

**PERBEDAAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TALKING STICK* DAN TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

**(Penelitian pada Sub Konsep Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI
SMAN 1 Ciamis)**

Oleh:

Meilani Purwati¹⁾, Toto²⁾, Ruhana Afifi²⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi.Pend.Biologi FKIP Unigal

²⁾ Dosen Prodi.Pend.biologi FKIP Unigal, E-mail: ruhanaafifi@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan *Role Playing* terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciamis dengan metode *Quasy experiment* dan desain *Two Group Pretest Post Test*. Populasi penelitian ini adalah 298 siswa. Sampel penelitian ini diambil 2 kelas dengan *sampling purposive*, yaitu kelas XI IPA 1 berjumlah 43 siswa sebagai kelas eksperimen pertama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan kelas XI IPA 4 berjumlah 42 siswa sebagai kelas eksperimen kedua menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Pengumpulan data diperoleh melalui lembar observasi dan teknik test. Aktivitas belajar siswa diuji menggunakan uji wilcoxon, dan hasil belajar kognitif siswa diuji menggunakan uji beda dua rata-rata (uji t). Hasil analisis data dari uji wilcoxon untuk aktivitas belajar siswa yaitu $W_{hitung} < W_{daftar}(\alpha = 5\%) (42, (20 < 298,45))$. Uji hipotesis untuk hasil belajar kognitif siswa yaitu bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} (4,66 > 1,99)$, sehingga Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci : *Talking Stick*, *Role Playing*, Aktivitas, Hasil Belajar Kognitif Siswa

PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki sistem pendidikan yang telah berlangsung selama ini. Suatu sistem pendidikan terdiri dari komponen-komponen atau bagian-bagian yang menjadi inti dari proses pendidikan. Salah satunya yang menjadi bagian dari komponen tersebut adalah guru dan siswa, yang saling berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya.

Menurut Isjoni (2014:16) mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada saat ini memerlukan sebuah strategi belajar mengajar baru yang lebih menekankan pada partisipasi siswa (*student oriented*).

Suatu model pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu perencanaan pola mengajar yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mencapai suatu kompetensi. Ketercapaian kompetensi, akan berakibat pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Menurut Suhana dan Hanafiah (2010:23) menyatakan bahwa proses aktivitas pembelajaran juga harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi di SMAN 1 Ciamis diperoleh keterangan bahwa metode yang sering digunakan dalam proses pembelajaran Biologi adalah metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi serta siswa cenderung berperan individual dalam proses belajar, sehingga hasil belajar siswa dikatakan masih rendah. belajar siswa dalam pembelajaran masih kurang efektif. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa mengindikasikan bahwa siswa tersebut kurang tertarik minatnya dalam belajar biologi. Berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001, dalam Gunawan dan Palupi, 2013:26) menyatakan bahwa kemampuan hasil kognitif siswa yang harus dicapai diantaranya terdiri dari beberapa aspek, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta, sehingga dengan alasan tersebut, maka dilakukan penelitian model pembelajaran guna memperbaiki proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa yaitu model pembelajaran kooperatif. Isjoni (2012, dalam Hidayati dan Asfaroh, 2014:3) menegaskan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan cara menempatkan para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Salah satu tipe model kooperatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah tipe *Talking Stick* dan *Role Playing*.

Menurut Harahap dan Nasution (2016:49) menyatakan bahwa pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa. Selain untuk melatih berbicara atau menyampaikan pendapat, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif. Disamping model kooperatif tipe *Talking Stick*, juga terdapat model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri siswa dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan siswa sendiri dan orang lain yaitu tipe *Role Playing* (bermain peran). Selain itu, model *Role Playing* ini dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Dengan menggunakan kedua model tersebut dapat membantu siswa dalam menumbuhkan kembali aktivitas belajar siswa dalam belajar biologi di kelas serta hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian ditinggi maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah terdapat Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* dan Tipe *Role Playing* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada sub konsep Sistem Ekskresi Manusia ?”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan *Role Playing* terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Eksperiment* dengan desain penelitian *Two Grup Pretest-Posttest design* dan teknik pengambilan sampel *Puposive Sampling*. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda, sedangkan data aktivitas belajar siswa didapatkan melalui lembar observasi.

Menurut Huda (2016:225) langkah-langkah tipe *talking stick* sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan tongkat yang panjangnya 20 cm.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 siswa.
3. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari.
4. Guru memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
5. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
6. Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan.
7. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu siswa secara acak.
8. Setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
9. Guru menyimpulkan materi yang dari awal hingga akhir pembelajaran.

Menurut Huda (2016:210) langkah-langkah model *Role Playing* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberikan penilaian tinggi penampilan masing-masing kelompok.
8. Kemudian masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

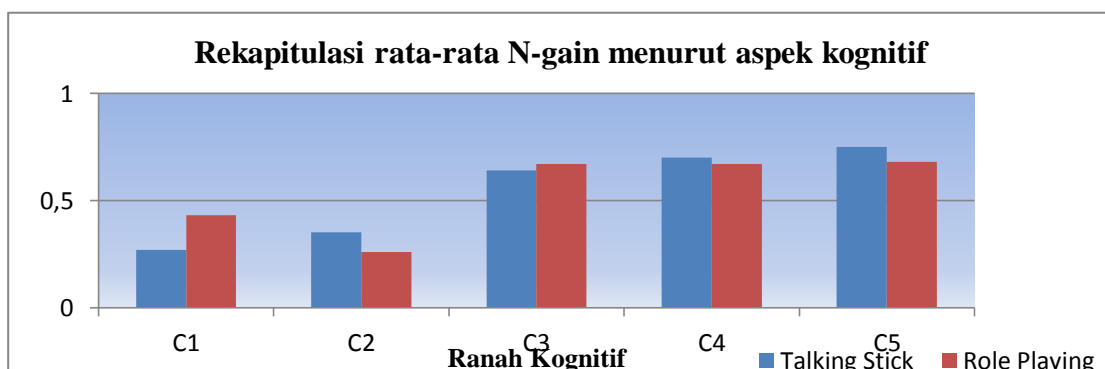
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa

Perhitungan hasil uji hipotesis diperoleh $W_{hitung} (20) < W_{daftar}(298,45)$ dengan $\bar{x}A$ (model kooperatif tipe *talking stick*) = 80,11 , $\bar{x}B$ (model kooperatif tipe *role playing*) = 69,04, sehingga analisis data secara statistik menggunakan uji Wilcoxon mengenai perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan tipe *Role Playing* terhadap aktivitas belajar siswa, ternyata terdapat perbedaan pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan aktivitas belajar yang didapat sesudah diberi perlakuan, aktivitas belajar siswa ditunjukkan dengan aktivitas dalam mengemukakan pendapat kepada guru maupun kepada sesama siswa lainnya dalam kelompok dan antar kelompok, dengan demikian akan berpengaruh terhadap interaksi dalam proses pembelajaran berlangsung, baik itu dengan guru maupun dengan siswa lainnya.

2. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan analisis data secara statistik menggunakan uji beda dua rata-rata (uji t) yaitu terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,66 > 1,99$) ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas eksperimen. N-gain hasil belajar yang didapat sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan rata-rata N-gain sebesar 70,42 % termasuk kriteria tinggi, sedangkan rata-rata N-gain hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* adalah 67,26 termasuk kriteria sedang. Teknik analisis data untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa dilakukan teknik analisis rata-rata N-gain seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Perbandingan Rata-rata N-gain Menurut Aspek Kognitif

Rata-rata N-gain hasil belajar ranah kognitif menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stcik* efektif untuk berfikir tingkat tinggi dilihat dari rata-rata N-

gain yang diperoleh yaitu pada aspek mengaplikasi (C3) dengan rata-rata N-gain 0,64, aspek menganalisis (C4) dengan rata-rata N-gain 0,70 dan aspek mengevaluasi (C5) dengan rata-rata N-gain 0,75. Terjadinya peningkatan kemampuan berfikir ini karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat menarik minat siswa untuk dapat lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam bertanya dan memberikan jawaban ketika proses pembelajaran, siswa lebih aktif lagi mencari materi secara mandiri sehingga dapat memotivasi siswa yang lainnya untuk lebih aktif dari awal hingga akhir proses pembelajaran

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, diperoleh kesimpulan: terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan tipe *Role Playing* terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa pada sub konsep sistem ekskresi manusia di SMA Negeri 1 Ciamis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat berikan antara lain diharapkan guru-guru di sekolah menerapkan model-model kooperatif untuk menghilangkan rasa jenuh siswa ketika proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dapat dijadikan acuan untuk membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneruskan penelitian lebih lanjut terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada materi yang lain, atau meneliti model kooperatif tipe lain pada materi yang sama sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, I., dan Palupi Retno, A. (2001). "Taksonomi Bloom Revisi Ranah Kognitif : Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian" *J. PGSD FIP IKIP PGRI Madiun*.16-39.
- Hanafiah, N. dan Suhana, C. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Harahap, N. dan Nasution, K. F. (2016). "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Talking Stick* Dan Tipe *Role Playing* Pada Materi Sistem Eksresi Manusia". *J. Pelita Pendidikan*. 4(2): 47-52.
- Hidayati dan Asfaroh Aurum, J. (2014). "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dan Tipe *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas VII SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Tahun Ajaran 2012/2013". *J. Pendidikan IPA Natural*. 1(1):1-73.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning*. Bandung. Alfabeta.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar