

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TALKING STICK CANDY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD

Citra Sekar Putri Juana¹, Galuh Kartika Dewi², Ery Rahmawati³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Delta Sidoarjo

¹citrasekar565@gmail.com, ²galuhkartika86@gmail.com,

³eryrahmawati521@gmail.com

ABSTRACT

Learning outcomes are identifiable and measurable changes in an individual's behavior related to their knowledge, attitudes, and abilities in relation to classroom learning activities. Although students were divided into groups, researchers found that certain aspects of the students made them feel less involved in the classroom learning process. The purpose of this study was to use Talking Stick Candy learning materials to improve learning outcomes. Talking Stick Candy is an appropriate medium for IPAS learning because it is interactive and packaged in the form of a game. The research and development (R&D) technique developed by Borg and Gall was modified by the author. A total of 20 fourth-grade students from SDN Watukosek participated in this study. The material validation scored 91% (very good), and the media validation questionnaire scored 84% (very good). With the initial pre-test score falling into the good category at 44% and the post-test score rising to 80.9% in the very good category, student learning outcomes showed improvement. With a positive response rate of 88.83 (strongly agree), it can be concluded that fourth-grade students at SDN Watukosek responded positively to the use of the Talking Stick Candy media, which has proven successful in improving learning outcomes.

Keywords: *Talking Stick Candy Media, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Hasil belajar adalah perubahan yang dapat diidentifikasi dan diukur dalam perilaku individu terkait pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka dalam kaitannya dengan aktivitas belajar di kelas. Meskipun siswa sudah terbagi dalam kelompok, peneliti menemukan bahwa beberapa aspek dari siswa membuat mereka merasa kurang terlibat dalam proses belajar di kelas. Tujuan penelitian ini adalah menggunakan materi pembelajaran Talking Stick Candy untuk meningkatkan hasil belajar. Talking Stick Candy merupakan media yang tepat untuk pembelajaran IPAS karena bersifat interaktif dan dikemas dalam bentuk permainan. Teknik penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dimodifikasi oleh penulis. Sebanyak 20 siswa kelas empat dari SDN Watukosek ikut serta dalam penelitian ini. Validasi materi mendapatkan skor 91% (sangat baik), dan kuesioner validasi media menghasilkan skor 84% (sangat baik). Dengan skor pra-tes awalnya masuk dalam kategori baik sebesar 44% dan skor pasca-tes naik menjadi 80,9% dalam kategori sangat baik, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Dengan tingkat respons yang positif sebesar 88,83 (sangat setuju), dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV di SDN Watukosek merespons secara positif terhadap penggunaan media Talking Stick Candy, yang telah terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Media Talking Stick Candy, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Mengembangkan kemampuan siswa adalah tujuan pendidikan, yang merupakan fondasi suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan mencakup semua pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidup dalam segala konteks dan lingkungan yang secara positif mempengaruhi perkembangan setiap individu (Desi Pristiwanti, 2022). Pendidikan adalah bimbingan terhadap anak-anak oleh orang dewasa selama pertumbuhan dan perkembangan mereka agar mereka dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, demikian Purwanto (2020: 10). Keberanian untuk mengubah atau menginovasi kurikulum saat ini diperlukan untuk meningkatkan standar pendidikan. Dengan demikian, potensi siswa termasuk pengetahuan, kemampuan, dan sifat kepribadian mereka—dapat dikembangkan melalui pendidikan.

Indonesia telah mencapai tingkat pengembangan kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan perhatian lebih besar terhadap bakat dan minat siswa. Selain itu, Kurikulum Merdeka memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan berbagai sumber daya pembelajaran, termasuk buku teks, modul pembelajaran, tes literasi, dan lainnya (Diah Lestari, 2023).

Menurut Bloom (dalam Supijono, 2020: 6–7), hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Taksonomi Bloom revisi terdiri dari enam kategori kognitif, yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Setiap kategori memiliki beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian siswa.

Alat pembelajaran interaktif bernama Talking Stick Candy dikembangkan sebagai permainan edukatif. Shoimin (2014) menyatakan bahwa strategi ini dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Menurut Kamarudin (2021), Talking Stick adalah model pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai alat untuk bergantian. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih nyaman mengutarakan pikiran mereka dan menjawab pertanyaan secara verbal menggunakan media tongkat pembelajaran.

Talking stick candy adalah media tongkat yang berukuran 30-50cm. Saya menggunakan tongkat latihan wushu perbedaan media tongkat saya dengan media yang lain tongkat yang saya miliki

saya lapiasi dengan isolasi kertas warna warni lalu saya hias bagian ujungnya dengan bulu warna dan pita. Bagian luarnya saya hiasi dengan permen candy lalu dihiasi dengan pom pom warna.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22), alat evaluasi seperti ujian tertulis dan lisan yang telah dirancang secara sistematis digunakan untuk menentukan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Diharapkan bahwa media Talking Stick Candy yang dibuat untuk studi ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mendorong aktivitas yang lebih besar dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, media ini membantu siswa mengembangkan pemahaman cepat terhadap materi pelajaran, meningkatkan kemampuan belajar mereka, dan mengembangkan mindset yang responsif dan perhatian selama proses belajar.

Peneliti melakukan observasi di SDN Watukosek secara langsung mengamati pada Kamis, 5 Juni 2025. menemukan bahwa antusiasme siswa kelas empat terhadap kegiatan belajar di kelas relatif rendah. Meskipun proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok, para siswa tampak kurang terlibat. Temuan ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan tingkat keterlibatan

mereka, siswa memerlukan materi pembelajaran yang lebih menarik.

Tingkat keberhasilan belum mencapai target minimal dalam konteks pembelajaran IPAS. 76% dari semua siswa harus memperoleh skor minimal 75 agar memenuhi persyaratan keberhasilan sekolah. Namun, hanya tujuh dari dua puluh siswa kelas empat yang telah mencapai skor KKTP, sementara sisanya masih belum mencapainya. Berdasarkan statistik ini, siswa kelas empat IPAS di SDN Watukosek menunjukkan hasil belajar yang kurang, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media yang lebih kreatif dan interaktif.

Efektivitas proses pembelajaran sangat didukung oleh media pendidikan. Pada kenyataannya, pendidik sering menggunakan media untuk menyampaikan informasi guna membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, memasukkan media dalam kegiatan pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi bahan ajar serta penyampaian informasi, menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019). Zaini (2017:2) menegaskan bahwa penggunaan media

juga memungkinkan guru untuk mengalihkan perhatian siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kurang membosankan.

Studi Meirza Nanda Faradita (2018) berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Talking Stick terhadap Hasil Belajar Sains pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan metode ini secara signifikan mengubah hasil belajar siswa. Nilai t yang dihitung dalam uji hipotesis sebesar 19,03, yang secara signifikan lebih tinggi daripada nilai t tabel sebesar 2,00172, menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif Talking Stick meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran sains pada siswa kelas empat sekolah dasar.

Sebanyak 20 siswa mengikuti penelitian ini yang dilaksanakan di SDN Watukosek. Media Permen Tongkat Bicara digunakan dalam kegiatan ini untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan meningkatkan tingkat keterlibatan mereka. Baik validasi materi maupun media memperoleh skor yang sangat layak, yaitu 88,5% dan 84% masing-masing. Pada tes akhir, hasil belajar siswa meningkat dari skor pra-tes 70% (kategori baik) menjadi 80,5% (kategori sangat baik). Dengan tingkat respons 88,60% (sangat valid),

peningkatan sebesar 22,5% ini menunjukkan bahwa siswa merespons dengan baik terhadap penggunaan media ini.

Sebuah permainan yang menyenangkan yang melibatkan bernyanyi sambil memutar tongkat dan bergantian menjawab pertanyaan digunakan untuk menerapkan strategi ini. Latihan semacam ini menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu, mendorong siswa untuk mengemukakan ide-ide mereka di kelas merupakan tujuan lain dari media Talking Stick Candy. Menurut Kamarudin (2021), model Talking Stick adalah pendekatan pengajaran yang menggunakan tongkat sebagai alat bantu mengajar. Media ini bertujuan untuk mendorong pemikiran kritis dan aktivitas siswa sekaligus membangkitkan semangat mereka dalam belajar.

Huda (2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa langkah yang terlibat dalam menerapkan strategi ini: (1) Guru menyediakan tongkat berukuran antara 30 dan 50 cm. (2) Setelah menyiapkan materi, guru memberikan waktu belajar kepada kelompok. (3) Selama waktu yang dialokasikan, siswa berpartisipasi dalam diskusi. (4) Buku ditutup setelah percakapan selesai. (5) Siswa diberikan tongkat secara acak oleh guru, dan mereka

diharuskan menjawab pertanyaan. Proses ini diulang hingga sebagian besar siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. (6) Materi pelajaran dirangkum oleh instruktur dan siswa. (7) Instruktur melakukan penilaian. (8) Instruktur mengakhiri kelas.

Warna-warna cerah dan hiasan berbentuk permen digunakan dalam desain indah Media Talking Stick Candy untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Komponen visual yang menarik digunakan di setiap pertanyaan belajar untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, adapun rumusan masalah yang diangkat yaitu sebagai berikut: 1). Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran terhadap hasil belajar Talking Stick Candy?, 2). Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan media pembelajaran talking stick candy ?, 3). Bagaimana respon peserta didik terhadap media Talking Stick Candy pada materi di kelas IV SD?

Para peneliti meyakini bahwa penggunaan Talking Stick Candy sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa kelas empat di SDN Watukosek sangat penting dalam situasi ini. Tujuannya adalah untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat suasana kelas lebih menyenangkan, dan memudahkan mereka memahami materi. Selain itu, diyakini bahwa penggunaan media ini sebenarnya dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif.

Sebuah tongkat berukuran 30 hingga 50 cm dikenal sebagai tongkat permen bicara. Saya berlatih dengan tongkat wushu. Tongkat saya berbeda dari tongkat lain karena ujungnya dihiasi dengan pita dan bulu berwarna, serta dilapisi dengan isolasi kertas berwarna-warni. Saya menggunakan permen dan pom-pom untuk menghias bagian luarnya. Desain yang menawan dari Talking Stick Candy medium menggunakan hiasan berbentuk permen dan warna-warna cerah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Setiap pertanyaan belajar dilengkapi dengan elemen visual untuk menarik minat siswa terhadap materi.

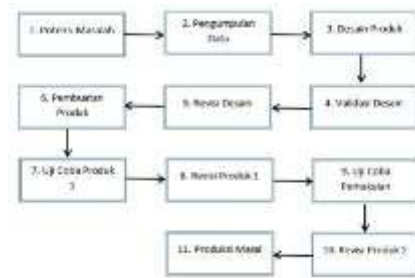
Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk inisiatif yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran sains, khususnya pada kelas empat. Untuk meningkatkan bahan ajar yang telah dibuat, penulis juga merekomendasikan agar dilakukan penelitian yang lebih mendalam pada topik-topik terkait. Diharapkan bahwa hasil belajar dan

prestasi siswa dapat terus dimaksimalkan dengan penggunaan strategi pengajaran yang sesuai.

B. Metode Penelitian

Metode kualitatif, yang berfokus pada pemahaman fakta atau fenomena tertentu agar lebih mudah dipahami, digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, metode ini dapat menghasilkan hipotesis baru yang relevan dengan konteks penelitian (Hennink, Hutter & Bailey, 2020 dalam Sarmanu, 2017). Tujuan penelitian ini menempatkannya dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D). Mengembangkan pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk menciptakan produk inovatif merupakan tujuan utama dari jenis penelitian ini (Riyanto & Hatmawan, 2020).

Menurut Sugiyono (2015:35–36), model pengembangan yang digunakan dalam studi ini didasarkan pada kerangka kerja Borg dan Gall. Pedoman Borg & Gall memberikan deskripsi tentang sebelas proses metodis dalam proses pengembangan produk yang termasuk dalam model tersebut (Sugiyono, 2016:298).



Penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian dan pengembangan Borg & Gall (Dalam Sugiyono, 2016:298). model ini terdiri dari 11 langkah penelitian pengembangan. Namun karena adanya keterbatasan pada penelitian, maka tahap-tahap yang dikemukakan oleh ahli tersebut di sederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian menjadi tujuh tahapan, yaitu:



Penelitian ini dilakukan di SDN Watukosek, yang berlokasi di Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan, di Jl. Raya Watukosek No. 514. Penelitian ini dilaksanakan pada semester kedua tahun ajaran 2024–2025. 20 siswa kelas 4, 10 di antaranya laki-laki dan 10 di antaranya perempuan, menjadi subjek penelitian. Alat validasi ahli digunakan untuk mengevaluasi kelayakan bahan pembelajaran yang dibuat. Dua kategori utama validasi ini adalah validasi ahli konten dan validasi ahli media. Masing-masing bertanggung jawab untuk menilai

kesesuaian dan kualitas media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

n = Banyaknya responden

x = Skor butir soal

y = Skor total

1. Teknik Analisis Hasil Validasi

Media & Materi.

Sebuah lembar validasi yang sudah berisi beberapa pertanyaan dibuat oleh peneliti. Validator selanjutnya akan memberikan tanggapan dengan menganalisis kategori yang dibuat oleh peneliti menggunakan skala Likert dengan lima tingkat penilaian, yaitu:

Kreteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Hasil ini akan digunakan untuk menganalisis hasil validasi yang tercantum pada lembar validasi media.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber : (Arikunto, 2015:87)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

Validitas instrumen soal dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan r_{xy} dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan $r_{xy} > r_{tabel}$ berarti butir soal tidak valid. Oleh karena itu, hal tersebut harus diubah atau dihilangkan. Hasil presentasi pada tingkat validasi kemudian dibandingkan dengan standar-standar berikut:

Interval Skor	Keterangan
$0,80 \leq x \leq 1$	Sangat Valid
$0,60 \leq x < 0,799$	Valid
$0,40 \leq x < 0,599$	Cukup Valid
$0,20 \leq x < 0,399$	Kurang Valid
$0 \leq x < 0,199$	Tidak Valid

Tabel 2 Kriteria kategori validitas instrumen tes

Uji ini dapat digunakan untuk memvalidasi suatu instrumen. Menurut Siregar (2013:90–91), para peneliti menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk menilai keandalan instrumen tersebut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

k = Butir pertanyaan

r_{11} = Koefisien
 reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian total

$\sum X$ = Total jawaban responden
 untuk setiap butir pertanyaan

IBM SPSS Statistik 24 untuk membantu dalam perhitungan reliabilitas. Jika suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6.

Hasil pretest dan posttest siswa, yang kemudian dievaluasi menggunakan rumus N-Gain, digunakan untuk mengukur seberapa efektif materi pembelajaran tersebut.

$$< g > = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Perhitungan N-Gain selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kategori :

No	Nilai < g >	Kategori
1	(g) ≥ 0,7	Tinggi
2	0,7 > (g) ≥ 0,3	Sedang
3	(g) < 0,3	Rendah

Tabel 3 Kategori Skor N-Gain

Seperti yang tercantum dalam Tabel 3 di bawah ini, nilai rata-rata gain standar, yang telah diubah menjadi persentase,

kemudian dikategorikan berdasarkan interpretasi tingkat efektivitas gain standar, menggunakan model yang dimodifikasi dari Hake (dalam Yohanis, Triwiyono, dan Modouw, 2013).

Dengan rumus N- Gain sebagai berikut:

$$< g > = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

No	Presentase (%)	Kategori
1	< 40	Tidak efektif
2	40 - 55	Kurang efektif
3	56 - 75	Cukup efektif
4	> 76	Efektif

Tabel 4 efektifitas standart N-Gain

Dengan menganalisis tanggapan siswa, efektivitas bahan pembelajaran Talking Stick Candy dievaluasi. Menurut Fatmawati (2016), tes ini menggunakan sistem penilaian empat poin: sangat tidak setuju (STS) mendapat skor 1, sangat setuju (SS) mendapat skor 4, setuju (S) mendapat skor 3, dan tidak setuju (TS) mendapat skor 2. Rumus kuesioner tanggapan berikut diterapkan untuk menentukan tingkat reaksi siswa terhadap bahan pembelajaran:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Skor	Keterangan
81 - 100 %	Sangat Valid (Tidak revisi)
60 - 80 %	Valid (Tidak Revisi)
50 - 61 %	Cukup (Revisi)
51 - 40 %	Kurang (Revisi)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa alat bantu pembelajaran berbentuk tongkat interaktif yang dinamai *Talking Stick Candy*. Alat ini memiliki panjang antara 30 hingga 50 cm dan dihias dengan beragam ornamen berbentuk permen berwarna-warni yang memberikan tampilan menarik dan estetik. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan kumpulan soal yang dapat dipilih oleh siswa saat kegiatan berlangsung, menambah elemen permainan dalam proses belajar.

Proses pembuatan media *Talking Stick Candy* terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu: 1. Pengembangan desain dan konsep media, 2. Pelaksanaan validasi oleh satu orang ahli media, 3. Perbaikan berdasarkan masukan dari validasi sebelum tahap uji coba, dan 4. Implementasi atau pengujian media kepada siswa kelas IV di SDN Watukosek.

Berdasarkan hasil keseluruhan dari proses uji coba yang melibatkan baik ahli maupun pengguna akhir (siswa),

media pembelajaran interaktif ini dinilai layak untuk digunakan dalam pengajaran mata pelajaran matematika.

1. Analisis Hasil Validasi Media dan Materi

Proses validasi terhadap media *Talking Stick Candy* dan isi materi dilakukan oleh dua validator dari kalangan praktisi. Uji validitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa media layak digunakan dalam konteks pembelajaran dan telah memenuhi kriteria teknis serta isi. Hasil dari analisis validasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Validasi Media Media Sebelum di revisi



Gambar 1. Media Sebelum di revisi
Media sesudah di revisi



Gambar 2. Media sesudah di revisi
 Media sebelumnya menggunakan lem yang kurang merekat sehingga membuat media ketika digunakan menjadi lepas dan jatuh satu persatu dan variasi candy yang di buat warna kurang bervariasi. Setelah dilakukan revisi peneliti menggunakan lem lilin yang lebih merekat sehingga membuat candy lebih tahan saat digunakan dan merubah variasi candy menjadi lebih berwarna.

Gambar Validasi Media

Peneliti menyusun instrumen berupa angket validasi yang memuat 15 butir pernyataan. Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media oleh para validator. Setiap pertanyaan dijawab oleh validator dengan memberikan tanda centang pada kategori yang sesuai, berdasarkan skala penilaian Likert dengan lima tingkat pilihan. Hasil penilaian dari instrumen ini kemudian dianalisis dan disajikan sebagai berikut:

No	Rentang Skor	Kriteria
1	0 - 20%	Sangat Tidak Sesuai
2	21 - 40%	Tidak Sesuai
3	41 - 60%	Cukup Sesuai
4	61 - 80%	Sesuai

5	81 - 100%	Sangat Sesuai
---	-----------	---------------

Tabel 1. skala poin penilaian

Rumus berikut digunakan untuk menentukan nilai akhir validasi media:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum X)^2\} \{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Aspek	Jumlah Indikator	Skor	kategori
Fisik media	4	17	Sangat Sesuai
Pemakaian	3	12	
Gambar	2	9	
Jumlah		38	
Uji validasi %	84 %		

b. Skor validasi media untuk 15 pertanyaan pada kuesioner validasi media, yang menggunakan skala Likert 5 poin, adalah 84% (sangat sesuai). Hal ini menunjukkan bahwa bahan pembelajaran tersebut sesuai untuk digunakan dengan siswa kelas empat.

c. Validasi Materi

Enam pertanyaan dimasukkan ke dalam lembar validasi yang dibuat oleh peneliti. Setelah itu, para validator menjawab pertanyaan dan memverifikasi klasifikasi yang dibuat oleh peneliti. Lima skor penilaian membentuk skala Likert, dan hasilnya sebagai berikut:

Aspek	Jumlah indikator	Skor (Σ)	Kategori
Isi materi	3	12	
Penyajian	4	20	

materi			Sangat Layak
Jumlah		32	
Uji validasi %		91 %	

Tabel diatas digunakan untuk mengetahui hasil nilai uji validitas soal. Hasil ini dapat dilihat pada $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga soal dapat dinyatakan valid. Jika nilai r_{tabel} menggunakan $n = 7$ adalah 0,754, sehingga data yang ada pada tabel nomor 1 - 15 dapat dikatakan valid

1. Analisis perolehan pembelajaran

Semua 15 soal dari pretest dan posttest dibagikan kepada siswa di SDN Watukosek. Hasil skor pretest diproses menggunakan analisis data dan perhitungan.

No item soal	Person Correlation	Kesimpulan
1	0,980	Valid
2	0,980	Valid
3	0,980	Valid
4	0,980	Valid
5	0,980	Valid
6	0,980	Valid
7	0,980	Valid
8	0,980	Valid
9	0,980	Valid
10	0,785	Valid
11	0,785	Valid
12	0,785	Valid
13	0,980	Valid
14	0,980	Valid
15	0,980	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,988	15

Nilai reliabilitas dihitung menggunakan tabel. Jika angka reliabilitas lebih besar dari 0,6, maka dapat dianggap dapat diterima. Sebagai hasilnya, $0,988 > 0,6$, nilai reliabilitas pada kolom Cronbach's alpha dapat dianggap reliabel. Peneliti menggunakan pertanyaan pra-tes dan pasca-tes untuk mengukur tingkat kemampuan belajar siswa. Siswa diberikan pertanyaan tersebut baik sebelum maupun selama penggunaan media Talking Stick Candy.

No	Nama	Pretest	Posttest
1	AW	60	85
2	ANR	50	81
3	BK	40	85
4	CZ	50	80
5	DK	40	82
6	FO	40	81

7	GZ	40	82
8	G	50	75
9	HZ	60	82
10	IM	50	83
11	LPW	40	83
12	MT	40	73
13	MAB	30	74
14	MAF	30	80
15	M	40	81
16	MI	40	80
17	NAA	50	80
18	NL	40	81
19	SA	40	85
20	VA	50	82
Rata - rata		44	80,9

NGain

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

$$\langle g \rangle = \frac{1618 - 880}{100 - 880}$$

$$\langle g \rangle = \frac{738}{780}$$

$$\langle g \rangle = 0,946$$

2. Menurut hasil studi hasil belajar, siswa memiliki skor pra-tes rata-rata 76 dan skor pasca-tes rata-rata 80,9. Skor setiap siswa meningkat di bawah batas KKTP (75), seperti yang ditunjukkan dalam tabel. Dengan $N - \text{Gain}$ 0.946

3. Analisis angket respon siswa

Menggunakan media pembelajaran Talking Stick Candy yang diperbarui, para

peneliti melakukan penilaian terhadap siswa kelas empat di SDN Watukosek untuk mengukur tingkat pembelajaran mereka. Untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran Talking Stick Candy, para peneliti juga merancang pertanyaan dan jawaban untuk mengetahui bagaimana siswa merespons penggunaannya

No	Kategori kemampuan	Indikator	Waktu	Bobot	Bobot Akhir
1	Kemampuan Berpikir Kritis	a. Menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, tabel, dan grafik.	10	10	10,00
		b. Menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, tabel, dan grafik.	10		
		c. Menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, tabel, dan grafik.	10		
		d. Menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, tabel, dan grafik.	10		
2	Kemampuan Berpikir Kreatif	a. Menghasilkan ide-ide kreatif yang berkaitan dengan materi.	10	10	10,00
		b. Menghasilkan ide-ide kreatif yang berkaitan dengan materi.	10		
3	Kemampuan Berpikir Komputasi	a. Menggunakan teknologi informasi yang berkaitan dengan materi.	10	10	10,00
		b. Menggunakan teknologi informasi yang berkaitan dengan materi.	10		
4	Kemampuan Berpikir Matematis	a. Menggunakan konsep matematika yang berkaitan dengan materi.	10	10	10,00
		b. Menggunakan konsep matematika yang berkaitan dengan materi.	10		

Dari hasil perhitungan analisis respon siswa, maka diperoleh nilai dengan rumus berikut :

D. Pembahasan

Setiap tahap dalam proses pertumbuhan kognitif memiliki struktur unik yang tidak dapat dihindari, karena pencapaian satu tahap sangat mempengaruhi kesuksesan tahap berikutnya. Kesiapan siswa untuk belajar, yang secara sistematis dibagi menjadi fase-fase perkembangan intelektual,

sangat terkait dengan filosofi ini. Penggunaan media berbentuk tongkat, yang merupakan alat untuk menentukan urutan di mana siswa menjawab pertanyaan atau berbagi pemikiran mereka setelah mempelajari materi yang diberikan, adalah salah satu strategi pengajaran yang sejalan dengan metodologi ini.

Penerapan bahan pembelajaran Talking Stick harus mengikuti fase-fase yang telah ditentukan. Untuk memastikan kesesuaiannya, media pembelajaran juga harus melalui prosedur validasi yang mencakup baik media maupun kontennya. Berdasarkan hasil evaluasi, media Talking Stick Candy memperoleh skor validasi 84%, artinya media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pendidikan. Sementara itu, skor validasi konten mencapai 91%, artinya informasi dalam media ini cukup sesuai untuk didistribusikan kepada siswa sekolah dasar kelas empat.

Mengukur media Talking Stick Candy terhadap hasil belajar siswa merupakan tujuan utama penelitian ini. Pertanyaan pra-tes dan pasca-tes digunakan untuk menunjukkan hal ini. Berdasarkan hasil pra-tes, 44% siswa memperoleh skor di bawah ambang batas <75, yang merupakan persyaratan Kriteria Kompetensi Minimum (KKTP). Namun, setelah penggunaan media ini, 80,9%

siswa memperoleh skor di atas 75 pada posttest, menunjukkan peningkatan yang signifikan. N-Gain digunakan untuk menentukan skor peningkatan, dan hasilnya adalah 0,946, yang masuk dalam rentang tertinggi.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Talking Stick Candy dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, analisis kuesioner yang dilakukan oleh peneliti terhadap lembar hasil belajar siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 86,83%, yang masuk dalam kategori sangat valid.

E. Kesimpulan

Dari penjelasan sebelumnya, jelas bahwa media Talking Stick Candy dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan. Para ahli telah menganalisis desain dan validitas konten media tersebut, dan siswa kelas empat di SDN Watukosek telah berpartisipasi dalam uji coba. Berdasarkan hasil kuesioner validasi, media tersebut memperoleh skor 84% untuk unsur-unsur media dan 91% untuk aspek konten, keduanya diklasifikasikan sebagai sangat layak.

Selain itu, skor N-Gain sebesar 0.946, yang dikategorikan sebagai tinggi, menunjukkan seberapa efektif media ini dalam meningkatkan hasil belajar. Studi ini menunjukkan bagaimana penggunaan Talking Stick Candy dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Sebelum penggunaan media, skor pra-tes rata-rata adalah 44%; setelah penerapan media, skor pasca-tes rata-rata naik menjadi 80,9%. Selain itu, dengan skor rata-rata 86,83%, siswa memenuhi Kriteria

Berdasarkan tingkat respons siswa sebesar 86,83%, yang termasuk dalam kategori sangat valid, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas empat di SDN Watukosek merespons secara positif terhadap pengenalan media Talking Stick Candy dan bahwa media ini berhasil dalam meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 974-980.
- Aminah, S. (2022). Penggunaan Model Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Bumi dan Alam Semesta peserta didik. *Jurnal PELITA*, 2(1), 29-34.
- Anisa, S. (2020). *Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengkomunikasikan Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik. Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.*
- Desi Pristiwanti, B. B. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 Nomor 6, 7911-7915.
- Diah Lestari, M. A. (2023). *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02 No 05, 85-88.
- Faradita, M. N. (2018). Pengaruh metode pembelajaran type talking stick terhadap hasil belajar ipa pada peserta didik kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Bidang pendidikan dasar*, 2(1A), 47-58.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jenanu, F., & Arifin Maksum, I. L. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Talking Stick Untuk Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(2), 108-113.
- Kamarudin, I. F. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik*, 5 Nomor 4, 1847-1854.
- Rosdiani, R., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya peserta didik Kelas VIII SMPN 2 Donggo Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8-11.

Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sitanggang, D. D. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar peserta didik Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sd Negeri 050600 Kuala Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(2), 222-246.

Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis google sites untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan berpikir kritis peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167-1173.

Wijaya, A. T, Wulan, B. R. S., & Rohmatin, T(2020) pengaruh media diorama terhadap pendidikan karakter siswa kelas 5 tema 7 subtema 2 disekolah dasar. *Jurnal ilmu sosial dan pendidikan*4(3). 221-227

