

**PENGARUH METODE *TALKING STICK* BERBASIS PERMAINAN
TRUTH OR DARE TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA
DI SD NEGERI 104193 HAMPARAN PERAK**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

YULIA FRANSISKA
NPM 1902090157



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



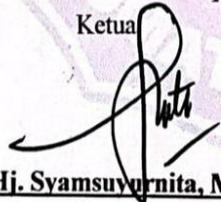
Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Yulia Fransiska
NPM : 1902090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Bermain *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

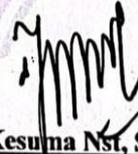


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris

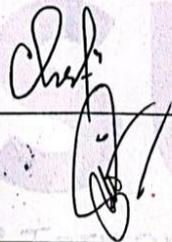


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

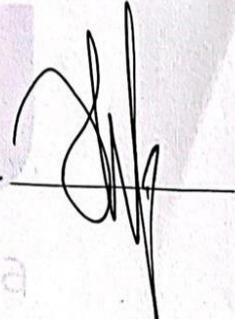
ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.



2.



3.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Yulia Fransiska
NPM : 1902090157
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hampanan Perak

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yulia Fransiska
NPM : 1902090157
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hamparan Perak

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
09 / 2023 / 05	Diskusi hasil Penelitian		
15 / 2023 / 05	Revisi Bab IV (data normalitas, homogenitas, dan hipotesis)		
06 / 2023 / 06	Revisi susunan Bab IV		
22 / 2023 / 06	Revisi Bab V (Kesimpulan)		
13 / 2023 / 07	Revisi isi Lampiran		
18 / 2023 / 07	Revisi konversi nilai di lampiran		
24 / 2023 / 07	ACC Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2023

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

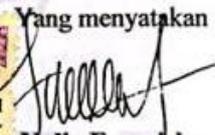
Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Yulia Fransiska
 NPM : 1902090157
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hamparan Perak**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Yulia Fransiska
 NPM. 1902090157



ABSTRAK

Yulia Fransiska, 1902090157. Pengaruh Metode *Talking Stick* Melalui Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hampan Perak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *talking stick* berbasis permainan *truth or dare* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 104193 yang berjumlah 42 orang yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV-A sebanyak 21 siswa dan kelas IV-B sebanyak 21 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik sampling jenuh di mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata yang menggunakan metode *Talking stick* berbasis permainan *truth or dare* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa tanpa menggunakan metode *Talking stick* dengan nilai rata-rata yaitu 70,76 dengan 56,48. Nilai tertinggi siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Talking stick* berbasis permainan *truth or dare* adalah 85. Nilai tertinggi siswa sesudah menggunakan metode *Talking stick* berbasis permainan *truth or dare* adalah 93. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti pada (uji t) perhitungan menunjukkan bahwa pada taraf signifikan 0,000 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 85,279, sedangkan untuk t_{tabel} pada $N = 42-2$, itu adalah 1,684. Maka $t_{hitung} 85,279 > t_{tabel} 1,684$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas IV A SDN 104193 Hampan Perak

Kata Kunci : Keterampilan Komunikasi, Metode *Talking Stick*.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal Skripsi ini dengan judul “ **Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hamparan Perak**”.

Selama melakukan penulisan skripsi ini, Penulis banyak memperoleh bantuan moril dan materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani. M.AP., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda Assoc. Prof. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibunda Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution., M.Hum, Selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih., S.Pd., M.Pd, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari., S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penulisan Skripsi ini.
8. Bapak dan ibu dosen/staf pengajar Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Sumatera Utara beserta seluruh pegawai.
9. Penghargaan dan Terima kasih yang setulus-tulusnya kepada inspirasi sekaligus motivator dalam hidup yaitu, ayahanda tercinta Randiman yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga, menjaga dan memberikan bimbingan baik materi, nasehat, pendidikan dari kecil hingga dewasa. Serta kepada Almarhumah Ibunda Masiyah yang meski telah tiada namun saya tahu kasih sayang, ridho, serta restunya selalu mengiringi setiap langkah saya.
10. Terimakasih kepada saudara-saudara yang peneliti sayangi, Abang tercinta Heri Kriswanto dan adik tercinta Aulia Syahfitri atas dukungan dan motivasi yang diberikan dapat menumbuhkan semangat peneliti.
11. Terimakasih kepada wawak, bibi dan seluruh keluarga saya, yang sudah seperti orang tua saya sendiri yang telah memberi *support*, semangat positif, motivasi dan segala masukan positif untuk membangun masa depan lebih baik, dan dukungan doa.
12. Sahabat saya, Mutia Zahra. Terima kasih sudah menjadi teman terbaik selama menempuh perkuliahan ini dan mengajarkan banyak hal. Pengalaman yang luar biasa bersama diaakan menjadi moment yang tidak terlupakan dan sangat dirindukan dan terimakasih telah membantu saya sejak awal kuliah hingga akhir menyelesaikan skripsi ini.

13. Teman-teman seperjuangan Tahun 2019, terima kasih untuk persahabatannya selama ini dan atas motivasi dan bantuannya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
14. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dari luar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karenanya kritik dan saran yang bersifat membangun sangat berguna dalam pengembangan ilmu selanjutnya. Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri.

Medan, Juli 2023
Penulis

Yulia Fransiska

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang Masalah.....	14
B. Identifikasi Masalah	22
C. Batasan Masalah.....	22
D. Rumusan Masalah	23
E. Tujuan Penelitian.....	23
F. Manfaat Penelitian.....	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	25
A. Metode Pembelajaran <i>Talking Stick</i>	25
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	25
2. Metode <i>Talking Stick</i>	27
3. Langkah-Langkah Penerapan Metode <i>Talking Stick</i>	30
4. Kelemahan dan Kelebihan <i>Talking Stick</i>	32
5. Metode <i>Talking Stick</i> Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i>	34
6. Langkah-Langkah Metode <i>Talking Stick</i> Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i>	36
B. Kemampuan Komunikasi.....	38
1. Pengertian Kemampuan Komunikasi.....	38
2. Indikator Kemampuan Komunikasi dengan Mengemukakan Pendapat	39
C. Hubungan antara Metode <i>Talking Stick</i> dengan Kemampuan Komunikasi	40

D. Kerangka Konsep	41
E. Hipotesis Peneltian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Lokasi Penelitian	43
1. Lokasi Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian	43
B. Populasi Penelitian	43
C. Sampel Penelitian.....	44
D. Variabel dan Definisi Operasioanal	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Penelitian.....	49
H. Teknik Analisis data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	57
2. Syarat Pengujian	80
B. Pembahasan Hasil Penelitian	81
C. Keterbatasan Penelitian.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	93
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	110
Lampiran 4. Lembar Soal.....	118
Lampiran 5. Kunci Jawaban.....	120
Lampiran 6. Materi.....	122
Lampiran 7. Instrumen Penilaian	126
Lampiran 8. Hasil Wawancara	128
Lampiran 9. Data Nilai Ulangan Harian	129
Lampiran 10. Lembar Validasi	130
Lampiran 11. Lembar Observasi.....	133
Lampiran 12. Lembar Observasi Pre Tes Kelas Kontrol	135
Lampiran 13. Lembar Hasil Pre Tes Kontrol.....	139
Lampiran 14. Lembar Observasi Pre Tes Kelas Eksperimen	140
Lampiran 15. Lembar Hasil Post Tes Eksperimen.....	144
Lampiran 16. Lembar Observasi Post Tes Kelas Kontrol.....	145
Lampiran 17. Lembar Hasil Post Tes Kontrol	149
Lampiran 18. Lembar Observasi Post Tes Kelas Eksperimen.....	150
Lampiran 19. Lembar Hasil Post Tes Eksperimen.....	154
Lampiran 20. Dokumentasi.....	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV-A SDN 104193	
Hamparan Perak	17
Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian	43
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	45
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen.....	49
Tabel 3.4 Rentang Nilai	50
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Eksperimen Pre Test.....	58
Tabel 4.2 Distribusi Kemampuan Komunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Metode <i>Talking Stick</i> Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i> .	
	60
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kontrol Pre-test	63
Tabel 4.4 Distribusi Kemampuan Komunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Metode Konvensional	
	65
Tabel 4.5 Uji Kolmogorov-Smirnov	68
Tabel 4.6 Uji Homogenitas	69
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Eksperimen Post test.....	70
Tabel 4.8 Distribusi Kemampuan Komunikasi Siswa Sesudah Menggunakan Metode <i>Talking Stick</i> Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i> .	
	72
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Kontrol Post test	75
Tabel 4.10 8Distribusi Kemampuan Komunikasi Siswa Sesudah Menggunakan Metode Konvensional	
	77
Tabel 4.11 Uji T Coefficients ^a	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 4.1 Diagram Pre test Dikelas Eksperimen	59
Gambar 4.2 Diagram Pre test Dikelas Kontrol	64
Gambar 4.3 Diagram Post test Dikelas Eksperimen	71
Gambar 4.4 Diagram Post test Dikelas Kontrol	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan program atau proses untuk mengembangkan dan membangkitkan potensi dalam diri seseorang sejak dini melalui ikatan batin (orang tua terhadap anak), kebiasaan sehari-hari, pengalaman, dan Lembaga. Pendidikan dapat menghasilkan karakter dan ilmu pengetahuan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan pendidikan adalah kegiatan yang direncanakan untuk mewujudkan proses belajar secara aktif yang dilakukan oleh peserta didik dalam menggali potensi dirinya mencakup tentang spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan kebutuhan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sundari, dalam Restian, dkk 2019).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan demikian pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan adalah salah satu aspek yang berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat terbentuk generasi penerus bangsa yang cerdas, berkualitas dan mampu membangun negeri ke arah yang lebih baik. Salah satu hal penting dalam dunia Pendidikan adalah Belajar. Dimana belajar itu adalah suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu,

dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas muncul berbagai masalah kompleks yang mempengaruhi para siswa (sebagai subyek dari sistem pendidikan sekolah) untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Salah satu masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar di kelas adalah rendahnya keaktifan belajar siswa ketika kegiatan belajar mengajar dimulai sebagian siswa tidak menyimak apa yang disampaikan oleh guru dan kurangnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan guru, serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa sedikit bosan dan tidak antusias terhadap pembelajaran yang sedang dilaksanakan (Moch. Subekhan, 2019).

Terdapat tiga bagian yang perlu diterapkan dalam pembaharuan pendidikan, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas metode pembelajaran. Kurikulum harus komprehensif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak overload, dan mampu mengakomodasi keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi. Kualitas pembelajaran juga harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Menggunakan cara penerapan strategi atau metode pembelajaran yang efektif dikelas dan lebih memberdayakan potensi siswa (Widiastuti & Sagoro, 2017). Proses pembelajaran diharapkan memberi lima pokok pengalaman belajar, yaitu : (1) mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi, (4) mengasosiasi, dan (5) mengkomunikasikan. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang tidak hanya fokus pada konten materi saja tetapi juga sebagai upaya memahami berbagai fenomena alam secara sistematis. Proses

pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bernalar, kerja ilmiah dan sikap ilmiah siswa (Kalista, 2014). Namun, fakta dilapangan masih banyak masalah dalam dunia pendidikan salah satunya adalah kurangnya kemampuan berkomunikasi siswa.

Pembelajaran IPA sangat diperlukan dalam kemampuan komunikasi untuk peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran IPA lebih menekankan pada pembelajaran terkait literasi ilmiah yang sangat berhubungan dengan kemampuan berkomunikasi (Zulfa & Rosyidah, 2020). Komunikasi merupakan ketrampilan yang sangat penting untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang bisa digunakan dalam penelitian dan mengemukakan pendapat saat pembelajaran. Di zaman sekarang ini keterampilan komunikasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan suatu informasi kepada orang lain. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi ini perlu perlu dipupuk sejak usia dini karena anak pada umumnya perlu dilatih untuk berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tertulis (Inten, 2017). Komunikasi yang baik itu harus dibentuk sejak dini, jadi berkomunikasi dengan anak haruslah berbicara dengan kata-kata yang baik untuk membentuk karakter berkomunikasi anak. Kemampuan komunikasi ini bukan hanya digunakan untuk penyampaian informasi kepada orang lain, tetapi juga digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran bisa secara lisan dan tertulis.

Komunikasi merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara individu yang satu dengan individu lainnya yang saling mengirim pesan dan menerima pesan. Kemampuan komunikasi meliputi kemampuan secara verbal dan tertulis. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila komunikasi tersebut

dapat memenuhi indikator ketercapaian dalam kemampuan berkomunikasi (Handayani, dkk., 2021).

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran berlangsung secara efektif jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa terjadi secara intensif (Hasanah & Nasir Malik, 2020). Komunikasi sangat penting dilakukan dengan sebaik mungkin pada proses pembelajaran terutama antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik (Aziz, 2019). Peserta didik sekolah dasar masih digolongkan dalam masa kanak-kanak, pada masa ini merupakan masa yang paling tepat dalam penambahan kemampuan dalam berbahasa. Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran akan efektif, jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa terjadi secara intensif (Inah, 2015).

Dari hasil data ulangan diketahui nilai belajar IPA siswa di kelas IV A SDN 104193 Hamparan Perak masih ada yang dibawah KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian semester genap tahun ajaran 2022/2023 seperti yang disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut :

Tabel 1.1

Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IVA SDN 104193 Hamparan Perak

No	Jumlah siswa	KKM	Presentase	Keterangan
1	16	75	76,2 %	Tidak tuntas
2	5	75	23,8%	Tuntas
Jumlah	21	-	100 %	-

Dari pemaparan hasil ulangan siswa dapat disimpulkan bahwa hasil ulangan siswa kelas IV A SDN 104193 Hamparan Perak masih tergolong rendah.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau dengan kata lain siswa yang nilainya dibawah 75 lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang nilainya diatas 75. Yakni hanya 23,8% atau 5 siswa yang tuntas dalam pembelajaran ini, dan 76,2% atau 16 siswa yang tidak tuntas dari keseluruhan 21 siswa. Terlihat jelas bahwa lebih banyak siswa yang tidak tuntas daripada yang tuntas.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 14 Desember 2022 pada kegiatan pembelajaran di kelas IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak memiliki beberapa kelemahan, dilihat dari kompetensi pengetahuan IPA yang masih rendah yang menyebabkan banyaknya siswa yang memiliki nilai rata-rata di bawah KKM, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1). Pada pembelajaran di kelas dominan hanya menggunakan pembelajaran yang hanya sebatas ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan secara terus-menerus selama pelaksanaan pembelajaran. 2). Siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru. 3). Siswa kurang berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. 4). Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa membiarkan materi yang dijelaskan oleh guru berlalu begitu saja tanpa memahaminya.

Untuk itu dalam penyampaian materi, pendidik perlu memperhatikan pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan. Metode pembelajaran adalah pola kegiatan yang dirancang secara sistematis yang digunakan untuk panduan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Metode merupakan suatu struktur yang memiliki konsep dan mencakup empat bentuk, antara lain yaitu konseptual, prosedural, visual, dan rumus atau persamaan (Atwi, 2014). Di dalam metode pembelajaran memiliki macam-macam metode

yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok atau klasikal. Metode pembelajaran secara kelompok disebut juga dengan metode pembelajaran kooperatif atau cooperative learning. Dalam metode kooperatif yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Talking Stick*.

Talking Stick merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki ciri khas, yaitu menggunakan tongkat sebagai media pembelajaran. Adapun menurut Hamzah (2013:108) metode *Talking Stick* memiliki langkah-langkah dalam penerapannya, antara lain (1) guru menyiapkan sebuah tongkat sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, (2) guru menyapikan materi, (3) siswa melakukan tanya jawab kepada guru berkaitan materi yang belum dipahami, (4) guru memberikan kesempatan untuk siswa mempelajari lagi apa yang telah dibahas, (5) guru mempersilahkan siswa untuk menutup buku, (6) guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, (7) guru memainkan musik dan saat musik dimainkan tongkat tersebut berjalan dengan cara siswa yang memegang tongkat memberikan tongkat tersebut kepada temannya, dan seterusnya seperti itu sampai musik berhenti. Saat salah satu siswa memegang tongkat kemudian musik berhenti, siswa tersebut wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik atau guru.

Metode *Talking Stick* dapat dikembangkan melalui sebuah permainan, yaitu permainan *Truth Or Dare* karena permainan ini dilakukan secara berkelompok atau klasikal. Permainan *Truth Or Dare* merupakan permainan yang telah digandrungi sejak jaman dahulu diberbagai Negara kecuali Indonesia, tetapi baru-baru ini permainan *Truth Or Dare* merajalela dikalangan remaja, masyarakat, dan bahkan anak-anak. Dalam segi kata "*Truth*" artinya kebenaran,

dan “*Dare*” berarti tantangan. *Truth Or Dare* adalah suatu permainan dimana pemain harus memilih salah satu antara *Truth* atau *Dare*.

Salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa yaitu media permainan *Truth Or Dare*. Permainan *Truth Or Dare* merupakan permainan dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak” saja, sedangkan pada kartu *Dare* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan atau penjabaran yang disertai alasan. Urutan permainan akan ditentukan dengan cara memutarakan sebuah tongkat, pemain yang mendapat giliran pertama bermain adalah pemain yang ditunjuk oleh botol yang telah diputarakan setelah botol berhenti berputar. Pemain yang mendapatkan tongkat akan melemparkan koin untuk menentukan kartu apa yang akan pemain mainkan. Pertanyaan pada kartu yang telah terpilih akan diberi waktu 2 menit untuk menjawab pertanyaan pada kartu permainan.

Menurut Hasil Penelitian Restian (2020), inovasi metode pembelajaran *Talking Stick* dengan permainan *Truth Or Dare* yang memanfaatkan media dadu dalam pembelajaran tari Bungong Jeumpa pada siswa Sekolah Dasar 02 Saptorenggo Pakis mampu meningkatkan minat dan hasil pembelajaran. Menurut Rofiah Nihayatur, dkk (2020), metode pembelajaran *Talking Stick* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu, masuk dalam bentuk pembelajaran inquiry, bentuk pembelajaran aktif, dan bentuk pembelajaran partisipatory (partisipatif), mampu Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dertana (2019), Kemampuan komunikasi matematik siswa yang menggunakan

metode pembelajaran *Talking Stick* dan kemampuan komunikasi matematik siswa yang menggunakan metode ekspositori mempunyai perbedaan, dan skor rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari skor rata-rata kelas kontrol, dengan kata lain terdapat pengaruh positif metode *Talking Stick* terhadap kemampuan komunikasi matematik siswa.

Menurut hasil penelitian Fatuhraman (2019), Penerapan metode *Talking Stick* berbantuan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Islam Tarbiyatul Athfal Surabaya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil keterampilan berbicara siswa. Rahmi, dkk (2018) juga menyatakan bahwa dengan adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada siswa kelas VB SDIT Insan Utama Negeri Pekanbaru menyebabkan aktivitas siswa semakin meningkat. Karena siswa sudah terbiasa dan telah memahami langkah-langkah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, sehingga siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Aktivitas guru dan siswa sangat berperan untuk ketuntasan siswa baik secara individu maupun klasikal.

Berdasarkan latar belakang penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak”**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian permasalahan di atas, maka masalah diidentifikasi masalah :

1. Pembelajaran IPA sangat diperlukan dalam kemampuan komunikasi untuk peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran IPA lebih menekankan pada pembelajaran terkait literasi ilmiah yang sangat berhubungan dengan kemampuan berkomunikasi
2. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, karena banyak materi yang harus dipelajari. Ini terbukti dari sebagian besar nilai siswa masih berada di bawah rata-rata nilai KKM.
3. Penerapan metode pembelajaran itu-itu saja, dalam artian kurangnya variasi penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga siswa kurang aktif dan fokus pada saat pembelajaran, dan tidak tersedianya permainan dalam penyampaian pembelajaran atau materi.
4. Siswa kurang berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.
5. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa membiarkan materi yang dijelaskan oleh guru berlalu begitu saja tanpa memahaminya

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari judul penelitian, maka masalah yang akan diteliti hanya dibatasi pada :

Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran IPA materi sumber energy dan perubahannya dengan metode pembelajaran *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* di kelas IV SD Negeri 104193 Hamparan Perak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berkomunikasi siswa dikelas kontrol menggunakan metode konvensional dikelas IV B pada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak?
2. Bagaimana kemampuan berkomunikasi siswa dikelas eksperimen menggunakan metode *Talking Stick* berbasis permainan *Truth Or Dare* di kelas IV Apada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak?
3. Bagaimana pengaruh metode *Talking Stick* berbasis permainan *Truth Or Dare* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan berkomunikasi siswa dikelas kontrol menggunakan metode konvensional dikelas IV B pada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak.
2. Untuk mengetahui kemampuan berkomunikasi siswa dikelas eksperimen menggunakan metode *Talking Stick* berbasis permainan *Truth Or Dare* di kelas IV Apada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak?
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *Talking Stick* berbasis permainan *Truth Or Dare* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak.

F. Manfaat Penelitian

Setelah nantinya penelitian ini berakhir diharapkan tentunya menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah yang dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan, adapun beberapa manfaat yang diharapkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Sebagai sarana perkembangan sekolah menuju peningkatan mutu pelajaran.
- b. Meningkatkan kuliatas tenaga pengajar dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi.

2. Bagi Siswa

- a. Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dalam mengemukakan pendapat siswa pada mata pelajaran IPA
- b. Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif dan efisien.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode yang efektif.
- c. Sebagai bekal guru untuk proses belajar mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran *Talking Stick*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru. Proses pembelajaran berlangsung antar komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lainnya dengan muatan tujuan Pendidikan. Di dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran terutama diperlukan adanya peningkatan kualitas Pendidikan yang merupakan faktor utama yang digunakan untuk menentukan keberhasilan pembangunan bangsa. Kualitas Pendidikan memiliki kemampuan yang sesuai, sehingga dapat memberikan kontribusi yang tinggi bagi pembangunan. Kualitas Pendidikan, terutama ditentukan oleh proses dan hasil belajar mengajar (Kelana & Wardani, 2021).

Metode pembelajaran merupakan kesatuan utuh dari penerpaan pendekatan, startegi, metode, dan teknik pembelajaran. Maka dari itu, seseorang guru harus mampu menguasai berbagai variasi metode pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan karaktersitik dan gaya belajar siswanya.

Menurut Trianto, dalam Gunarto (2014), metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan

pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi metode pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat.

Menurut Arend dalam Mulyono (2018: 89), memilih istilah metode pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama metode memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua metode dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar dikelas atau praktik mengawasi anak-anak. Metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengabarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian, kegiatan (pengalaman), belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang jelas.

Metode pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan, dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok (Shilphy A. Octavia, 2020). Penggunaan metode pembelajaran disekolah beracuan pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berfikir aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan peserta didik.

Metode pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual ataupun secara kelompok. Agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan seorang guru harus mengetahui berbagai metode pembelajaran. Dengan begitu seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. penggunaan metode pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran agar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Standar proses mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Metode *Talking Stick*

Metode pembelajaran *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 secara terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru (Ekaswari, 2020).

Metode pembelajaran *Talking Stick* merupakan salah satu metode pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berbasis sosial, dengan membentuk kelompok kecil yang beranggotakan tiga orang atau lebih agar mempermudah proses

pembelajaran. Metode pembelajaran *Talking Stick* adalah suatu metode pembelajaran dengan bantuan tongkat, bagi siswa yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan dari guru ini diulang terus menerus hingga semua peserta didik mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru (Siti Anisa, 2019).

Metode pembelajaran *Talking Stick* adalah suatu metode pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat, kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru. Selanjutnya kegiatan tersebut diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru (Nihayatur Rofi'ah dan Ahmad Ma'ruf, 2020).

Metode pembelajaran *Talking Stick* adalah metode pembelajaran dengan bantuan tongkat yang mendorong siswa untuk berani menyatakan pendapatnya dan siswa yang memegang tongkat bergulir dari siswa satu ke siswa lainnya dengan diiringi oleh musik. Pada pembelajaran *Talking Stick* siswa bisa diberi sebuah hukuman seperti menyanyi, menari, berpuisi atau hukuman lain yang bersifat edukatif apabila tidak bisa menjawab pertanyaan, hal ini mempunyai tujuan untuk menimbulkan motivasi pada diri siswa sehingga mereka belajar lebih giat lagi. Metode pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa Sekolah Dasar karena selain untuk melatih siswa untuk berbicara, juga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membuat siswa aktif (Murtiningsih, 2020).

Talking Stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara

atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku), sebagaimana dikemukakan Carol Locust berikut ini. Tongkat berbicara telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat berbicara.

Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/pimpinan rapat. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Talking Stick* dipakai sebagai tanda seseorang mempunyai hak suara (berbicara) yang diberikan secara bergiliran/bergantian.

Pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif. *Talking Stick* adalah metode pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya. Tongkat diputar dengan diringi musik atau kita kondisikan dengan suasana kelas dan kondisi peserta didik. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* peserta didik harus bekerja secara tim.

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Metode *Talking Stick* termasuk salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan

tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan di SD, karena selain melatih kemampuan psikomotor dan kognitif, pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

3. Langkah-langkah Penerapan Metode *Talking Stick*

Menurut Santoso dalam Nihayur (2020) langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Talking Stick* adalah a) guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5- 6 orang; b) guru menyiapkan tongkat; c) guru memberikan materi dan siswa diberi waktu untuk membaca buku; d) setelah membaca buku guru memerintahkan setiap kelompok untuk menutup buku; e) guru memberikan tongkat kepada salah satu kelompok sambil memutar musik, kelompok yang terakhir memegang tongkat saat musik berhenti harus menjawab pertanyaan dari guru.

Sedangkan Suyanto dalam Fransiskus (2018), merumuskan langkah-langkah metode pembelajaran *Talking Stick* adalah: a) guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *Talking Stick*; b) guru membuat kelompok; c) guru menyampaikan materi pelajaran, dan memberi waktu setiap kelompok untuk membaca buku; d) guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu kelompok, setelah itu guru memberikan pertanyaan salah satu anggota kelompok yang terakhir memegang tongkat

Sejalan dengan itu Wahyuni (2013) juga merumuskan langkah-langkah metode pembelajaran *Talking Stick* adalah: a) guru menyiapkan tongkat; b) guru

menyajikan materi; c) siswa membaca materi; d) guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, dan siswa yang kebagian tongkat terakhir setelah musik berhenti menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Menurut Nihayatur Rofi'ah dan Ahmad Ma'ruf (2020), Metode pembelajaran koopertif tipe *Talking Stick* memiliki beberapa langkah-langkah pembelajaran. Menurut Santoso langkah-langkah dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* antara lain:

- a. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- b. Guru menyiapkan sebuah tongkat sebagai media pembelajaran.
- c. Guru menyiapkan materi pokok yang akan di pelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi pada pegangannya/buku paketnya.
- d. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
- e. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- f. Peserta didik lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
- g. Guru memberikan kesimpulan.
- h. Guru melakukan evaluasi/penilaian, baik secara kelompok maupun individu

- i. Guru menutup pembelajaran.

Keberhasilan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sangat tergantung pada kemauan peserta didik beraktivitas menggunakan kemampuannya memecahkan masalah, peserta didik juga harus menguasai materi pembelajaran, agar bisa menjawab.

4. Kelebihan Dan Kekurangan *Talking Stick*

Kurniasih dan Berlin (2015: 83) mengemukakan kelebihan *Talking Stick* sebagai berikut : “(a) menguji kesiapan siswa dalam penguasaan materi pelajaran, (b) melatih membaca dan memahami materi pelajaran secara cepat sesuai dengan materi yang telah disampaikan, (c) agar lebih giat belajar karena siswa tidak pernah tahu tongkat akan sampai gilirannya”.

Suprijono (2016: 110) juga mengemukakan pendapatnya tentang kelebihan pembelajaran *Talking Stick* antara lain : (a) menguji kesiapan siswa dalam belajar, (b) melatih keterampilan dalam membaca dan memahami serta mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari, (c) melatih konsentrasi siswa, (d) membuat siswa lebih giat dalam belajar, (e) mengajak siswa untuk terus siap dalam situasi apa pun, (f) Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru, (g) dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman atau guru maupun menjawab pertanyaan dari guru, (h) Dapat mengukur tingkat pemahaman siswa secara langsung dan secara individu, (i) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, (j) Meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Huda (2016: 225-226) terdapat beberapa kelebihan *Talking Stick* yaitu : “(a) Mampu menguji kesiapan siswa, (b) melatih keterampilan mereka dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat, (c) mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Talking Stick* adalah menguji kesiapan siswa, melatih siswa membaca dan berbicara serta memahami materi pelajaran, serta siswa selalu siap dalam belajar.

Adapun beberapa kekurangan *Talking Stick*, menurut Kurniasih dan Berlin (2015: 83) kembali mengemukakan pendapatnya mengenai kelemahan *Talking Stick* bahwa “salah satu kekurangan *Talking Stick* yaitu pada saat siswa tidak memahami pelajaran, maka siswa akan merasa gelisah dan khawatir saat Stick berada pada tangannya”. Beberapa kelemahan metode pembelajaran *Talking Stick* yang dikemukakan oleh Suprijono (2015: 110) yaitu : “(a) membuat siswa senam jantung, (b) bagi siswa yang secara emosional belum terlatih untuk bisa berbicara dihadapan guru, metode ini mungkin kurang sesuai, (c) jika guru tidak bisa mengendalikan kondisi kelas, maka suasana kelas akan gaduh”.

Sedangkan menurut Huda (2016: 225-226) bahwa “kelemahan *Talking Stick* bagi siswa yang secara emosional belum terlatih untuk bisa berbicara di hadapan guru, tipe ini mungkin kurang sesuai”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan *Talking Stick* adalah siswa merasa gelisah dan khawatir, membuat siswa senam jantung, dan tidak semua siswa siap menerima pertanyaan.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bawa kelebihan dari metode *Talking Stick* adalah 1) Dapat melatih peserta didik berpikir dan

memahami materi dengan cepat; 2) Melatih peserta didik lebih berani mengemukakan pendapatnya; 3) Memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar, karena siswa tidak tahu kapan gilirannya mendapatkan tongkat tersebut. Adapun kekurangan dari metode *Talking Stick* yaitu 1) Memputuhkan waktu yang cukup lama; 2) Bagi peserta didik yang belum menguasai materi, akan membuat mereka tegang dan tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.

5. Metode *Talking Stick* Dengan Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth Or Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, dan *Dare* yang berarti berani. Permainan *Truth Or Dare* adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Menurut Indayanti, dkk permainan *Truth Or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan pada kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran yang disertai berbagai alasan (Ade Iklima, 2019).

Selanjutnya menurut Herliani (2016), strategi pembelajaran *Truth Or Dare* (Mencari Jawaban Kartu) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas.

Metode *Talking Stick* dapat dikembangkan melalui sebuah permainan, yaitu permainan *Truth Or Dare* karena permainan ini dilakukan secara berkelompok atau klasikal. Permainan *Truth Or Dare* merupakan permainan

yang telah digandrungi sejak zaman dahulu diberbagai negara kecuali Indonesia, tetapi baru-baru ini permainan *Truth Or Dare* merajalela dikalangan remaja, masyarakat, dan bahkan anak-anak. Dalam segi kata "*Truth*" artinya kebenaran, dan "*Dare*" berarti tantangan. *Truth Or Dare* adalah suatu permainan dimana pemain harus memilih salah satu antara *Truth* atau *Dare*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *Truth Or Dare* adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan kartu *Truth* yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur (Ya atau Tidak) dan kartu *Dare* yang berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai dengan alasan. Permainan ini bertujuan agar siswa saling bekerja sama dalam belajar serta diharapkan dapat menumbuhkan daya kreatifitas.

Jadi media permainan *Truth Or Dare* adalah alat bantu bagi guru yang dalam bentuk permainan yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* (berisi pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban "Ya atau Tidak" dan kartu *Dare* (berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran disertai dengan alasan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media permainan ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih mudah dan menyenangkan sehingga dapat menanamkan materi pelajaran dalam ingatan siswa lebih lama dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

6. Langkah-Langkah Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth Or Dare* adalah permainan yang dilakukan secara individu dengan menggunakan kartu *Truth* yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur (Ya atau Tidak) dan kartu *Dare* yang berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai dengan alasan. Permainan ini bertujuan agar siswa saling bekerja sama dalam belajar serta diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berkomunikasi.

Jadi media permainan *Truth Or Dare* adalah alat bantu bagi guru yang dalam bentuk permainan yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* (berisi pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak” dan kartu *Dare* (berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran disertai dengan alasan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media permainan ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih mudah dan menyenangkan sehingga dapat menanamkan materi pelajaran dalam ingatan siswa lebih lama dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

Adapun yang menjadi panduan panduan dalam langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Talking Stick* melalui permainan *Truth Or Dare* ini adalah Ade Iklima (2019) yaitu sebagai berikut:

- a. Awalnya seorang guru harus menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya kurang dari 20 cm.

- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian guru tersebut memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa untuk membaca dan mempelajari ulang materi pelajarannya.
- b. Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan.
- c. Tahap persiapan, di dalam tahap ini guru memerintahkan siswa untuk membentuk lingkaran serta menerangkan aturan permainan,
- d. Lalu guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa,
- e. Permainan dimulai dengan memutar tongkat dengan media *Talking Stick* sampai dimana musik berhenti
- f. Peserta didik yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*dare*).
- g. Pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin. Misalnya koin *Truth*, kartu *Truth* ini menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada dan koin *dare* berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada.
- h. Peserta didik yang menjawab benar akan diberi poin dan jika salah, pertanyaan akan dilempar kepada peserta didik yang lain.
- i. Peserta didik yang memiliki poin tertinggi yang akan menjadi pemenang. Pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *Truth Or Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang. Hal ini bertujuan untuk memotivasi kelompok lain agar lebih semangat dalam belajar.

B. Kemampuan Komunikasi

1. Pengertian Kemampuan Komunikasi

Kemampuan berkomunikasi, pada siswa sekolah dasar dilihat dengan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat. Menurut Poerdarminto dalam Regita (2019), mengemukakan pendapat adalah mengutarakan, menyetujui, menyatakan untuk di pertimbangkan. Dan pendapat adalah apa yang disangka (dikira, dipikir) tentang suatu hal (orang, peristiwa dan sebagainya) yang kelihatannya seperti benar atau mungkin Selanjutnya berdasarkan teori Bloom (Tsalis, 2016), kemampuan mengemukakan pendapat dapat diartikan sebagai usaha individu untuk mengomunikasikan secara langsung dan jujur, dan menentukan pilihan tanpa merugikan atau merugikan orang lain.

Menurutnya karakter dari anak yang memiliki kemampuan ini adalah kemampuan mengekspresikan ide, kebutuhan dan prasaan serta mempertahankan hak individunya dengan cara tidak melanggar hak orang lain. Sedangkan menurut Lina Marlina (2019) bahwa cara mengutarakan pendapat secara baik berarti mengutarakan pendapat dalam konteks yang masuk akal.

Sedangkan menurut Tabrani dalam Armenia (2022), menyatakan bahwa mengemukakan pendapat dapat diasah atau dilatih melalui bagaimana cara berbicara dalam menyampaikan pendapatnya, bagaimana cara sebelum dan sesudah memberikan pendapatnya, maupun keberanian dalam menyampaikan pendapatnya sendiri. Menurut pendapat Cawood dalam Armenia (2022), menyatakan kemampuan mengemukakan pendapat adalah gambaran dari pengekspeian pikiran, perasaan, kebutuhan dan hak yang dimiliki seseorang

bersifat langsung, jujur dan kemampuan untuk bisa menerima pendapat orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengemukakan pendapat adalah keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dimilikinya. Kemampuan berpendapat juga dapat melatih siswa untuk dapat berfikir kritis dan terampil dalam berbicara.

2. Indikator Kemampuan Komunikasi dengan Mengemukakan Pendapat

Indikator dalam kemampuan berpendapat adalah: a) Keberanian untuk mengemukakan pendapat; b) Kesesuaian pendapat dengan konteks yang dibahas; c) Rasionalitas pendapat yang dibahas.

Menurut Siti Romidiyatun, dalam Tsalis (2016), indikator dalam mengemukakan pendapat adalah sebagai berikut: a) Kejelasan pengungkapan pendapat; b) Mampu mengkomunikasikan pendapat; c) Isi gagasan yang disampaikan; d) Keruntutan ide atau gagasan.

Sedangkan menurut Utami, dalam Tsalis, dkk (2016) indikator mengemukakan pendapat adalah sebagai berikut: a) Pemilihan respon ; b) Logat bicara; c) Kosakata; d) Kelancaran; e) Keberanian ; f) Etika dalam menyampaikan pendapat; g) Kesesuaian pendapat dengan isi diskusi.

Sejalan dengan pendapat Utami, Achmad Irfan dalam Suksisno (2018) juga merumuskan indikator mengemukakan pendapat adalah sebagai berikut: a) Logat bicara; b) Kosa kata yang baik dan benar; c) Keberanian dalam mengemukakan pendapat; d) Kelancaran dalam mengemukakan pendapat.

Selanjutnya Elis Kemaladewi juga menjabarkan, indikator mengemukakan pendapat adalah sebagai berikut: 1) Mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik; 2) Mengemukakan pendapat secara analitis; 3) Mengemukakan pendapat secara logis; 4) Mengemukakan pendapat secara kreatif.

Berdasarkan indikator yang telah dijabarkan diatas, penelitian ini menggunakan indikator dalam menentukan kemampuan mengemukakan pendapat sebagai berikut: a) Kejelasan pengungkapan pendapat. b) Dapat mengkomunikasikan pendapat; c) Isi gagasan yang disampaikan; d) Keruntutan ide atau gagasan.

C. Hubungan antara Metode *Talking Stick* dengan Kemampuan Komunikasi Siswa

Metode *Talking Stick* ini bertujuan untuk mendorong peserta didik menjadi berani mengemukakan pendapat dan mengembangkan sikap saling menghargai serta saling belajar menghargai orang lain dalam mengemukakan ide dan gagasannya. Metode ini cocok digunakan dalam materi yang membutuhkan kemampuan berbicara dan memngemukakan pendapat, penerapan metode *Talking Stick* dapat meberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara dan mengemukakan pendapat (Elis Kemaladewi, 2018).

Dalam usaha meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat diperlukan metode yang tepat dalam menyampaikan suatu pembelajaran kepada siswa salah satunya menggunakan metode pembelajaran *Talking Stick*. Bagi guru, metode pembelajaran dijadikan sebagai acuan dan pedoman bertindak sistematis

dalam menyajikan bahan ajar saat proses pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan metode pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran karena setiap metode pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode *Talking Stick*. Pembelajaran dengan metode *Talking Stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat (Nining Maria, 2018).

Metode pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa, mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya dan bisa meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini sesuai dengan ciri khusus dari penerapan metode *Talking Stick* ini, yaitu peserta didik yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

D. Kerangka Konsep

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru harus memiliki metode pembelajaran, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki metode pembelajaran itu ialah guru harus menguasai teknik-teknik dan langkah-langkah sebuah metode pembelajaran. Sehingga dapat dipahami bahwa metode pembelajaran adalah cara penyajian materi ajar kepada siswa yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa siswa melalui metode

pembelajaran *Talking Stick* dengan *Truth Or Dare*. Metode pembelajaran *Talking Stick* adalah metode pembelajaran yang dalam penerapannya menggunakan bantuan sebuah tongkat dan musik, siapa yang memegang tongkat setelah musik berhenti maka siswa tersebut wajib menjawab pertanyaan dari guru.

Dalam usaha meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat diperlukan metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan suatu pembelajaran kepada siswa salah satunya menggunakan metode pembelajaran *Talking Stick*. Dengan diterapkan metode pembelajaran *Talking Stick* ini, terkandung makna suatu upaya menjadikan proses belajar mengajar menarik dan bisa melatih siswa untuk berbicara dan mengemukakan pendapatnya, maka secara tidak langsung penerapan metode ini dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam mengeluarkan pendapatnya masing-masing dan sekaligus mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Konsep

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh Pengaruh Metode *Talking Stick* Melalui Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam memperoleh data dan informasi penelitian yang dibutuhkan, maka lokasi penelitian dilakukan pada SD Negeri 104193 Hamparan Perak, yang beralamat Pasar V Timur, Desa Tandam Hilir Dua, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurang lebih selama 3 bulan yang dimulai dari bulan Maret sampai dengan Mei 2023, sesuai dengan rincian seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1

Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Pengajuan Judul										
2	Penyusunan Proposal										
3	Bimbingan Proposal										
4	ACC Proposal										
5	Seminar Proposal										
6	Pelaksanaan Penelitian										
7	Hasil Akhir dan Kesimpulan										

B. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari atau kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini populasi adalah seluruh siswa kelas IV Negeri 104193 Hampan Perak tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa kelas IV yang ada di SD Negeri 104193 Hampan Perak berjumlah 42 orang, dimana kelas IV A berjumlah 21 orang dan Kelas IV B 21 orang.

C. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Maka sampel yang akan diteliti nantinya ada dua kelas yaitu kelas IVA yang menjadi kelas eksperimen dan akan diberi perlakuan atau tindakan metode pembelajaran *Talking Stick* dengan permainan *Truth Or Dare* dan kelas IVB yang menjadi kelas kontrol.=. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas seluruh siswa kelas IV Negeri 104193 Hampan Perak tahun Pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa kelas IV yang ada di SD Negeri 104193 Hampan Perak berjumlah 42 orang, dimana kelas IV A berjumlah 21 orang dan Kelas IV B 21 orang.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu :

- a. Kelas eksperimen, yaitu kelompok siswa yang mendapatkan metode *Talking Stick* melalui permainan *Truth Or Dare*. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IVA.

- b. Kelas kontrol, yaitu kelas siswa yang tidak mendapatkan metode *Talking Stick* melalui permainan *Truth Or Dare*. Kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas IVB.

Teknik pengambilan sampel untuk menghasilkan gambaran yang sesungguhnya atas populasi atau permasalahan yang sedang diteliti sehingga dapat diambil Langkah-langkah kebijakan atau tindakan mengatasi masalah tersebut secara lebih tepat (Facrul, 2015). Pada penelitian ini Teknik pengambilan sampel adalah Teknik sampling, dimana Teknik sampling yang digunakan pada metode ini yaitu *probability Sampling* yang meliputi *cluster sampling* (area sampling). Metode Cluster Sampling adalah metode dimana dirumuskan bahwa populasi memiliki kelompok-kelompok yang satu sama lain memiliki karakteristik yang hampir sama (Rumengan, 2013)..

Berikut adalah tabel desain penelitian :

Tabel 3.2. Tabel Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksprimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

X = Perlakuan, kelompok siswa eksperimen diberi *Talking Stick* dengan permainan *Truth Or Dare*.

O₁ = Skor *pretest* untuk kelas IV A dan B.

O₂ = Skor *posttest* untuk kelas IV A dan B

- = Kondisi wajar, yaitu kelompok siswa dengan tidak ada permainan *Talking Stick* dengan permainan *Truth Or Dare*.

D. Variabel dan Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X): Metode pembelajaran *Talking Stick* dengan permainan *Truth Or Dare* yang dilakukan dengan langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Talking Stick* melalui permainan *Truth Or Dare* ini adalah sebagai berikut:
 - a. Awalnya seorang guru harus menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya kurang dari 20 cm.
 - b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian guru tersebut memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa untuk membaca dan mempelajari ulang materi pelajarannya.
 - j. Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan.
 - k. Tahap persiapan, di dalam tahap ini guru memerintahkan siswa untuk membentuk lingkaran serta menerangkan aturan permainan,
 - l. Lalu guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa,
 - m. Permainan dimulai dengan memutar tongkat dengan media *Talking Stick* sampai dimana musik berhenti
 - n. Peserta didik yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*).

- o. Pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin. Misalnya koin *Truth*, kartu *Truth* ini menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada dan koin *Dare* berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada.
 - p. Peserta didik yang menjawab benar akan diberi poin 100 dan jika salah, pertanyaan akan dilempar kepada peserta didik yang lain.
 - q. Peserta didik yang memiliki poin tertinggi yang akan menjadi pemenang. Pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *Truth Or Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang. Hal ini bertujuan untuk memotivasi kelompok lain agar lebih semangat dalam belajar.
2. Variabel Terikat (Y): Kemampuan komunikasi IPA yang diukur dengan kemampuan siswa menyapaikan pendapat, dilihat dengan:
- a. Kejelasan pengungkapan pendapat siswa;
 - b. dapat mengkomunikasikan pendapatnya;
 - c. Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan topik pembahasan;
 - d. Keruntutan ide atau gagasannya sesuai dengan topik pembahasan;

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang mencakup identifikasi variabel yang akan dikumpulkan, sumber data, teknik pengukuran, instrument, dan teknik mendapatkan data. Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang tepat untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa SD Negeri 104193 Hampan Perak pada pembelajaran IPA dengan melakukan teknik *Talking Stick* dengan permainan *Truth Or Daredan* melakukan tes lisan. Pada dasarnya tes merupakan alat untuk mengukur kemampuan siswa. Tes pada penelitian ini dilakukan sebelum dan setelah peneliti memberikan perlakuan pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kedua kelas tersebut akan diberikan soal yang sama. Bentuk tes yang diberikan adalah pretest dan posttest.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat dilakukannya pemberian tindakan. Dalam hal ini guru bertindak sebagai pengamat (*observer*) yang bertugas untuk mengobservasi peneliti (yang bertindak sebagai guru) selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3. Dokumentasi

Berbagai jenis dokumen dapat digunakan peneliti sehubungan dengan penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa dokumen pribadi dan foto. Pada penelitian ini dokumen penelitian berupa foto, hasil belajar siswa, dan RPP. Foto dapat memberikan informasi mengenai keadaan situasi kelas ketika peneliti maupun siswa melaksanakan proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah indikator yang dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti, maka diperlukan wawasan yang luas mendalam tentang variabel yang diteliti, dan teori-teori yang mendukungnya. Tes kemampuan komunikasi dalam bentuk tes lisan. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan komunikasi siswa. Tes kemampuan komunikasi disusun dalam bentuk lisan dan dinilai dalam bentuk observasi. Adapun kisi-kisi dari tes kemampuan komunikasi matematis sebagai berikut:

Tabel 3.3.
Kisi-Kisi Instrumen

No	Indikator	Nomor Butir
1	Kejelasan mengemukakan pendapat	1,2,3,4
2	Mampu mengkomunikasikan pendapat	5,6,7,8
3	Isi gagasan yang disampaikan	9,10,11,12
4	Keruntutan ide atau gagasan	13,14,15

Selanjutnya jumlah total skor dari setiap siswa di konversikan kedalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{\text{jumlah total skor}}{\text{jumlah skor}} \times 100$$

Berdasarkan jumlah skor dari setiap siswa di konversikan kedalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus tersebut maka peneliti menggunakan rentang nilai sebagai berikut :

Tabel 3.4**Tabel Rentang Nilai**

No	Nilai	Kategori
1	93-100	Baik sekali
2	84-92	Baik
3	75-83	Cukup
4	<75	Kurang

Sumber: panduan penilaian SD Kurikulum 2013

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data bertujuan untuk menyempitlan dan membatasi penemuan-penemuan hingga suatu data yang teratur, tersusu serta lebih berarti. Penganalisaan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa data kuantitatif. Teknik analisis data yang bersifat teknik kuantitatif menggunakan statistik, sehingga analisis ini dapat disebut statistik analisa. Adapun teknik teknik analisis data dalam penelitian ini:

1. Validasi Isi (*Content validity*)

Instrumen yang memiliki validitas konstruksi adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan. Untuk

menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat para ahli. Ahli yang dipilih oleh peneliti adalah dosen pembimbing, dosen validator. Validasi instrumen dalam penelitian ini menggunakan *Expert Judgement* serta uji validitas dan realibilitas. Menurut Sugiyono (2011:271) *Expert Judgement* adalah teknik pemeriksaan data yang dilakukan oleh ahli yang membidangnya dalam bentuk opini atau pernyataan.

Validitas isi dapat digunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan yang berkompeten atau melalui *expert judgment*. Konsultasi ini dilakukan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir. Selain dengan dosen pembimbing, instrumen ini juga dikonsultasikan dengan pakar ahli yang selanjutnya hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan Statistik Parametris, antara lain dengan menggunakan t-tes untuk satu sampel, korelasi dan regresi, analisis varian dan t-test untuk dua sampel. Penggunaan Statistik Parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dengan Chi Kuadrat.

Langkah-Langkah pengujian normalitas data dengan *chi-kuadrat* adalah sebagai berikut:

- a. Mencari skor terbesar dan terkecil
- b. Mencaari nilai rentanga (R)
- c. Mencari banyaknya kelas (BK), $K= 1+3,3 \log n$
- d. Mencari nilai Panjang kelas (i), dengan $i = \frac{R}{BK}$
- e. Membuat Tabulasi dengan tabel penolong
- f. Mencari rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum fixi}{n}$$

- g. Mencari SImpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{n\sum fx_i^2 - (\sum fx_i)^2}{n(n-1)}}$$

- h. Membuat daftar frejuensi yang diharapkan cengan cara
 - i. Menentukan batas kelas
 - ii. Mencari harga Z-core setiap batas kelas X dengan rumus

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - x}{s}$$

Keterangan :

Z= bilangan baku

X= rata-rata

S = simpangan baku sampel

- iii. Menghitung 0 – Z dari tabel kurva normal
- iv. Mencari luas tiap kelas dengan cara mengurangkan angka-angka 0 – Z

- v. Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_c) dengan cara mengalikan luas interval dengan jumlah responden.
- i. Menghitung statistic Chi-Kuadrat dengan rumus

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

X^2 = Chi-Kuadrat

F_o = frekuensi yang diperoleh

F_e = frekuensi yang diharapkan

Hasil X^2 hitung dibandingkan dengan X^2 tabel, adapun kriteria pengujianya sebagai berikut:

Terima H_a , jika X^2 hitung $< X^2$ tabel

Tolak H_a , jika X^2 hitung $\geq X^2$ tabel

Selain menggunakan perhitungan manual, untuk mencari normalitas data menggunakan bantuan SPSS 18.0 *for Windows*. Dalam penelitian ini untuk menguji normalitas dapat menggunakan uji *Komogorov-Smirnov*, dengan kriteria pengujian yang diambil berdasarakan nilai probalitas:

- i. Nilai sig, atau signifiknasi atau nilai probalitas $< 0,05$ distribsui data adalah tidak normal.
- ii. Nilai sig, atau signifikansi atau nilai proablitas $> 0,05$ data adalah normal.

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari yang normal atau tidak. Jika data penelitian berasal dari distribusi normal maka dilanjutkan pada uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak. Perhitungan homogenitas harga varian harus dilakukan pada awal-awal kegiatan analisis data. Hal ini dilakukan untuk memastika apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap anasisi data selanjutnya, apabila tidak terbukti maka peneliti hasur melakukan pembetulan-pembetulan metodologis, misalnya menambah junmlah sampel, memperkecil harga reabilitas dan kalau perlu mengubah desain penelitian.

Pengujian homogenitas antara kelompok eksperimen dan kontrol yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji Harley. Uji homgenitas variansi dengan rumus uji Harley bisa digunakan jika jumlah sampel antar kelompok sama. Uji Harley merupakan uji homogenitas variansi terbesar dengan variansi terkecil yang dilambangkan dengan rumus:

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Dengan rumus variansi sebagai berikut:

$$\text{Variansi } (SD)^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Hasil F hitung dibandingkan dengan F tabel, aadapun kriteria pengujian sebagai berikut:

Terima Ha, jika F hitung < F tabel

Tolak Ha, jika F hitung \geq F tabel

Uji homogenitas dalam penelitian ini selain menggunakan perhitungan manual, dilakukan dengan bantuan program SPSS 18 For windows dengan aturan :

- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 maka data dari populasi yang mempunyai varians tidak sama/tidak homogen.
- b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 maka data dari populasi yang mempunyai varians sama/homogen.

c. Uji Hipotesis

Paired sampel t-Test merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Metode uji beda ini digunakan untuk menganalisis metode penelitian sebelum dan sesudah. Menurut Widiyanto (2013:35), paired sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Asumsi dasar penggunaan uji ini adalah observasi atau penelitian untuk masing-masing pasangan harus dalam kondisi yang sama. Perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah *Indepen Sample T-Test*. *Independent Sample T-Test*. Digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Adapun untuk rumus *Independent t-test* sebagai berikut:

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(SD^2_1) + (SD^2_2)}{N_1 + N_2 - 2} \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}} \quad \text{dengan } SD^2_1 = \frac{\sum X^2 - (X_1)^2}{N_1 - 1}$$

Keterangan

X_1 = Rata-rata pada distribusi sampel 1

X_2 = Rata-Rata pada distribusi sampel 2

SD_1^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 1

SD_2^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2

N_1 = Jumlah individu pada sampel 1

N_2 = Jumlah Individu pada sampel 2

Uji beda sampel dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua sampel yang di teliti dengan taraf signifikan 0.05. penghitungan uji-t dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic 18 dengan rumus Analyze-Compare Means-Independent T-Test. Hasil uji t dilihat pada kolom t-test for equality of Means jika nilai sig (2- tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di SDN 104193 Hamparan Perak dengan mengetahui pengaruh metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari peserta didik, maka digunakan instrumen non tes berupa tes kinerja (unjuk kerja) serta observasi dan dokumentasi. Kemudian untuk mengetahui kemampuan komunikasi peserta didik setelah tindakan dilakukan lembar tugas digunakan untuk melihat aktifitas secara individu di dalam kelas.

Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memenuhi syarat valid. Sebelum lembar observasi (tes kinerja) digunakan dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator, validator ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar tes kinerja yang akan digunakan.

Peneliti menggunakan validasi ahli dimana lembar observasi diberikan kepada dosen yang peneliti pilih dan kemudian divalidasi. Lembar observasi (unjuk kerja) ini di validasi oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd setelah lembar observasi (unjuk kerja) sudah dikatakan valid atau berdasarkan penilaian yang dilakukan validator lembar observasi (tes kinerja) kemampuan komunikasi dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi.

Penelitian ini terdiri dari eksperimen dan kontrol, tes pertama terdiri dari dua pertemuan dan tes kedua terdiri dari dua pertemuan. Pada setiap akhir dilakukan evaluasi berupa hasil observasi.

a. Observasi Eksperimen Kemampuan komunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare*

Eksperimen dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa yang dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun tabel distribusi frekuensi dapat digambarkan sebagai berikut:

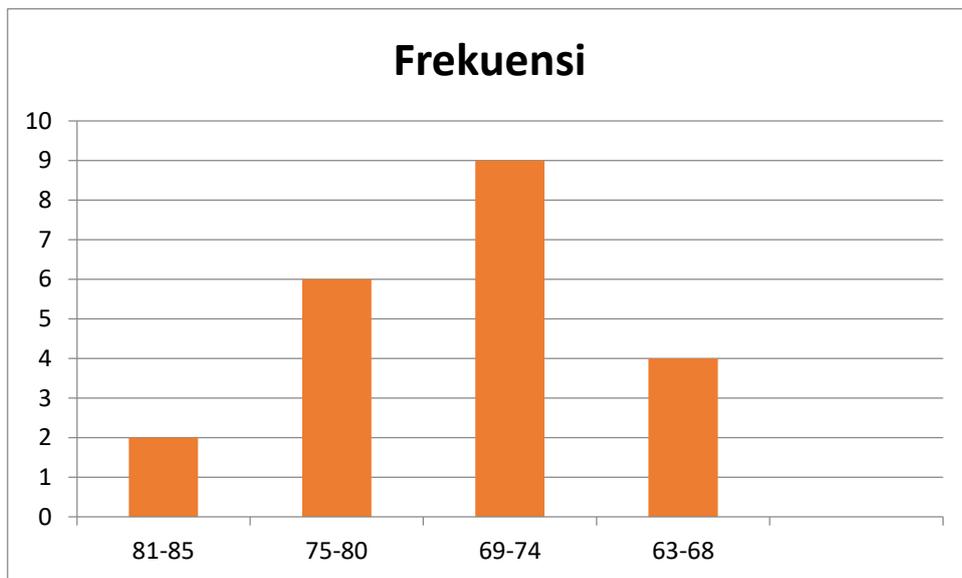
Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Eksperimen Pre Test

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
81-85	2	10%
42-80	6	29%
69-74	9	43%
63-68	4	18%
57-62	0	0%
Total	21	100%
Rata-rata		61,72
Nilai Maximum		85
Nilai Minimum		65

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 81-85 adalah

sebanyak 2 siswa, nilai 42-80 sebanyak 6 siswa, nilai 69-74 sebanyak 9 siswa, nilai 63-68 sebanyak 4 siswa, nilai 57-62 sebanyak 0 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 61,72.

Adapun dari tabel distribusi frekuensi dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 4.1 Diagram Sebelum Menggunakan Metode pembelajaran *Talking Stick* berbasis permainan *Truth or Dare*

Tabel 4.2
Distribusi Kemampuan Komunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Metode
***Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Siswa Kelas IV di SD**
Negeri 104193 Hampan Perak

No.	BS		B		C		K		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	3	14,29%	12	57,14%	6	28,57%	0	0,00%	21	100%
2	9	42,86%	9	42,86%	1	4,76%	2	9,52%	21	100%
3	5	23,81%	11	52,38%	4	19,05%	1	4,76%	21	100%
4	2	9,52%	13	61,90%	6	28,57%	0	0,00%	21	100%
5	5	23,81%	10	47,62%	5	23,81%	1	4,76%	21	100%
6	5	23,81%	7	33,33%	9	42,86%	0	0,00%	21	100%
7	4	19,05%	12	57,14%	3	14,29%	2	9,52%	21	100%
8	4	19,05%	14	66,67%	2	9,52%	1	4,76%	21	100%
9	5	23,81%	8	38,10%	8	38,10%	0	0,00%	21	100%
10	4	19,05%	11	52,38%	5	23,81%	1	4,76%	21	100%
11	5	23,81%	13	61,90%	3	14,29%	0	0,00%	21	100%
12	2	9,52%	12	57,14%	5	23,81%	2	9,52%	21	100%
13	7	33,33%	12	57,14%	2	9,52%	0	0,00%	21	100%
14	1	4,76%	15	71,43%	5	23,81%	0	0,00%	21	100%
15	6	28,57%	10	47,62%	5	23,81%	0	0,00%	21	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
2. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 4 (baik sekali) sebesar 42,86%.
3. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan

bahasa yang agak sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.

4. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 61,9%.
5. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 47,62%.
6. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 42,86%.
7. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
8. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 66,67%.
9. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 38,1%.
10. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.

11. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung namun kurang tepat keduanya, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 61,9%.
12. Jawaban responden tentang isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan pokok, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
13. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
14. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat dipahami, namun tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 71,43%.
15. Jawaban responden tentang jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 47,62%

b. Observasi Kontrol Kemampuan Komunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Metode Konvensional

Kontrol dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar menggunakan metode konvensional pada saat proses pembelajaran.

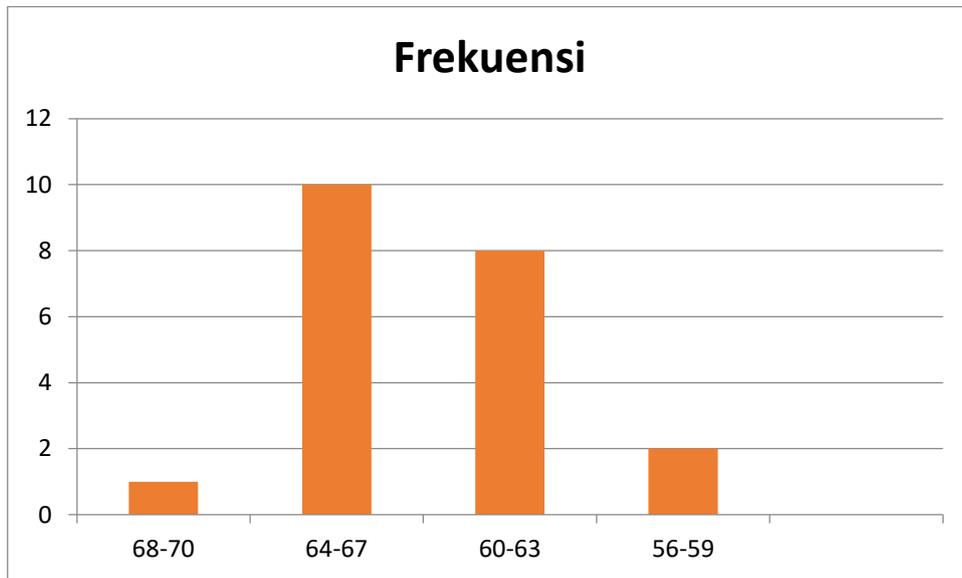
Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
68-70	1	5%
64-67	10	48%
60-63	8	37%
56-59	2	10%
Total	21	100%
Rata-rata		53,60
Nilai Maximum		70
Nilai Minimum		58

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 68-70 adalah sebanyak 1 siswa, nilai 64-67 sebanyak 10 siswa, nilai 60-63 sebanyak 8 siswa, nilai 56-59 sebanyak 2 siswa, nilai sebanyak siswa dengan nilai rata-rata sebesar 53,6.

Adapun tabel distribusi frekuensi dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 4.2 Diagram Sebelum Menggunakan Metode Konvensional

Tabel 4.4
Distribusi Kemampuan komunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Metode
Konvensional Siswa Kelas IV di SDN 104193 Hampan Perak

No.	BS		B		C		K		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	9,52%	10	47,62%	9	42,86%	0	0,00%	21	100%
2	2	9,52%	9	42,86%	7	33,33%	3	14,29%	21	100%
3	1	4,76%	8	38,10%	10	47,62%	2	9,52%	21	100%
4	2	9,52%	10	47,62%	8	38,10%	1	4,76%	21	100%
5	3	14,29%	12	57,14%	3	14,29%	3	14,29%	21	100%
6	0	0,00%	10	47,62%	11	52,38%	0	0,00%	21	100%
7	3	14,29%	6	28,57%	11	52,38%	1	4,76%	21	100%
8	1	4,76%	11	52,38%	9	42,86%	0	0,00%	21	100%
9	1	4,76%	8	38,10%	12	57,14%	0	0,00%	21	100%
10	5	23,81%	7	33,33%	6	28,57%	3	14,29%	21	100%
11	2	9,52%	8	38,10%	10	47,62%	1	4,76%	21	100%
12	0	0,00%	11	52,38%	9	42,86%	1	4,76%	21	100%
13	0	0,00%	10	47,62%	9	42,86%	2	9,52%	21	100%
14	3	14,29%	9	42,86%	6	28,57%	3	14,29%	21	100%
15	4	19,05%	6	28,57%	9	42,86%	2	9,52%	21	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari table diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 47,62%.
2. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 42,86%.
3. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan

bahasa yang agak sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 47,62%.

4. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 47,62%.
5. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
6. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 52,38%.
7. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 52,38%.
8. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.
9. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 57,14%.
10. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 33,33%.

11. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung namun kurang tepat keduanya, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 47,62%.
12. Jawaban responden tentang isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan pokok, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.
13. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 47,62%.
14. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat dipahami, namun tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 42,86%.
15. Jawaban responden tentang jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 42,86%.

c. Uji Normalitas

Tabel 4.5
Uji Kolmogorov-Smirnov

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen
N		21	21
Normal Parameters ^a	Mean	67.2381	73.4762
	Std. Deviation	3.63187	5.02612
Most Extreme Differences	Absolute	.205	.157
	Positive	.128	.157
	Negative	-.205	-.146
Kolmogorov-Smirnov Z		.940	.718
Asymp. Sig. (2-tailed)		.340	.680
a. Test distribution is Normal.			

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan dengan membandingkan nilai angka probabilitas atau Asymp. Sig (2-tailed) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah tidak normal. Dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah normal. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) Pre Test sebesar 0,498 dan Post Test sebesar 0,340 lebih besar dari 0,05.

d. Uji Homogenitas

Tabel 4.6
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.860	19	21	.058

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama/tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikansinya yaitu $\geq 0,05$ dan jika taraf signifikansinya yaitu $< 0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/berbeda (tidak homogen). Dari hasil perhitungan uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,058. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikansinya $\geq 0,05$ maka data mempunyai nilai varian yang sama/tidak berbeda (homogen).

e. Observasi Eksperimen Kemampuan Komunikasi Siswa Setelah Menggunakan Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare*

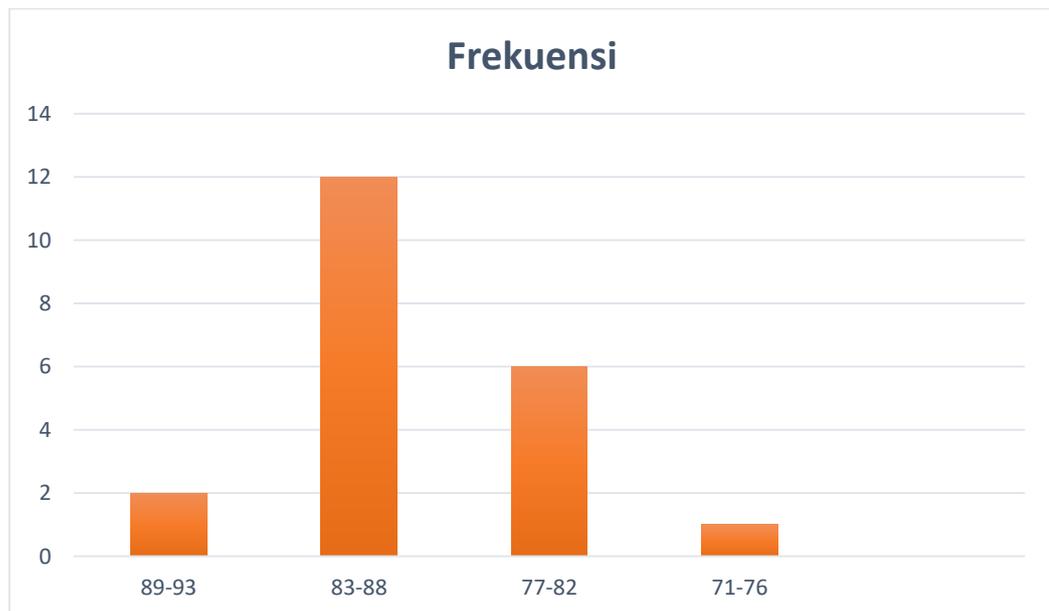
Eksperimen dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa yang dilihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar setelah menggunakan metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* selama proses pembelajaran.

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
89-93	2	10%
83-88	12	57%
77-82	6	28%
71-76	1	5%
Total	21	100%
Rata-rata		70,76
Nilai Maximum		93
Nilai Minimum		73

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 89-93 adalah sebanyak 2 siswa, nilai 83-88 sebanyak 12 siswa, nilai 77-82 sebanyak 6 siswa, nilai 71-76 sebanyak 1 siswa, nilai sebanyak siswa dengan nilai rata-rata sebesar 70,76.

Adapun dari tabel distribusi frekuensi dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 4.3 Diagram Sesudah Menggunakan Metode *Talking Stick*

Berikut ini distribusi nilai kemampuan komunikasi siswa sesudah menggunakan Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* siswa Kelas IV-A di SD Negeri 104193 Hampan Perak.

Tabel 4.8

**Distribusi Kemampuan komunikasi Siswa Sesudah Menggunakan Metode
Talking Stick Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Siswa Kelas IV di SD
Negeri 104193 Hampanan Perak**

No.	BS		B		C		K		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	8	38,10%	12	57,14%	1	4,76%	0	0,00%	21	100%
2	13	61,90%	8	38,10%	0	0,00%	0	0,00%	21	100%
3	11	52,38%	10	47,62%	0	0,00%	0	0,00%	21	100%
4	9	42,86%	11	52,38%	1	4,76%	0	0,00%	21	100%
5	8	38,10%	11	52,38%	2	9,52%	0	0,00%	21	100%
6	10	47,62%	8	38,10%	3	14,29%	0	0,00%	21	100%
7	9	42,86%	12	57,14%	0	0,00%	0	0,00%	21	100%
8	10	47,62%	11	52,38%	0	0,00%	0	0,00%	21	100%
9	9	42,86%	7	33,33%	5	23,81%	0	0,00%	21	100%
10	9	42,86%	12	57,14%	0	0,00%	0	0,00%	21	100%
11	11	52,38%	7	33,33%	3	14,29%	0	0,00%	21	100%
12	9	42,86%	12	57,14%	0	0,00%	0	0,00%	21	100%
13	7	33,33%	12	57,14%	2	9,52%	0	0,00%	21	100%
14	6	28,57%	14	66,67%	1	4,76%	0	0,00%	21	100%
15	9	42,86%	9	42,86%	3	14,29%	0	0,00%	21	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
2. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 4 (baik sekali) sebesar 61,9%.
3. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan

bahasa yang agak sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 4 (baik sekali) sebesar 52,38%.

4. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.
5. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.
6. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 4 (baik sekali) sebesar 47,62%.
7. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
8. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.
9. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 4 (baik sekali) sebesar 42,86%.
10. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.

11. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung namun kurang tepat keduanya, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 4 (baik sekali) sebesar 52,38%.
12. Jawaban responden tentang isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan pokok, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
13. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
14. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat dipahami, namun tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 66,67%.
15. Jawaban responden tentang jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 4 (baik sekali) sebesar 42,86%.

f. Observasi Kontrol Kemampuan komunikasi Siswa Sesudah Menggunakan Metode Konvensional

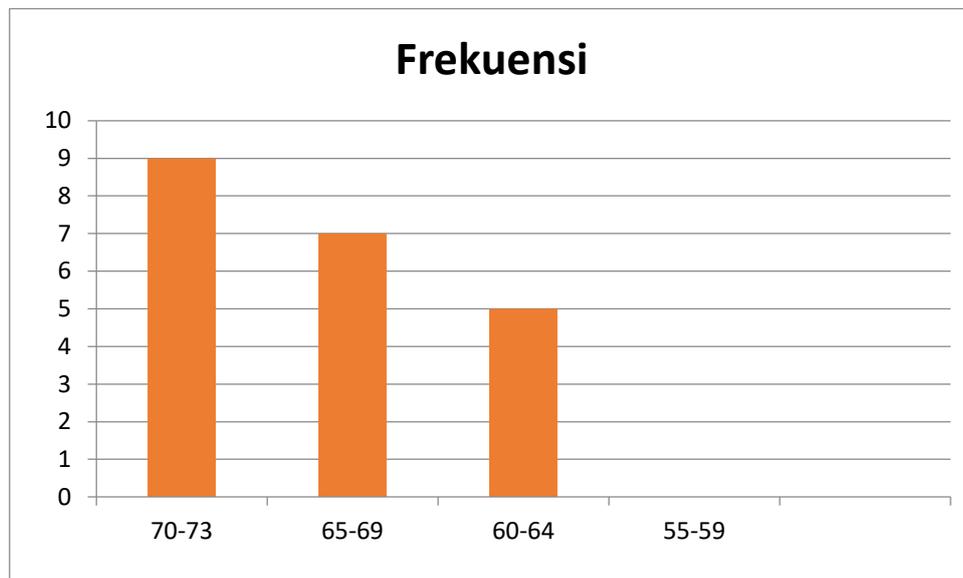
Kontrol dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan membuat peta pikiran setelah menggunakan metode Konvensional selama proses pembelajaran.

Tabel 4.9

Distribusi Frekuensi Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
70-73	9	43%
65-69	7	33%
60-64	5	24%
55-59	0	0%
Total	21	100%
Rata-rata		56,48
Nilai Maximum		73
Nilai Minimum		60

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 70-73 adalah sebanyak 9 siswa, nilai 65-69 sebanyak 7 siswa, nilai 60-64 sebanyak 5 siswa, nilai 55-59 sebanyak 0 siswa, nilai sebanyak siswa dengan nilai rata-rata sebesar 56,48. Adapun dari tabel distribusi frekuensi dapat digambarkan pada diagram berikut :



Gambar 4.4 Diagram Sesudah Menggunakan Metode Konvensional

Berikut ini distribusi nilai kemampuan komunikasi siswa sesudah menggunakan metode Konvensional siswa Kelas IV-B di SDN 104193 Hampan Perak.

Tabel 4.10

**Distribusi Kemampuan komunikasi Siswa Sesudah Menggunakan Model
Konvensional Siswa Kelas IV di SDN 104193 Hamparan Perak**

No.	BS		B		C		K		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	3	14,29%	12	57,14%	6	28,57%	0	0,00%	21	100%
2	2	9,52%	8	38,10%	8	38,10%	3	14,29%	21	100%
3	3	14,29%	8	38,10%	8	38,10%	2	9,52%	21	100%
4	2	9,52%	13	61,90%	6	28,57%	0	0,00%	21	100%
5	3	14,29%	13	61,90%	3	14,29%	2	9,52%	21	100%
6	0	0,00%	10	47,62%	11	52,38%	0	0,00%	21	100%
7	4	19,05%	5	23,81%	11	52,38%	1	4,76%	21	100%
8	6	28,57%	9	42,86%	6	28,57%	0	0,00%	21	100%
9	2	9,52%	10	47,62%	9	42,86%	0	0,00%	21	100%
10	5	23,81%	7	33,33%	6	28,57%	3	14,29%	21	100%
11	2	9,52%	8	38,10%	10	47,62%	1	4,76%	21	100%
12	2	9,52%	11	52,38%	7	33,33%	1	4,76%	21	100%
13	0	0,00%	12	57,14%	8	38,10%	1	4,76%	21	100%
14	5	23,81%	12	57,14%	4	19,05%	0	0,00%	21	100%
15	6	28,57%	5	23,81%	8	38,10%	2	9,52%	21	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari table diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
2. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 38,1%.
3. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang agak sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab

dengan skor 3 (baik) sebesar 38,1%.

4. Jawaban responden tentang pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 61,9%.
5. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 61,9%.
6. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 52,38%.
7. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 52,38%.
8. Jawaban responden tentang dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 42,86%.
9. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 47,62%.
10. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 33,33%.
11. Jawaban responden tentang menyajikan gagasan pokok dan gagasan

pendukung namun kurang tepat keduanya, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 47,62%.

12. Jawaban responden tentang isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan pokok, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 52,38%.
13. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
14. Jawaban responden tentang jawaban jelas, dapat di pahami, namun tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (baik) sebesar 57,14%.
15. Jawaban responden tentang jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 2 (cukup) sebesar 38,1%.

2. Syarat Pengujian

a. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas IV-A di SDN 104193 Hamparan Perak, maka dapat dilakukan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.10
Uji Hipotesis

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Metode Konvensional	99.355	20	.000	63.80952	62.4698	65.1492
Metode <i>Talking Stick</i> Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i>	85.279	20	.000	84.23810	82.1776	86.2986

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti pada (uji t) perhitungan menunjukkan bahwa pada taraf signifikan 0,000 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 85,279, sedangkan untuk t_{tabel} pada $N = 42 - 2$, itu adalah 1.684. Maka $t_{hitung} 85,279 > t_{tabel} 1,684$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas IV A SDN 104193 Hamparan Perak

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Metode Konvensional Siswa Kelas IV-B di SD Negeri 104193 Hampatan Perak

Pembelajaran konvensional yang paling berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah guru sedangkan siswa hanya dituntut untuk mendengar dan mengikuti apa yang disampaikan oleh guru. Menurut Ekawati (2016: 4) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yaitu bentuk kegiatan belajar yang biasa dikelas yakni terjadinya interaksi antara guru, siswa, dan bahan belajar dalam suatu lingkungan tertentu (sekolah, kelas, laboratorium dan sebagainya).

Menurut Bellanca dalam Safrina; dkk (2014: 14) bahwa pembelajaran konvensional yakni pembelajaran yang menekankan pengendalian guru atas kebanyakan kejadian dan penyajian pembelajaran terstruktur diruang kelas. Menurut Hendriana (2014: 44) pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang penyajian masalah diletakkan pada akhir pembelajaran sebagai pelatihan penerapan konsep yang dipelajari

Dari penelitian yang peneliti lakukan yaitu tidak ada siswa yang sudah memenuhi KKM. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 70-73 adalah sebanyak 9 siswa, nilai 65-69 sebanyak 7 siswa, nilai 60-64 sebanyak 5 siswa, nilai 55-59 sebanyak 0 siswa, nilai sebanyak siswa dengan nilai rata-rata sebesar 56,48.

2. Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sesudah Menggunakan Metode Pembelajaran *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Siswa Kelas IV-A di SD Negeri 104193 Hampatan Perak

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Ekaswari (2020). Metode pembelajaran *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 secara terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Metode pembelajaran *Talking Stick* merupakan salah satu metode pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berbasis sosial, dengan membentuk kelompok kecil yang beranggotakan tiga orang atau lebih agar mempermudah proses pembelajaran. Metode pembelajaran *Talking Stick* adalah suatu metode pembelajaran dengan bantuan tongkat, bagi siswa yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan dari guru ini diulang terus menerus hingga semua peserta didik mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru (Siti Anisa, 2019).

Kemudian peneliti menerapkan proses pembelajaran menggunakan metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare*. Berdasarkan tabel di atas nilai siswa yang sudah memenuhi KKM adalah sebanyak 21 orang siswa sedangkan

yang belum memenuhi KKM adalah sebanyak 1 orang siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 89-93 adalah sebanyak 2 siswa, nilai 83-88 sebanyak 12 siswa, nilai 77-82 sebanyak 6 siswa, nilai 71-76 sebanyak 1 siswa, nilai sebanyak siswa dengan nilai rata-rata sebesar 70,76.

Perbedaan yang signifikan terlihat ketika siswa diajar menggunakan Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare*. Dimana saat menggunakan metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan ketika menjawab pertanyaan pada saat elajar sambil bermain.

3. Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAdi SD Negeri 104193 Hamparan Perak

Kamampuan berkomunikasi, pada siswa sekolah dasar dilihat dengan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat. Menurut Poerdarminto dalam Regita (2019), mengemukakan pendapat adalah mengutarakan, menyetujui, menyetujui, menyatakan untuk di pertimbangkan. Dan pendapat adalah apa yang disangka (dikira, dipikir) tentang suatu hal (orang, peristiwa dan sebagainya) yang kelihatannya seperti benar atau mungkin Selanjutnya berdasarkan teori Bloom (Tsalis, 2016), kemampuan mengemukakan pendapat dapat diartikan sebagai usaha individu untuk mengomunikasikan secara langsung dan jujur, dan menentukan pilihan tanpa merugikan atau merugikan orang lain.

Berdasarkan dengan kondisi real atau fenomena yang terjadi dilapangan, peneliti berusaha menggali dengan melakukan pengamatan langsung, berdasarkan pengamatan yang telah peneliti persiapkan yaitu pada pembelajaran IPA dengan materi “Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia” pada siswa kelas IV di SDN 104193 Hamparan Perak.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV yang seluruhnya berjumlah 42 siswa dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Talking Stick* dengan kelas kontrol yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional

Pada kelas eksperimen siswa memiliki kecenderungan hasil belajar yang tinggi. Menurut penelitian yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Talking Stick* lebih cepat menangkap pembelajaran yang dijelaskan guru karena menggunakan koin yang digunakan pada setiap siswa agar semua dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai pembelajaran pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* siswa dapat mengefisiensi waktu karena siswa sudah mengetahui macam-macam pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada saat diberi kesempatan untuk membaca materi.

Sedangkan pada kelas kontrol siswa memiliki kecenderungan yang cukup besar titik. Menurut penelitian, siswa yang menggunakan metode konvensional siswa masih kebingungan pada saat belajar pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia karena siswa tidak mengetahui gambaran sebenarnya tentang materi

tersebut sehingga pada pembelajaran siswa lebih banyak diam dan tidak aktif pada saat pembelajaran metode kooperatif tipe *Talking Stick* mempunyai pengaruh yang sangat baik terhadap kemampuan komunikasi peserta didik.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti pada (uji t) perhitungan menunjukkan bahwa pada taraf signifikan 0,000 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 85,279, sedangkan untuk t_{tabel} pada $N = 42-2$, itu adalah 1.684. Maka $t_{hitung} 85,279 > t_{tabel} 1,684$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas IV A SDN 104193 Hamparan Perak

Ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Arina Restian (2020) yang menyatakan bahwa Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan. Peneliti merasa hal itu memang pantas terjadi sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian yang selanjutnya. Dalam hal ini peneliti memaparkan kekurangan, kelemahan dan keterbatasan yang terjadi.

Pertama adalah kurangnya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti. Keterbatasan tempat penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SDN 104193 Hamparan Perak untuk dijadikan tempat penelitian. Kemampuan peneliti untuk mengkondisikan kelas sulit karena jumlah anak dalam dua kelas yaitu sebanyak 42 siswa.

Kedua adalah kendala teknis di lapangan yang secara tidak langsung

membuat peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Salah satunya kurangnya media elektronik yaitu infokus sehingga pada saat kegiatan belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari penelitian yang peneliti lakukan pada kelas control yaitu tidak ada siswa yang sudah memenuhi KKM. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 70-73 adalah sebanyak 9 siswa, nilai 65-69 sebanyak 7 siswa, nilai 60-64 sebanyak 5 siswa, nilai 55-59 sebanyak 0 siswa, nilai sebanyak siswa dengan nilai rata-rata sebesar 56,48.
2. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan pada kelas eksperimen yaitu nilai siswa yang sudah memenuhi KKM adalah sebanyak 21 orang siswa sedangkan yang belum memenuhi KKM adalah sebanyak 1 orang siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 89-93 adalah sebanyak 2 siswa, nilai 83-88 sebanyak 12 siswa, nilai 77-82 sebanyak 6 siswa, nilai 71-76 sebanyak 1 siswa, nilai sebanyak siswa dengan nilai rata-rata sebesar 70,76.
3. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan terdapat pengaruh metode *Talking Stick* berbasis permainan *Truth Or Dare* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* dikembangkan para guru untuk dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan agar dapat Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* pada pelajaran tematik sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana & Sadia. (2018). "Tri Hita Karana Values in Teaching and Learning of Indonesian Language for Foreign Students". *Journal of Social Science and Humanities*. Vol. 8, No.2
- Alwi, N. A., Agasi, D., Kharisna, F., & Perdana, A. S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Berbicara Menggunakan Metode Cooperative Learning Tipe Artikulasi Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6055-6061. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1843>.
- Anisa, S. (2020). Metode Pembelajaran *Talking Stick* Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengkomunikasikan Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik.
- Anwar, Y. A. S., Al Idrus, S. W., & Siahaan, J. (2019). Implementasi Metode Presentasi Pada Tahap Pra Laboratorium Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.24053>.
- Apriono, D. (2018). Kemampuan Dan Sikap Berpendapat Dalam Pembelajaran Klarifikasi Nilai Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Prosiding SNasPPM*, 3(1), 58-64.
- Faradita, dkk. 2018. "Pengaruh Metode Pembelajaran Type *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar IPA pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar". *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. Vol.2, No.1.
- Fransiskus. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal universitas kanjuruhan*. Vol. 1. No 1. 2018.
- Herliani. 2016. Penggunaan Taksonomi SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) pada Pembelajaran Kooperatif *Truth and Dare* dengan *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Biologi, *E-Journal Proceeding Biology Education Conference*. 13 (1)
- Huda, Miftahul. 2016. *Metode-metode Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Iklima, A. (2019). *Pengaruh Media Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mis Al-Washliyah Sei Mencirim* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Kelana Bayu Jajang, Wardani Savira Duhita. 2021. *Metode Pembelajaran IPA SD*. Edutimedia: Cirebon

- Marianingsih, Nining. 2018. "Bukan Kelas Biasa, Teori dan Praktik Berbagai Metode dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif". Kekata Publisher: Surakarta.
- Marlina, L. (2019). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Keberanian Mengemukakan Pendapat Siswa. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 58-70.
- Murtiningsih, M. P. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Talking Stick* Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar.
- Ni Made Ekaswari. 2020. Penggunaan Metode Pembelajaran *Talking Stick* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. MPI, Vol. 1 No. 2, September e-ISSN: 2745-8601
- Rofi'ah, N., & Makruf, A. (2020). Implementasi Metode *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 29-42.
- Rahmat, A. 2017. "*Talking Stick* Metode On Nonformal Education". *Jurnal Nalar Pendidikan*. Vol. 5, No.2.
- Rofi'ah, N., & Makruf, A. (2020). Implementasi Metode *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 29-42.
- Restian, A., Muzakki, A., & Purnamasari, W. I. (2020). Metode Pembelajaran *Talking Stick* Melalui Permainan *Truth Or Dare* Pada Tari Bungong Jeumpa Kelas IV Sekolah Dasar. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 4(1), 1-9.
- Shilphy A. Octavia. (2020). *Metode-Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama
- Sisilia Armia, S. (2022). Penerapan Metode Jigsaw Dalam Meningkatkan Pembelajaran Menyampaikan Pendapat Pribadi Di Kelas IV Tahun 2019/2020. *EDUNET-The Journal of Humanities and Applied Education*, 1(1), 1-8.
- Subekhan, M. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran *Talking Stick* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 51-68.
- Sugiyono. 2017. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suwatra, I W dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan.

- Tsalis, R. K., Syaodih, E., & Silitonga, A. B. (2016). Efektivitas Metode Pembelajaran Debat Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengemukakan Pendapat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(1).
- Wahyuni Utami. S. (2013). Metode *Talking Stick* Dengan Media Audio Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Stenografi. *Dinamika Pendidikan*, 8(2).
- Wangsa, P. G., Suyana, I., Amalia, L., & Setiawan, A. (2017). Upaya meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep siswa melalui pembelajaran inkuiri berbantu teknik TSTS (pada materi gerak lurus di SMAN 6 Bandung). *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(2), 27–31.
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) berbasis elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XV(1), 40-53. <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14817>
- Zulfa, A. R., & Rosyidah, Z. (2020). Analysis of communication skills of junior high school students on classification of living things topic. *Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 78–92.

LAMPIRAN

SILABUS TEMATIK

Kelas : IV (empat) / 2 (dua)

Tema 9 : Kayanya Negeriku

Subtema 2 : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

KOMPETENSI INTI

- K1** : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- K2** : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- K3** : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan enda-benda yang dijumpainya disekolah, dirumah, dan tempat bermain.
- K4** : Menyajikan pengalaman factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber belajar
PKn	<p>1.2 Menghargai hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1.2.1 Mematuhi kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</p> <p>1.2.2 Menjalankan kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</p> <p>2.2.1 Mematuhi sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak terhadap lingkungan dengan penuh kepedulian.</p> <p>2.2.2 Menjalankan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak terhadap lingkungan dengan penuh</p>	<ul style="list-style-type: none"> kewajiban dan hak warga masyarakat Sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan. Mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban terhadap sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

	<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>kepedulian.</p> <p>3.2.1 Menyebutkan dan memahami kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>4.2.1 Melakukan identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresetasikan hasil identifikasi pelaksanaan</p>	<p>kehidupan sehari-hari terhadap sumber daya alam.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. • Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. 	<p>Penilaian Diri: Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami pemanfaatan sumber daya alam, mengetahui manfaat makhluk hidup, mengetahui jenis dan persebaran sumber daya alam 		
--	--	--	---	---	--	--

Bahasa Indonesia	<p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.</p> <p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p>	<p>3.3.1 Mencatat informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menguraikan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan dengan benar.</p> <p>4.3.1 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil wawancara</p>	<p>kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wawancara menggunakan daftar pertanyaan • wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan wawancara tentang sumber daya alam. • Membuat peta pikiran. • Melakukan wawancara. • Membaca. • Wawancara. 	<p>di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan • Memahami manfaat makhluk hidup. • Menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari terhadap sumber daya alam. • Memahami arti lirik sebuah lagu. 	
------------------	--	---	---	--	--	--	--

IPA	<p>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.</p> <p>3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2 Membuat skema siklus hidup</p>	<p>menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis dengan tepat.</p> <p>3.2.1 Mengidentifikasi sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia. Membaca bacaan tentang sumber daya alam. belajar sambil bermain menggunakan Talking Stick berbasis permainan Truth or Dare Mengamati gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pemanfaatan sumber daya alam. Keterampilan Praktik/Kinerja Melakukan wawancara tentang sumber daya alam. Membuat peta pikiran tentang energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) 	
-----	--	---	---	---	--	--

			<p>beberapa jenis mahluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya.</p> <p>4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi</p>
		<p>3.5.1 Mengetahui sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>3.5.2 Menjelaskan sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>4.2.1 Melakukan pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan</p>	<p>dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu berjudul Tanah Air • Berdiskusi tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan • Wawancara tentang perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari

IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan	<p>bentuk energi dengan tepat.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Melakukan pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi dengan tepat.</p> <p>4.5.2 Mempresentasikan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pemanfaatan sumber daya alam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar manfaat 		terhadap sumber daya alam.	
-----	--	---	--	--	--	----------------------------	--

	<p>sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.</p> <p>4.1.1 Melakukan identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dengan tepat.</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan hasil identifikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • makhluk hidup. • Mengamati gambar peta tentang jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia. • Membaca bacaan tentang pemanfaatan. 		
--	---	---	--	--	--

Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dengan tepat.</p> <p>3.2.1 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam lagu dengan tepat.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam lagu dengan tepat.</p> <p>4.2.1 Menyesuaikan lagu dengan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</p> <p>4.2.2 Menyanyikan lagu "Tanah Air" dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tempo dan tinggi rendah nada 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu berjudul Tanah Air. • Menyanyikan lagu dengan memperhatikan ketepatan nada dan tempo. 		
--------------------------	---	--	--	---	--	--

Menggetahui

Kepala Sekolah,



NURWANTO, S.Pd.

NIP. 196407111986081003

Tandam Hilir II,

Guru Kelas IV A,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sid Hajar".

Sid Hajar, S.Pd.

NIP. 198401182014072001

*Lampiran 2***Rencana Pelaksanaan Pembelajaran****Kelas Eksperimen**

Nama sekolah	: SD Negeri 104193 Hamparan Perak
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/semester	: 4/2
Tema	: 9 (Kayanya Negeriku)
Subtema	: 2 (Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia)
Pembelajaran	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- K1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- K2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- K3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan enda-benda yang dijumpainya disekolah, dirumah, dan tempat bermain.
- K4 : Menyajikan pengalaman factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar

3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari

4.5 menyajikan hasil laporan pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi

C. Indikator

- Menjelaskan berbagai sumber energi bentuk energi dan sumber energi alternative
- Melaporkan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi

D. Tujuan pembelajaran

1. Dengan membaca bacaan tentang sumber daya alam, siswa mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam dengan penuh kepedulian
2. Dengan belajar sambil bermain siswa dapat menjelaskan macam-macam perubahan energi saat melakukan beberapa kegiatan
3. Dengan melakukan tes lisan siswa mengetahui tentang sumber daya alam dan perubahan energi yang terjadi dengan penuh percaya diri.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi waktu
Kegiatan Awal		
1	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa. • Guru dan peserta didik melakukan ice breaking. • Guru melakukan absensi. • Guru melakukan apersepsi mengaitkan materi sebelumnya 	10 menit

	<p>dengansekarang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi kepadasiswa. • Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akandicapai. 	
Kegiatan Inti		
2	<ul style="list-style-type: none"> • Awalnya seorang guru harus menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya kurang dari 20 cm. • Guru menyampaikan materi pokok yaitu berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organic, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari • kemudian guru tersebut memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa untuk membaca dan mempelajari ulang materi pelajarannya. • Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan. • Tahap persiapan, di dalam tahap ini guru memerintahkan siswa untuk membentuk lingkaran serta menerangkan aturan permainan, • Lalu guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa, • Permainan dimulai dengan memutarakan tongkat dengan media <i>Talking Stick</i> sampai dimana musik berhenti • Peserta didik yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (<i>Truth</i>) dan huruf D (<i>dare</i>). • Pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin. Misalnya pada koin <i>Truth</i> berisikan pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak”, 	50 menit

	<p>sedangkan pada koin <i>Dare</i> berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran yang disertai berbagai alasan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang menjawab benar akan diberi poin 100 dan jika salah, pertanyaan akan dilempar kepada peserta didik yang lain. • Peserta didik yang memiliki poin tertinggi yang akan menjadi pemenang. Pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan <i>Truth Or Dare</i> dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang. Hal ini bertujuan untuk memotivasi kelompok lain agar lebih semangat dalam belajar. • Begitu seterusnya sampai semua siswa mendapatkan giliran. 	
Kegiatan Penutup		
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi esok yang akan disampaikan • Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam 	10 menit

F. Sumber/Bahan Ajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 9 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 9 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Teks bacaan manfaat makhluk hidup,
3. Bacaan tentang sumber daya alam,
4. Alat : *Talking Stick*
5. Media :Koin *Truth Or Dare*

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek.

1. Jenis dan bentuk penilaian

- a. Penilaian sikap : Non tes (observasi)
- b. Penilaian pengetahuan : Tes (pertanyaan lisan)

2. Rubrik penilaian

a. Penilaian sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan

K = kurang

C = cukup

C = cukup

B = baik

SB = sangat baik

a. Penilaian pengetahuan

NO	NAMA	Kejelasan mengemukakan pendapat				Mengkomunikasikan pendapat				Gagasan yang disampaikan				Keruntutan ide atau gagasan		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1																
2																
3																
4																
5																
6																

Rubrik penilaian

NO	INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
1	Kejelasan mengemukakan pendapat	Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami	4
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami	3
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang agak sulit dipahami	2
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami	1
2	Mengkomunikasikan pendapat	Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis	4
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis	3
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis	2
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis	1
3	Gagasan yang disampaikan	Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat	4
		Menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung	3
		Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung namun kurang tepat keduanya	2

		Isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan pokok	1
4	Keruntutan ide atau gagasan	Jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut	4
		Jawaban jelas, dapat di pahami, namun tidak dijelaskan secara runtut	3
		Jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut	2
		Jawaban tidak jelas dan tidak dapat dipahami	1

Guru Kelas IV A,

Siti Hajar, S.Pd.

NIP. 198401182014072001

Tandam Hilir II,

Peneliti,

Yulia Fransiska

NPM. 1902090157

Mengetahui

Kepala Sekolah,



NURWANTO, S.Pd.

NIP. 196407111986081003

*Lampiran 3***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****KELAS KONTROL**

Nama sekolah	: SD Negeri 104193 Hamparan Perak
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/semester	: 4/2
Tema	: 9 (Kayanya Negeriku)
Subtema	: 2 (Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia)
Pembelajaran	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- K1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- K2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- K3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di sekolah, di rumah, dan tempat bermain.
- K4 : Menyajikan pengalaman faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari

4.5 menyajikan hasil laporan pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energy

C. Indikator

- Menjelaskan berbagai sumber energi bentuk energi dan sumber energi alternative
- Melaporkan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca bacaan tentang sumber daya alam, siswa mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam dengan penuh kepedulian
2. Dengan belajar sambil bermain siswa dapat menjelaskan macam-macam perubahan enegi saat melakukan beberapa kegiatan
3. Dengan melakukan tes lisan siswa mengetahui tentang sumber daya alam dan perubahan energi yang terjadi dengan penuh percaya diri

E. MATERI

1. Memahami jenis-jenis sumber daya alam dengan penuh kepedulian.
2. Jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya.
3. Manfaat makhluk hidup.
4. Jenis dan persebaran tentang jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia.
5. Melakukan wawancara tentang sumber daya alam.

F. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
- Strategi : *Cooperative Learning*
- Teknik : *Example Non Example*
- Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi waktu
Kegiatan Awal		
1	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa. • Guru dan peserta didik melakukan ice breaking. • Guru melakukan absensi. • Guru melakukan apersepsi mengaitkan materi sebelumnya dengan sekarang. • Guru memberikan motivasi kepada siswa. • Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 menit
Kegiatan Inti		
2	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati dan menceritakan berbagai kekayaan sumber daya alam, baik hayati maupun nonhayati yang ada di daerahnya. • Setelah siswa memberikan pendapatnya, guru mengkonfirmasi pendapat-pendapat siswa. Kemudian, guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan. • Siswa secara mandiri menyebutkan contoh pemanfaatan sumber energi dan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari. 	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis sumber daya alam. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan jenis-jenis sumber daya alam. • Guru meminta siswa membaca bacaan berjudul “Sumber Daya Alam Sebagai Modal Pembangunan”. • Siswa mencoba menemukan pemanfaatan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari • Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok diskusi. • Siswa mengisi tabel contoh hasil pertanian, perkebunan, perikanan, dan hasil hutan yang ada di daerah tempat tinggalmu (kota, kabupaten, atau provinsimu) dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, buatlah daftar yang memuat contoh barang tambang yang dihasilkan di daerah tempat tinggalmu (kota, kabupaten, propinsi). • Siswa secara mandiri menjawab pertanyaan dengan mengisi kolom peta pikiran pada buku siswa. • Guru berkeliling dan membantu secara privat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan. • Jika sudah selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergiliran mempresentasikan hasilnya. • Guru memberikan konfirmasi, apresiasi, dan penguatan kepada setiap jawaban siswa. 	
Kegiatan Penutup		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan pembelajaran hari ini • Guru memberikan LKPD kepada siswa 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi esok yang akan disampaikan • Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam 	
--	---	--

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 9 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 9 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Teks bacaan manfaat makhluk hidup,
3. Bacaan tentang sumber daya alam,
4. Gambar hewan,
5. Peta jenis Persebaran sumber daya alam di Indonesia

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek.

1. Jenis dan bentuk penilaian
 - c. Penilaian sikap : Non tes (observasi)
 - d. Penilaian pengetahuan : Tes (pertanyaan lisan)
2. Rubrik penilaian
 - b. Penilaian sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB

		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan

K = kurang

C = cukup

B = baik

SB = sangat baik

c. Penilaian pengetahuan

	NAMA	Kejelasan mengemukakan pendapat				Mengkomunikasikan pendapat				Gagasan yang disampaikan				Keruntutan ide atau gagasan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Rubrik penilaian

NO	INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
1	Kejelasan mengemukakan pendapat	Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami	4
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami	3

		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang agak sulit dipahami	2
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami	1
2	Mengkomunikasikan pendapat	Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis	4
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis	3
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis	2
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis	1
3	Gagasan yang disampaikan	Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat	4
		Menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung	3
		Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung namun kurang tepat keduanya	2
		Isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan pokok	1
4	Keruntutan ide atau gagasan	Jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut	4
		Jawaban jelas, dapat dipahami, namun tidak dijelaskan secara runtut	3
		Jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut	2
		Jawaban tidak jelas dan tidak dapat dipahami	1

Guru Kelas IV B,



Hamdan, S.Pd.

NIP. 196403141986041004

Tandam Hilir II,

Peneliti,



Yulia Fransiska

NPM. 1902090157

Mengetahui

Kepala Sekolah,



NURWANTO, S.Pd.

NIP. 196407111986081003

Lampiran 4**LEMBAR SOAL TES KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI PESERTA DIDIK**Soal “*Truth*”

1. “YA” atau “TIDAK” sumber energi yang digunakan jika anak sedang bermain layang-layang adalah angin?
2. “YA” atau “TIDAK” perubahan energi yang terjadi pada saat kita menyetrika adalah energi listrik menjadi energi panas?
3. “YA” atau “TIDAK” ketika kita sedang membakar ikan energi yang kita gunakan adalah energi angin?
4. “YA” atau “TIDAK” ketika seorang menjemur garam apakah sumber energi yang digunakan adalah panas matahari?
5. “YA” atau “TIDAK” apakah ketika kita sedang memblender buah-buahan perubahan energi yang terjadi adalah energi panas menjadi gerak?
6. “YA” atau “TIDAK” bahwa karet merupakan sumber daya alam non hayati?
7. “YA” atau “TIDAK” bahwa gas bumi merupakan sumber daya alam non hayati?
8. “YA” atau “TIDAK” bahwa kipas angin, blender, mesin cuci termasuk energi gerak?
9. “YA” atau “TIDAK” padi, cabai, kacang tanah, termasuk kedalam asil perkebunan?
10. “YA” atau “TIDAK” apakah segala sesuatu yang da didalam alam dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan serta kesejahteraan manusia merupakan pengertian dari sumber daya alam
11. “YA” atau “TIDAK” bahwa sumber daya alam itu hanya terbagi menjadi 2 yaitu hayati dan non hayati
12. “YA” atau “TIDAK” bahwa sumber daya alam dapat digunakan sebgai modal pembangunan
13. “YA” atau “TIDAK” berlian, belerang, fosfat termasuk dalam sumber daya alam logam?

14. “YA” atau “TIDAK” yodium, asbestos, gypsum termasuk dalam sumber daya alam industry?
15. “YA” atau “TIDAK” apakah sumber daya alam yang dapat diperbaharui akan habis?

Soal “Dare”

1. Sebutkan contoh perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari ?
2. Jelaskan perubahan apa yang terjadi saat kita bermain layang-layang ?
3. Jelaskan perubahan energi apa yang terjadi ketika kita sedang menjemur pakaian ?
4. Jelaskan perubahan energi apa yang terjadi ketika kita memasak nasi ?
5. Jelaskan perbedaan energi dan sumber energy ?
6. Jelaskan pengertian energi alternative ?
7. Apa saja sumber daya alam itu ?
8. Apa perbedaan sumber daya alam hayati dan non hayati ?
9. Sebutkan contoh sumber daya alam hayati dari hasil perkebunan ?
10. Sebutkan contoh sumber daya alam hayati dari hasil perikanan ?
11. Sebutkan contoh sumber daya alam nonhayati ?
12. Sebutkan kekayaan sumber daya alam hayati di daerah tempat tinggalmu ?
13. Sebutkan kekayaan sumber daya alam nonhayati di daerah tempat tinggalmu ?
14. Mengapa sumber daya alam bisa menjadi modal utama pembangunan ?
15. Sebutkan contoh pemanfaatan sumber daya alam ?

Lampiran 5**KUNCI JAWABAN INSTRUMEN TES KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI
PESERTA DIDIK***Truth*

1. Ya
2. Ya
3. Tidak
4. Ya
5. Tidak
6. Tidak
7. Ya
8. Ya
9. Tidak
10. Ya
11. Ya
12. Ya
13. Tidak
14. Ya
15. Tidak

Dare

16. Contoh perubahan energi yaitu energi listrik menjadi energi panas ketika kita sedang menyetrিকা, energi listrik menjadi energi gerak yaitu pada kipas angin
17. Perubahan yang terjadi yaitu energi angin menjadi energi gerak
18. Perubahan yang terjadi yaitu energi panas matahari menjadi energi kimia
19. Perubahan energi yang terjadi yaitu energi listrik menjadi energi panas
20. Energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja yang dapat berupa panas, cahaya, mekanika, kimia, dan elektromagnetika sedangkan sumber energi yaitu sesuatu yang dapat menghasilkan energi, baik secara langsung maupun melalui proses konversi

21. Energi alternative adalah energi yang berasal dari sumber yang dapat diisi ulang seperti matahari, angin, tanah, dll
22. Sumber daya alam terbagi menjadi 2 yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui
23. Sumber daya alam hayati dapat berasal dari hewan atau tumbuhan sedangkan sumberdaya alam non hayati adalah sumberdaya alam yang tidak berasal dari makhluk hidup
24. Contoh sumberdaya alam perkebunan yaitu teh, kopi, tebu, karet, kelapa sawit.
25. Contoh sumber daya alam perikanan ikan, kepiting, lobster, cumi-cumi, gurita.
26. Contoh sumber daya alam non hayati yaitu matahari, udara, air, tanah
27. Padi, jagung, tebu, tembakau
28. Sinar matahari, air, udara, tanah
29. Karena mendapatkan uang dari hasil penjualan sumberdaya alam yang diekspor ke negara lain
30. Pemanfaatan sumberdaya alam dapat digunakan dalam aktifitas pertanian, perkebunan, peternakan, pertambangan, kehutanan, dll

Lampiran 6

MATERI PEMBELAJARAN





Banyak sumber energi di sekitar kita. Kesemuanya memiliki banyak manfaat untuk menunjang kehidupan manusia. Berbagai sumber energi dapat memberikan manfaat secara maksimal bagi manusia jika diolah dengan baik.

Ayo Membaca 

Contoh pemanfaatan sumber daya energi dan perubahan energi (gas menjadi panas) bagi manusia adalah penggunaan gas LPG. Gas LPG diperoleh dari pengolahan dan penyaluran gas alam. Gas tersebut berubah menjadi energi panas sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memasak. Seperti yang telah kita ketahui, energi merupakan kemampuan suatu benda untuk melakukan usaha atau kerja. Energi pun dapat berubah bentuk menjadi energi lainnya.



Subtema 2: Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia **49**

Ayo Membaca



Bangsa Indonesia adalah bangsa yang dikaruniai sumber daya alam yang sangat banyak dan beragam. Sumber daya alam Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke. Setiap daerah memiliki kekhasan sumber daya alamnya masing-masing.

Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi dua: sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Seperti telah dijelaskan pada pembelajaran sebelumnya, sumber daya alam yang dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali meskipun kita telah menggunakannya. Sumber daya alam ini tidak akan habis jika kita dapat mengelolanya dengan baik. Hasil pertanian, perkebunan, peternakan, dan perikanan merupakan contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui.

Adapun sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang tidak dapat dihasilkan lagi setelah kita menggunakannya.

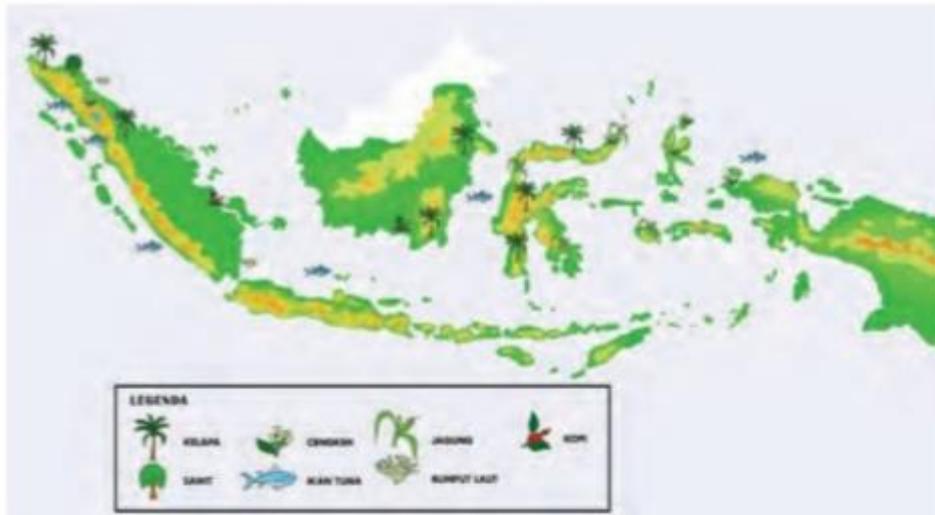


Sumber daya ini memiliki jumlah terbatas. Minyak bumi, batu bara, gas, dan barang-barang tambang lainnya merupakan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Oleh karena itu, kita harus mengelolanya dengan baik.

Di bawah ini tabel contoh-contoh jenis sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

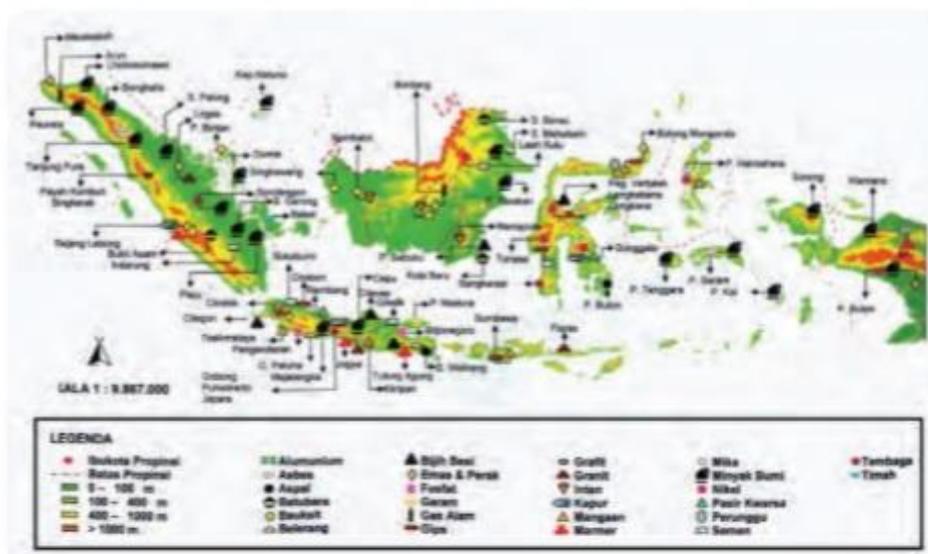
Sumber Daya Alam Bukan Logam	Sumber Daya Alam Logam	Sumber Daya Alam Industri
Aspal	Emas	Berlian
Batu bara	Perak	Belerang
Minyak bumi	Mangan	Fosfat
Gas alam	Nikel	Gamping
	Pasir besi	Batu kapur
	Platina	Yodium
	Timbal	Asbes
	Timah	Gipsum

Agar lebih memahami tentang persebaran sumber daya alam, amatilah peta persebaran sumber daya alam berikut.



Negara kita dikenal sebagai penghasil barang-barang tambang. Minyak bumi, gas alam, tembaga, dan emas merupakan sebagian dari hasil kekayaan alam kita. Setelah diolah, barang-barang tambang tersebut dimanfaatkan untuk membiayai pembangunan. Namun demikian, hasil tambang tidaklah merata persebarannya, baik jumlah maupun jenisnya.

Berikut peta persebaran hasil tambang negara kita.



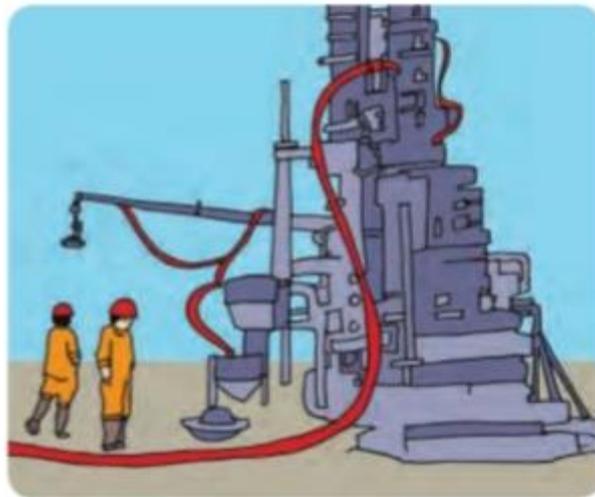
Ayo Membaca



Bacalah bacaan berikut!

Sumber Daya Alam sebagai Modal Pembangunan

Sumber daya alam yang kita miliki, baik hayati maupun nonhayati menjadi modal utama pembangunan. Selain dari pajak, modal utama pembangunan juga berasal dari penjualan sumber daya alam. Misalnya bahan-bahan tambang dan hasil pertanian yang dijual atau diekspor ke negara lain. Dari situlah kita mendapatkan uang untuk membiayai pembangunan.



Banyak sekali sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi. Beberapa yang dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi, misalnya hasil pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, dan pertambangan.

Salah satu sumber daya alam yang kita miliki berupa kelapa sawit. Kelapa sawit dapat dimanfaatkan untuk membuat minyak goreng, margarin, dan bahan baku sabun. Pemanfaatan kelapa sawit menjadi beberapa produk tersebut merupakan usaha pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi. Masih banyak contoh lain tentang pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi.

Lampiran 7

INSTRUMEN PENILAIAN

NO	NAMA	Kejelasan mengemukakan pendapat				Mengkomunikasikan pendapat				Gagasan yang disampaikan				Keruntutan ide atau gagasan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	

Rubrik penilaian

NO	INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
1	Kejelasan mengemukakan pendapat	Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami	4
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami	3
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang agak sulit dipahami	2
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami	1
2	Mengkomunikasikan pendapat	Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis	4
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis	3
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis	2
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis	1
3	Gagasan yang disampaikan	Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat	4
		Menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung	3
		Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung namun kurang tepat keduanya	2
		Isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan	1

		pokok	
4	Keruntutan ide atau gagasan	Jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut	4
		Jawaban jelas, dapat di pahami, namun tidak dijelaskan secara runtut	3
		Jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut	2
		Jawaban tidak jelas dan tidak dapat dipahami	1

Lampiran 8

HASIL WAWANCARA

1. Bagaimana aktivitas siswa ketika dikelas
 - Siswa ketika dikelas kadang sering ramai, tetapi ramainya masih dalam batas wajar. Situasinya pun masih terkendali dan masih ada perhatian dari siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Saya juga mengajar tidak terlalu tegang, yang penting serius tapi santai.
2. Adakah kesulitan dalam mengelola kelas
 - Ada beberapa kesulitan tapi masih bisa diatasi dengan menarik perhatian siswa agar kembali konsentrasi
3. kira-kira faktor apa yang menyebabkan banyaknya siswa yang memiliki nilai rata-rata dibawah KKM
 - menurut saya itu karena
 - 1). Pada pembelajaran di kelas dominan hanya menggunakan pembelajaran yang hanya sebatas ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan secara terusmenerus selama pelaksanaan pembelajaran.
 - 2). Siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru.
 - 3). Siswa kurang berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.
 - 4). Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa membiarkan materi yang dijelaskan oleh guru berlalu begitu saja tanpa memahaminya
4. Apakah selalu membelikan metode pembelajaran yang bervariasi
 - Saya termasuk jarang menggunakan metode bervariasi, karena metode yang saya gunakan hanya ceramah, Tanya jawab, dan diskusi. Hanya sesekali saya menggunakan metode pembelajaran agar siswa tidak bosan
5. Bagaimana keterampilan berkomunikasi siswa dikelas IV
 - Untuk keterampilan berkomunikasi di siswa kelas IV masih perlu penanganan yang serius. Kebanyakan siswa tidak berani mengungkapkan kata-kata ketika dalam suasana yang formal, ketika dalam suasana yang santai siswa bisa sedikit demi sedikit berani berbicara. Keterampilan berbicara siswa masih perlu dilatih.

Lampiran 9**Tabel****Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV A**

Nama Sekolah : SD Negeri 104193 Hamparan Perak

Mata Pelajaran : IPA

Kelas : IV A

Responden	KKM	Nilai Ulangan Harian	Keterangan
1	75	65	Tidak Tuntas
2	75	80	Tuntas
3	75	70	Tidak Tuntas
4	75	70	Tidak Tuntas
5	75	85	Tuntas
6	75	50	Tidak Tuntas
7	75	60	Tidak Tuntas
8	75	85	Tuntas
9	75	65	Tidak Tuntas
10	75	60	Tidak Tuntas
11	75	50	Tidak Tuntas
12	75	60	Tidak Tuntas
13	75	50	Tidak Tuntas
14	75	65	Tidak Tuntas
15	75	90	Tuntas
16	75	65	Tidak Tuntas
17	75	65	Tidak Tuntas
18	75	80	Tuntas
19	75	60	Tidak Tuntas
20	75	50	Tidak Tuntas
21	75	70	Tidak Tuntas

Lampiran 10

Lembar Instrumen Validasi

Performance Test Kemampuan Komunikasi

Nama : Yulia Fransiska
 Judul penelitian : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak
 Validator : Amin Basri,S.Pd.I, M.Pd

Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia, deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
- b) Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
 A = Dapat digunakan tanpa revisi
 B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
 D = Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 E = Tidak dapat digunakan

NO	Aspek yang di Validasi	Descriptor	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan mengemukakan pendapat	Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami		✓			
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang cukup mudah dipahami		✓			
		Pendapat yang dikemukakan		✓			

		disajikan dengan bahasa yang agak sulit dipahami					
		Pendapat yang dikemukakan disajikan dengan bahasa yang sangat sulit dipahami	✓				
2	Mengkomunikasikan pendapat	Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut dan sistematis	✓				
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara runtut tetapi kurang sistematis	✓				
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara kurang runtut dan tidak sistematis		✓			
		Dapat mengkomunikasikan pendapat secara tidak runtut dan tidak sistematis	✓				
3	Gagasan yang disampaikan	Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat	✓				
		Menyajikan gagasan pokok tetapi kurang tepat dalam gagasan pendukung	✓				
		Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung namun kurang tepat keduanya	✓				
		Isi pembicaraan hanya menyajikan gagasan pokok	✓				
4	Keruntutan ide atau gagasan	Jawaban jelas, dapat dipahami, dijelaskan secara runtut	✓				
		Jawaban jelas, dapat di pahami, namun tidak dijelaskan secara runtut		✓			
		Jawaban kurang jelas, tidak dijelaskan secara runtut	✓				
		Jawaban tidak jelas dan tidak dapat dipahami		✓			

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = \frac{73}{80} \times 100\% = 91,25 \text{ (Sangat baik)}$$

Keterangan Penilaian :

Kriteria	Skor
Sangat Baik	86-100
Baik	76-85
Cukup	56-75
Kurang	10-55
Sangat Kurang	0-10

Medan, Mei 2023

Validator



Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN KOMUNIKASI

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (√)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru				
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan				
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya				
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas				
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode <i>talking stick</i>				
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan pada saat tongkat <i>talking stick</i> berhenti di dekatnya				
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya				
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya				

9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata				
10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar				
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru				
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti				
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit				
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan				
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata				

Tandam Hilir II, 2023

Pengamat

Yulia Fransisk

Lampiran 12

LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS KONTROL

Nama : Diana al-liffa Rahma

Kelas : IV B

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru			✓	
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan			✓	
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya		✓		
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas		✓		
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode konvensional	✓			
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan		✓		
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya				✓
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya			✓	
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata			✓	

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar		✓		
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru		✓		
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti			✓	
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit			✓	
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan				✓
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata		✓		

$$\frac{35}{60} \times 100 = \underline{\underline{58}}$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat



Yulia Fransiska

LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS KONTROL

Nama : Kiano fathan firdaus

Kelas : IV B

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

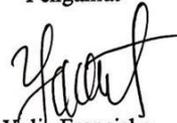
No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru		✓		
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan			✓	
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya	✓			
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas			✓	
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode konvensional			✓	
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan		✓		
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya	✓			
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya		✓		
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata			✓	

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar		✓	
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru		✓	
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti		✓	
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit		✓	
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan	✓		
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata		✓	

$$\frac{42}{60} \times 100 = \underline{\underline{70}}$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat


Yulia Fransiska

Lampiran 13

LEMBAR HASIL OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN KOMUNIKASI KELAS KONTROL

No	Responden	Descriptor															Total	Konvesi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AS	3	1	1	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	37	62
2	BS	2	3	2	1	3	2	3	2	2	1	3	3	3	2	3	35	58
3	DA	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	4	38	63
4	DR	2	1	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	38	63
5	DAR	2	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	35	58
6	DAD	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	1	40	67
7	E	2	3	2	4	1	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	39	65
8	FA	3	2	1	2	3	3	2	2	4	3	2	3	2	2	3	37	62
9	FLA	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	39	65
10	JS	3	2	2	4	1	3	2	2	3	4	3	2	3	1	4	39	65
11	KFF	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	4	2	42	70
12	NA	3	1	2	2	4	3	4	3	2	1	2	3	2	4	2	38	63
13	NF	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	4	2	40	67
14	P	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	1	2	3	2	2	38	63
15	PJ	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	2	37	62
16	RS	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	39	65
17	SA	4	3	3	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	3	2	40	67
18	WF	2	3	2	2	3	5	4	2	2	3	3	2	1	3	2	39	65
19	ZRR	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	39	65
20	Z	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	1	4	39	65
21	ZU	4	2	2	3	1	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	36	60

Lampiran 14

LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS EKSPERIMEN

Nama : Dzaki Mirza Kiano

Kelas : IV A

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru		✓		
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan	✓			
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya		✓		
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas		✓		
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode <i>talking stick</i>	✓			
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan pada saat tongkat <i>talking stick</i> berhenti di dekatnya			✓	
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya	✓			
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya	✓			
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata	✓			

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar		✓		
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru		✓		
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti		✓		
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit	✓			
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan		✓		
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata	✓			

$$\frac{51}{60} \times 100 = 85$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat


Yulia Fransiska

LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS EKSPERIMEN

Nama : *Satira Purnama Dani*

Kelas : *W A*

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

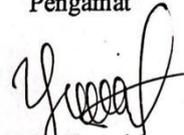
No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru		✓		
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan				✓
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya		✓		
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas		✓		
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode <i>talking stick</i>			✓	
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan pada saat tongkat <i>talking stick</i> berhenti di dekatnya		✓		
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya			✓	
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya			✓	
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata		✓		

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar			✓	
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru		✓		
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti			✓	
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit		✓		
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan		✓		
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata	✓			

$$\frac{39}{60} \times 100 = \underline{\underline{65}}$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat



Yulia Fransiska

Lampiran 15

LEMBAR HASIL OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN KOMUNIKASI KELAS EKSPERIMEN

No	Responden	Descriptor															Total	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AR	3	3	3	2	3	2	1	4	4	3	3	3	4	3	4	45	75
2	DK	3	3	2	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	46	77
3	DRD	4	3	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	47	78
4	DMK	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	51	85
5	FR	4	1	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	47	78
6	FA	4	3	2	3	4	2	1	3	2	4	3	1	3	3	2	40	67
7	HF	3	3	1	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	44	73
8	HI	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	43	72
9	MAA	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	43	72
10	MBS	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2	40	67
11	MF	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	44	73
12	MZA	2	4	3	3	3	2	3	1	2	3	4	3	3	3	3	42	70
13	NTH	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	4	3	2	4	2	43	72
14	RF	3	3	4	3	1	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	43	72
15	S	2	2	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	45	75
16	SPD	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	39	65
17	SA	2	4	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	43	72
18	SA	3	4	4	2	3	5	4	3	3	2	3	4	4	2	3	49	82
19	SS	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	40	67
20	SAP	2	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	4	47	78
21	TUS	3	4	4	3	2	4	3	4	3	1	2	3	3	2	3	44	73

Lampiran 16

LEMBAR OBSERVASI SESUDAH
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS KONTROL

Nama : Jafa Saputra

Kelas : IV B

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru		✓		
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan			✓	
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya			✓	
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas	✓			
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode konvensional			✓	
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan		✓		
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya			✓	
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya	✓			
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata		✓		

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar	✓			
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru		✓		
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti			✓	
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit		✓		
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan		✓		
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata	✓			

$$\frac{44}{60} \times 100 = \underline{\underline{73}}$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat



Yulia Fransiska

LEMBAR OBSERVASI SESUDAH
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS KONTROL

Nama : Zalfa Umaira

Kelas : IV B

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

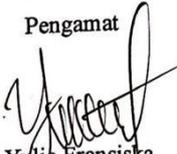
No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru	✓			
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan			✓	
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya			✓	
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas		✓		
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode konvensional				✓
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan		✓		
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya			✓	
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya		✓		
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata			✓	

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar			✓	
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru			✓	
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti			✓	
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit	✓			
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan	✓			
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata	✓			

$$\frac{36}{60} \times 100 = \underline{\underline{60}}$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat


Yulia Fransiska

Lampiran 17

**LEMBAR HASIL OBSERVASI SETELAH
KETERAMPILAN KOMUNIKASI KELAS KONTROL**

No	Responden	Descriptor															Total	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AS	3	1	1	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	37	62
2	BS	3	3	2	3	3	2	4	2	2	1	3	3	3	2	3	39	65
3	DA	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	4	37	62
4	DR	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	2	42	70
5	DAR	3	2	3	3	4	3	1	2	4	2	3	2	2	3	3	40	67
6	DAD	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	4	3	3	3	1	42	70
7	E	3	2	2	4	1	3	2	4	2	4	3	2	3	3	2	40	67
8	FA	4	2	1	2	3	3	2	2	4	3	2	3	2	2	3	38	63
9	FLA	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	4	42	70
10	JS	3	2	2	4	2	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	44	73
11	KFF	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	4	2	42	70
12	NA	3	1	2	2	4	3	4	3	2	1	2	3	2	4	2	38	63
13	NF	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	4	2	41	68
14	P	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	1	2	3	3	4	41	68
15	PJ	3	4	3	2	3	2	3	4	2	3	2	1	2	3	2	39	65
16	RS	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	3	4	43	72
17	SA	4	3	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	4	2	42	70
18	WF	2	3	3	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	2	40	67
19	ZRR	2	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	4	3	2	1	42	70
20	Z	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	4	42	70
21	ZU	4	2	2	3	1	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	36	60

Lampiran 18

**LEMBAR OBSERVASI SESUDAH
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS EKSPERIMEN**

Nama : Dani Kurniawan

Kelas : V A

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru	✓			
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan	✓			
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya	✓			
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas		✓		
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode <i>talking stick</i>	✓			
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan pada saat tongkat <i>talking stick</i> berhenti di dekatnya		✓		
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya	✓			
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya		✓		
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata	✓			

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar		✓		
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru			✓	
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti		✓		
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit		✓		
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan		✓		
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata		✓		

$$\frac{44}{60} \times 100 = \underline{\underline{73}}$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat


Yulia Fransiska

**LEMBAR OBSERVASI SESUDAH
KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA KELAS EKSPERIMEN**

Nama : Sandi Ardinu

Kelas : IV A

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk descriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = baik sekali

No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Siswa memahami maksud dari setiap pertanyaan guru			✓	
2.	Siswa menggunakan kosakata yang baik dan benar pada saat menjawab pertanyaan	✓			
3.	Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat yakin pada jawabannya		✓		
4.	Siswa mengemukakan pendapat dengan intonasi yang jelas		✓		
5.	Siswa berani untuk memberikan pendapatnya pada saat pembelajaran menggunakan metode <i>talking stick</i>		✓		
6.	Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan pada saat tongkat <i>talking stick</i> berhenti di dekatnya		✓		
7.	Siswa tidak ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban sesuai pendapatnya	✓			
8.	Siswa mampu memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya		✓		
9.	Siswa mampu menyampaikan isi gagasan tanpa terbata-bata	✓			

10.	Siswa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar	✓			
11.	Isi gagasan yang disampaikan sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh guru	✓			
12.	Pendapat yang disampaikan mudah dimengerti		✓		
13.	Siswa mampu menyampaikan jawaban tanpa berbelit-belit	✓			
14.	Pendapat yang disampaikan sesuai dengan apa yang dipikirkan	✓			
15.	Siswa jelas dalam pemilihan kata	✓			

$$\frac{56}{60} \times 100 = \underline{\underline{93}}$$

Tandam Hilir II, 25 Mei 2023

Pengamat



Yulia Fransiska

Lampiran 19

**LEMBAR HASIL OBSERVASI SETELAH
KETERAMPILAN KOMUNIKASI KELAS EKSPERIMEN**

No	Responden	Descriptor															Total	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AR	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	52	87
2	DK	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	56	93
3	DRD	4	3	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	47	78
4	DMK	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	51	85
5	FR	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	53	88
6	FA	4	3	4	3	4	2	4	3	2	4	4	4	3	3	2	49	82
7	HF	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	52	87
8	HI	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	48	80
9	MAA	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	51	85
10	MBS	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	53	88
11	MF	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	53	88
12	MZA	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	50	83
13	NTH	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	2	4	2	48	80
14	RF	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	51	85
15	S	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	50	83
16	SPD	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	51	85
17	SA	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	44	73
18	SA	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	3	52	87
19	SS	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	54	90
20	SAP	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	4	48	80
21	TUS	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	49	82

*Lampiran 20***DOKUMENTASI**

Gambar 1. Kegiatan observasi dengan wali kelas IV A
SD Negeri 104193 Hampan Perak



Gambar 2. Kegiatan observasi dengan wali kelas IV B
SD Negeri 104193 Hampan Perak



Gambar 3. Dokumentasi bersama kepala sekolah pada saat izin riset



Gambar 4. Menjelaskan pada kelas kontrol



Gambar 5. Guru menjelaskan langkah pembelajaran menggunakan *Talking Stick*



Gambar 6. Siswa memainkan *talking stick*



Gambar 7. Siswa menjawab pertanyaan guru



Gambar 8. Guru melempar koin *truth or dare*

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

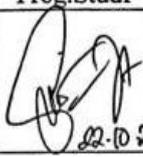
Nama Mahasiswa : Yulia Fransiska

N P M : 1902090157

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog.Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 22-10-2022	Pengaruh Metode <i>Talking Stick</i> Berbasis Permainan <i>Truth or Dare</i> Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak	
	Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Penjumlahan Menggunakan Media Kantong Penjumlahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 104193 Hampan Perak	
	Pengaruh Penggunaan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 104193 Hampan Perak	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2022

Hormat Pemohon,


Yulia Fransiska

NPM 1902090157

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulia Fransiska
 NPM : 1902090157
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Yulia Fransiska
 NPM 1902090157



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2453 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Yulia Fransiska**
N P M : 1902090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Talking Stick Berbasis Permainan Truth Or Dare Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 25 Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H
25 Oktober 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Yulia Fransiska : Pengaruh Metode Talking Stick Melalui Permainan Truth Or Dare Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hampan Perak.

ORIGINALITY REPORT

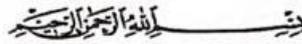
18%	17%	7%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
8	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1%



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Yulia Fransiska
 NPM : 1902090157
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hampanan Perak

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
11 Oktober 2022	Bimbingan judul	
22 Oktober 2022	ACC Judul	
31 Oktober 2022	Bimbingan Bab 1-3	
07 februari 2023	Revisi rumusan masalah dan instrumen Penelitian	
09 februari 2023	Revisi pendapat Para Ahli di Bab II	
13 februari 2023	Revisi RPP dan Kisi-kisi instrumen	
16 februari 2023	ACC Seminar Proposal	

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Februari 2023

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Yulia Fransiska
 NPM : 1902090157
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth Or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pelajaran IPA Di SD Negeri 104193 Hampanan Perak

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat Tanggal 24 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Yulia Fransiska
NPM : 1902090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Bab 1 Latar belakang masalah
2.	Bab 1 Rumusan masalah
3.	Nilai rata-rata KKM Siswa
4.	Kesalahan dalam penulisan kata

Medan, Februari 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat Tanggal 24 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Yulia Fransiska
NPM : 1902090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Yulia Fransiska
NPM : 1902090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak.

Pada hari Jumat, tanggal 24 Februari, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Yulia Fransiska
NPM : 1902090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hampan Perak.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jumat, tanggal 24 Bulan Februari Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2023

Ketua,


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1752 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 25 Syawal 1444 H
Lamp : --- 16 Mei 2023 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 104193 Hamparan Perak
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'a'fat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Yulia Fransiska**
N P M : 1902090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Talking Stick* Berbasis Permainan *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 104193 Hamparan Perak

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb




Hj. Samsuurnita, M.Pd
NIDN:0004066701

Pertingal





PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SDN.104193 TANDAM HILIR II
KECAMATAN HAMPARAN PERAK
 Jln. Pasar V Timur Tandam Hilir II Kec. Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang Kode Pos 20374
 Telp / HP : 081362007902 Email : sdn104193@yahoo.com

Kepada Yth;

Bapak / Ibu Dosen

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Di

Tempat

Menindak lanjuti surat permohonan Pelaksanaan Kegiatan Penelitian / Riset No. 938/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tertanggal 10 April 2023 dengan surat ini saya yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SDN 104193 Kec. Hamparan Perak menerangkan bahwa :

NO	NAMA MAHASISWA	NIM
1	Yulia Fransiska	1902090157

Benar telah kami setuju untuk pelaksanaan Kegiatan / Riset di SDN 104193 Tandam Hilir II Kec. Hamparan Perak dalam penyelesaian mata kuliah yang di maksud.

Demikian surat ini di sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Tandam Hilir II, 20 Maret 2023
 Kepala UPT SPF SDN 104193
 Tandam Hilir II

NURWANTO, S.Pd
 NIP. 19640711 198604 1003

RIWAYAT HIDUP



Yulia Fransiska lahir di Desa Tandam Hilir II, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 14 Oktober 2001. Penulis lahir dari pasangan Randiman dan Almh. Masiyah dan merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara yakni Heri Kriswanto, dan Aulia Syahfitri. Pada tahun 2007 penulis masuk Sekolah Dasar Negeri (SDN) 104192 Tandam Hilir II dan selesai pada tahun 2013, Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP Negeri 2 Hampatan Perak dan lulus tiga tahun kemudian yaitu pada tahun 2016. Selanjutnya masuk pada sekolah menengah akhir di SMA Negeri 1 Hamparan Perak dan lulus pada tahun 2019.

Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan ketekunan, motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Tanggal 24 Agustus 2023 penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini dan dinyatakan lulus dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang telah membantu menyelesaikan proses yang berat ini.