaran talking stick mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran diawali dengan penjelasan guru mengenai materi yang akan dipelajari, kemudian peserta didik dipersilakan untuk memebaca dan mempelajari kembali materi tersebut. Guru memeberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk memebaca dan mempelajari kembali materi yang telah dijelaskan. Selanjutnya guru meminta peserta didik menutup bukunya dan guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan, tongkat diberikan kepada salah stu peserta didik dan peserta didik yang menerima tongkat harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Demikian seterusnya samapi sebagian besar peserta didik mendapat giliran. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode talking stick ini daiharapkan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa

Metode Talking Stick adalah metode pembelajaran yang dipergunakan guru dengan media tonggkat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan . Metode Talking Stick berguna untuk melatih keberanian siswa dalam menjawab dan berbicara kepada orang lain. Sedangkan penggunaan tongkat secara bergiliran sebagai media untuk merangsang siswa bertindak cepat dan tepat sekaligus untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Metode ini bias juga dikombinasikan dengan iringan suara music atau nyanyian yel yel untuk menyemangati satu sama lain sekaligus untuk menguji konsentrasi siswa dalam menjawab (Maufur HF 2009:88).

Berdasarkan pengertian diatas dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran Talking Stick memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dan mendorong siswa untuk bertindak aktif. Pembelajaran Talking Stick menempatkan siswa lebih banyak mengetahui dan belajar dari metode-metode baru yang diberikan dalam upaya memecahkan masalah yang selama ini banyak terjadi terutama siswa yang belum mau terlalu memfokuskan cara belajar mereka dikelas karena biasanya terpengaruh dari lingkungan sekolah.

Langkah – langkah pembelajaran Talking Stick menurut Maufar, H F. (2009:89) adalah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
2. Guru menyiapkan sebuah tongkat
3. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi lebih lanjut.
4. Setelah siswa selesai membaca materi/buku pelajaran dan mempelajarinya siswa menutup bukunya, dan mempersiapkan diri menjawab pertanyaan guru.
5. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tersebut harus menjawabnya maka tongkat diserahkan kepada siswa lain. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan guru.
6. Guru memberikan kesimpulan
7. Evaluasi
8. Penutup

Terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam metode pembelajaran *talking stick*. Kelebihan metode talking stick yaitu menguji kesiapan siswa, melatih siswa memahami materi dengan cepat, agar siswa lebih giat belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai), sedangkan kelemahan metode pembelajaran *Talking Stick* adalah membuat siswa tegang karena takut pertanyaan yang harus dijawab.

1. Game Edukasi

Dalam perkembangannya , pemanfatan game di bidang pendidikan mengalami perkembangan yang signifikan, semenjak game edukasi berkembang, teori pembelajaran memperoleh inspirasi baru dengan mempertimbangkan game edukasi sebagai salah satu model pembelajaran Menurut nikensasi, kuswardayan dan sunaryono (2012) game edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan.

1. Kemampuam Pemecahan Masalah

 Factor-faktor yang mempengaruhi system pembelajaran salah satunya adalah guru. Guru berperan penting dalam menentukan kualitas dalam pengajaran yang telah direncanakan. Guru sebagai pendidik perlu mengupayakan suatu proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana aktif, efektif, dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Usaha meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mulai menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat dan lebih bervariasi dalam penyampaian suatu materi pelajaran. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat dan lebih bervariasi diharapkan dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran di sekolah. Agar siswa dapat memahami dan lebih mengerti pelajaran yang diberikan, khususnya pada pembelajaran matematika, maka siswa dituntut harus lebih berperan aktif dalam proses belajar di kelas terutama dalam mencari sumber-sumber atau informasi yang berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh guru, baik dengan mendengarkan penjelasan guru secara seksama, membaca buku yang terkait dengan materi pembelajaran maupun melakukan diskusi dengan teman sebaya ataupun guru. Guru diharapkan dapat membimbing dan membantu siswa agar kegiatan belajar di dalam kelas dapat berjalan dengan baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal ini terlihat dari tingakatan sekolah yang paling mendasar sampai perguruan tinggi tetap dipergunakan. Sehingga untuk meningkatkan keberhasilan belajar matematika penggunaan metode pembelajaran harus lebih diperhatikan. Hasil belajar matematika dapat dimaksimalkan salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan mata pelajaran matematika diharapkan dapat menyampaikan materi yang dapat dipahami oleh siswa dengan lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran kooperatif. Enggen dan Kauchack 1996 dalam Trianto (2011) mengemukakan “ pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapaii tujuan bersama”.

Pembelajaran kooperatif disusun sebagai sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama siswa yang berbeda latar belakangnya, dengan demikian setiap siswa memiliki peluang yang sama dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal serta tercipta suasana yang menyenangkan dan salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick.*

1. Hipotesis Penelitian