

KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN (Problem-Based Learning, Team Game Tournaments, Talking Stick)

Rahmi Yanti^{1*}, Ramadi²

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat

yantirahmi319@gmail.com (Penulis) ramadi@ulmac.id²

*082350458686

Abstract

The "PROTEIN" learning model is a combination of three learning models, namely problem-based learning, team game tournaments, and talking sticks, which aims to encourage maximum active participation of teachers and students in increasing students' motivation and speaking skills in participating in beautiful Indonesian language learning theme seven the diversity of my country. This research uses qualitative methods with the type of classroom action research. The data sources for this research were Indonesian language teachers and 20 class 4 A students, with 11 male students and nine female students. The data collection techniques used in this research are tests, observations, questionnaires, and documentation. Observations carried out in the study are in the form of teacher and student activities. Based on the results of data analysis at four teacher activity meetings, it went well and was successful. Meanwhile, participants' activities were trained in 4 meetings. It was seen that the percentage of activity increased in each meeting. These activities indicate that students' learning motivation in learning speaking skills in Indonesian subjects using a combination of the "PROTEIN" model has reached the criteria of being highly motivated. For learning outcomes, they achieved complete classical and individual learning outcomes with very high criteria. Based on the research results above, the researcher recommends that the combination of the "PROTEIN" learning model be applied in elementary schools. For more effective implementation, teachers need to be given more training so that the application of the combination of the "PROTEIN" learning model can run effectively and efficiently.

Keywords :

Combination of Learning Models,
Learning Motivation,
Speaking Skills

Abstrak

Model pembelajaran "PROTEIN" merupakan kombinasi dari tiga model pembelajaran yaitu *problem-based-learning*, *teams games tournament* dan *talking stick* yang bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif guru dan peserta didik secara maksimal dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 indahny keberagaman negeriku. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan Jenis penelitian tindakan kelas. Sumber data penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas 4 A yang berjumlah 20 orang dengan 11 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini berupa tes, observasi, angket dan dokumentasi, Observasi yang dilakukan dalam penelitian berupa aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data pada 4 pertemuan aktivitas guru berjalan dengan baik dan berhasil. Sementara aktivitas peserta didik dari 4 pertemuan terlihat peningkatan persentase aktivitas di setiap pertemuannya. Dari aktivitas tersebut, menandakan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan kombinasi model "PROTEIN" telah mencapai kriteria termotivasi tinggi dan untuk hasil belajar telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal dan individu dengan kriteria sangat tinggi. Dari hasil penelitian di atas, peneliti merekomendasikan kombinasi model pembelajaran "PROTEIN" dapat diterapkan di sekolah dasar dan untuk lebih efektifnya penerapan tersebut, guru perlu diberikan pelatihan lebih sehingga implementasi kombinasi model pembelajaran "PROTEIN" dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Kata Kunci :

Kombinasi Model Pembelajaran, Motivasi Belajar, Keterampilan Berbicara

Article History

Submitted:
13 – Maret – 2024

Revised:
02 – Juni – 2024

Accepted:
05 – Juni - 2024

Citation (APA Style) : Rahmi Yanti, & Ramadi. (2024). KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN: (Problem-Based Learning, Team Game Tournaments, Talking Stick). *ISTIQRA: Jurnal Hasil Penelitian*, 12(1), 63 - 76. <https://doi.org/10.24239/ist.v12i1.2481>

This is an open-access article under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Realitas lapangan menunjukkan bahwa 50% sampai 65% atau lebih peserta didik merasa bosan di dalam kelas, kebosanan di dalam kelas dapat menjadi alasan utama mengapa peserta didik tidak termotivasi di sekolah. Realitas tersebut menjadi fakta sosial dalam beberapa literatur hasil penelitian, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendrizal yang menyebutkan bahwa realita di lapangan menunjukkan banyak peserta didik tidak betah dan bermalas-malasan di dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik Pelajaran yang disampaikan oleh para guru, sehingga motivasi belajar yang mereka miliki oleh para peserta didik juga rendah (HENDRIZAL, 2019). Rendahnya motivasi belajar peserta didik membuatnya tertarik pada hal-hal yang berbau negative. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wlodkowski dkk yang menyebutkan bahwa secara harfiah anak-anak memiliki motivasi yang bersifat positif seperti belajar, pengetahuan, seni dan lain sebagainya, namun mereka juga bisa tertarik pada hal-hal yang bersifat negative seperti pergaulan bebas dan lainnya (Wlodkowski et al., 2004). Untuk mengarahkan peserta didik pada motivasi positif salah satu aspek yang perlu diperhatikan ialah metode pembelajaran,

seperti yang diungkapkan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Jamaludin yang menyebutkan bahwa dari beberapa hasil analisis yang dilakukan diperoleh beberapa aspek yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas (Jamaludin et al., 2024).

Dalam hasil penelitian menyebutkan beberapa model pembelajaran yang fokus utamanya pada keterlibatan peserta didik, visualisasi konsep dan kreativitas peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Salah satu model pembelajaran tersebut ialah *Problem Based Learning*, menurut Setyo model pembelajaran tersebut memberikan pengalaman langsung pada peserta didik dalam memecahkan masalah yang dilakukan secara kelompok sehingga mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran dan melatih kemampuan berbicara antar anggota kelompok dalam pemecahan masalah serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Setyo et al., 2020). Selain model tersebut di atas, model pembelajaran lain yang digunakan ialah model pembelajaran *team games tournament*. Menurut Sukmadin model *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kegiatan pembelajara dua arah antara peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam satu kelompok (Sukmadin, 2018), (Gusdiana et al., 2023). Poin penting dari penjelasan tersebut, menunjukkan bahwa model *team games tournament* mampu membantu peserta didik memahami materi dan aktif dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Selanjutnya model pembelajaran yang berfungsi untuk mengatasi keterampilan berbicara dan motivasi belajar sekaligus ialah model pembelajaran *Talking Stick* atau tongkat berbicara. Menurut Mariyaningsih dan Hidayati penerapan model *Talking Stick* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, kepercayaan diri pada peserta didik. Model ini bisa juga digunakan untuk memunculkan sikap positif serta memunculkan emosi belajar sehingga dapat memberikan dampak meningkatkan kecerdasan otak (Mariyaningsih & Hidayati, 2018), (Sugiantiningsih & Antara, 2019). Melihat dari keunggulan tersebut, tepatlah model *Talking Stick* digunakan untuk mengatasi permasalahan motivasi dan kepercayaan diri peserta didik.

Dari ketiga model pembelajaran di atas, dapat di simpulkan bahwa ketiganya dapat di kombinasikan menjadi satu model pembelajaran yang disingkat *PROTEIN*. “PRO” untuk model

Problem Based Learning dan “TE” untuk model *Team Games Toutnamen* dan “IN” untuk model *Talking Stick*. Dalam literatur hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Metroyadi menyimpulkan bahwa kombinasi dari model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Team Games Tourtnamen* dan *Talking Stick* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar (Anggraini & Metroyadi, 2024), (Lailiyah, 2024). Dari penjelasan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan motivasi belajar peserta didik saat melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 Indahny Keberagaman Negeriku dengan model pembelajaran PROTEIN serta menganalisis hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 indahny keberagaman negeriku dengan model pembelajaran PROTEIN di kelas 4A SD Negeri Barambai 1.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan motivasi belajar yang berorientasi untuk upaya perbaikan dan peningkatan aktivitas dan motivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD Negeri Barambai 1 yang beralamat di Jl. Patih Bardan No. 21 A RT. 2, Desa Barambai, Kec. Barambai Kab. Barito Kuala, Kalimantan Selatan, 70562 dengan akreditasi sekolah B. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 A yang berjumlah 20 orang dengan 11 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2022/2023 pada tema 7 Indahny Keberagaman Negeriku dengan 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2x35 menit. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas 4 A SD Negeri Barambai 1 dengan jenis pengumpulan data berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, observasi, angket dan dokumentasi. Tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar yang diperoleh dari nilai kerja individu dan pengamatan keterampilan berbicara peserta didik di setiap pertemuannya. Observasi yang dilakukan dalam penelitian berupa tes observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik di kelas dalam menerapkan model pembelajaran PROTEIN dengan penilaian diperoleh melalui lembar observasi. Angket yang digunakan dalam penilaian berupa pertanyaan yang terdiri 10 butir pertanyaan yang dikembangkan dari indikator motivasi belajar dengan kategori penilaian berupa kurang tinggi, cukup tinggi, tinggi dan sangat

tinggi. Dan untuk dokumentasi penelitian berupa catatan aktivitas peserta didik oleh guru dan foto kegiatan. Teknik analisis data pada penelitian ini untuk menilaian aktivitas guru, aktivitas peserta didik, motivasi, sebagai berikut.

Rentang skor aktivitas guru :	$\frac{\sum skor\ maksimal - skor\ minimal}{4}$	
	4	

Dan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini, yaitu

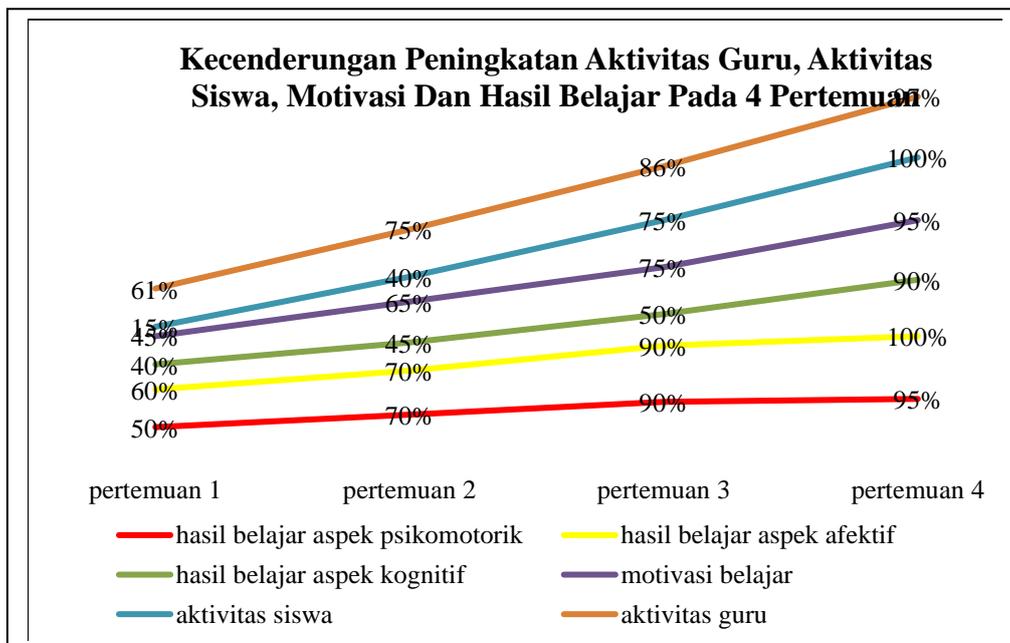
Ketuntasan individual :	Jumlah skor	x 100%
	Jumlah skor maksimal	

Indicator keberhasilan aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan model pembelajaran PROTEIN dikategorikan berhasil apabila mencapai skor pada lembar observasi dengan rentang skor antara 30-36 dengan kriteria “sangat baik”. Untuk aktivitas peserta didik dikatakan berhasil dilihat dari indicator aktivitas peserta didik pada peningkatan klasikal apabila persentase jumlah peserta didik yang mendapat kriteria aktif dan sangat aktif mencapai 80%. Sama halnya dengan motivasi belajar dikatakan mencapai indicator keberhasilan pada peningkatan secara klasikal apabila mencapai indicator keberhasilan dengan persentase jumlah peserta didik mendapat kriteria tinggi dan sangat tinggi mencapai 80% dan untuk hasil belajar secara individu dikatakan berhasil apabila mendapat minimal nilai 70 dan secara klasikal apabila jumlah peserta didik yang mendapat nilai 70 mencapai 80% dari seluruh jumlah peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Langkah-langkah dalam pengimplementasi model PROTIEN dalam pembelajaran di mulai dari guru menjelaskan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan memberikan memotivasi pada peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas orientasi masalah yang dipilih dan peserta didik menyimak apa yang disampaikan oleh guru dan memberikan tanggapan (PBL, TGT dan *Talking Stick*), guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok heterogen yang setiap kelompoknya terdiri dari lima orang. (PBL dan *Team Games Tournament*), guru menayangkan video pembelajaran dan atau PPT, peserta didik menyimak dan mencatat video dan atau PPT dengan baik dan memberikan tanggapan. Selanjutnya guru membagikan teks cerita dan lembar kerja kelompok (PBL, TGT & *Talking stcik*), peserta didik melakukan kerja kelompok mencari

penyelesai masalah pada teks cerita yang telah di bagikan sebelumnya dibantu oleh guru (PBL & TGT), peserta didik membuat laporan hasil diskusinya dibantu dengan guru untuk mengorganisasikannya (PBL & TGT), peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi kelompok dan guru membimbing jalannya kegiatan presentasi (PBL dan TGT), guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok (PBL & TGT), guru memberi arahan kepada peserta didik tentang tahap pelaksanaan *tournament* kelompok dan peserta didik mendengarkan arahan dari guru (TGT), guru membagikan pertanyaan pada tiap-tiap kelompok dan tiap kelompok mendiskusikan jawaban untuk pertanyaan tersebut dan langsung menuliskan jawaban pada kertas yang sudah disiapkan. Kelompok yang menjawab dengan cepat dan tepat maka akan mendapatkan bintang/skor (TGT), guru menyiapkan gulungan kertas yang berisikan pertanyaan yang dimasukkan pada tongkat kecil. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk/berdiri melingkar bermain tongkat bicara dan peserta didik mengikuti arahan dari guru. (*Talking Stick*), selesai bermain guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya seraya memberikan penguatan sebagai informasi tambahan (*Talking Stick*), melakukan refleksi dan menarik kesimpulan bersama guru dan peserta didik (PBL, TGT dan *Talking Stick*). Berdasarkan implementasi langkah-langkah model di atas, diperoleh hasil aktivitas guru, aktivitas peserta didik, motivasi dan hasil belajar sebagai berikut.



Kecenderungan Seluruh Aspek

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa semua aspek penelitian yang dinilai pada proses pembelajaran dengan menggunakan model PROTEIN selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa model PROTEIN efektif untuk meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik serta motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar pada aspek keterampilan belajar muatan Bahasa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan aktivitas guru pada pertemuan 1 mendapat skor 22 (61%) dan meningkat menjadi skor 35 (97%) pada pertemuan 4. Aktivitas peserta didik pada pertemuan 1 mendapat persentase 15% dan meningkatkan menjadi 100% pada pertemuan 4. Motivasi belajar pada pertemuan 1 mendapat persentase 45% dan meningkat menjadi 95% pada pertemuan 4. Dan untuk hasil belajar pada aspek kognitif mendapat persentase 40% dan meningkat menjadi 90% pada pertemuan 4, aspek afektif mendapat persentase 60% dan meningkat menjadi 100% dan untuk aspek psikomotorik mendapat persentase 50% dan meningkat menjadi 95% pada pertemuan 4. Berdasarkan persentase tersebut, maka hipotesis yang telah dibuat menyatakan bahwa : (1) “Jika menerapkan kombinasi model pembelajaran PROTEIN maka motivasi belajar Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara peserta didik kelas 4 A SD Negeri Barambai 1 akan meningkat” dapat diterima, (2) “Jika menerapkan kombinasi model pembelajaran PROTEIN maka keterampilan berbicara peserta didik kelas 4 A SD Negeri Barambai 1 akan meningkat” dapat diterima, dan (3) “Jika menerapkan kombinasi model pembelajaran PROTEIN maka hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara peserta didik kelas 4 A SD Negeri Barambai 1 akan meningkat” dapat diterima.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil dari data pada 4 pertemuan aktivitas guru dalam penggunaan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Team Games Tournament* dan *Talking Stick* berjalan dengan baik dan berhasil. Secara keseluruhan kegiatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah terlaksana dengan efektif dan baik. Pada pertemuan 1, aktivitas guru memperoleh skor 22 dengan kriteria cukup baik. Kecenderungan kenaikan terus terjadi di setiap pertemuannya hingga pertemuan 4 dengan skor meningkat menjadi 35 dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut, menunjukkan bahwa guru telah dapat mengorganisasikan kegiatan pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan aktivitas guru sudah dapat dikatakan berhasil

dalam mencapai indikator keberhasilan yaitu 35 dengan kriteria sangat baik. Hasil yang didapatkan tersebut tidak lepas dari peran dan kualitas guru sebagai pengajar, sebab guru merupakan penentu kualitas pembelajaran di kelas. Pernyataan tersebut, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiyono dkk yang menyebutkan bahwa guru merupakan faktor utama dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai penentu strategi pembelajaran yang tepat digunakan, sentral dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam membangun kepribadiannya (Istiyono et al., 2021). Pernyataan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Margareth menyebutkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik juga berpengaruh pada proses dan hasil belajar sehingga memberikan kenyamanan dalam belajar dan tercapainya tujuan yang diharapkan (Margareth, 2017), (Aslamiah et al., 2022), (Khrisman et al., 2023). Selain kemampuan guru dalam mengelola kelas yang baik, kegiatan pembelajaran yang beragam pun menjadi faktor penunjang dalam peningkatan aktivitas guru, salah satunya dengan adanya kegiatan belajar kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari beragam karakter dan kemampuan peserta didik. Dengan kegiatan belajar kelompok guru lebih mudah dalam mengorganisir pembagian informasi terhadap peserta didik, selain dari itu belajar kelompok juga ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan kerja sama peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Syihabuddi dan Ratnasari yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif atau kelompok bertujuan untuk mengajarkan kepada peserta didik keterampilan sosial dan kolaborasi seperti pembagian tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat dan bekerja dalam kelompok (Syihabudin & Ratnasari, 2020). Hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan kombinasi model pembelajaran PROTEIN (*Problem Based Learning, Team Games Tournament dan Talking Stick*) pada ke efektifan aktivitas guru diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu Anggraini dan Metroyadi serta Lailiyah kombinasi dari model pembelajaran *Problem Based Learning, Team Games Tourtnamen dan Talking Stick* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar (Lailiyah, 2024), (Anggraini & Metroyadi, 2024).

2. Aktivitas Peserta didik

Berdasarkan dengan kecenderungan dari 4 pertemuan, terlihat peningkatan persentase aktivitas peserta didik di setiap pertemuannya. Peningkatan aktivitas peserta didik ini tidak lepas dari strategi guru dalam menjadikan peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran di

kelas. Sebab pada dasarnya peserta didik merupakan subjek dalam pembelajaran dan guru hanyalah fasilitator transfer ilmu pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suriansyah dkk yang menyebutkan bahwa bahwa peserta didik adalah subjek dan bukan objek yang diisi dengan ilmu pengetahuan dari otak guru (Suriansyah et al., 2019). Oleh sebab itu Rusman dalam Kirom memberikan sejumlah klasifikasi mengenai peran guru diantaranya adalah sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator dan fasilitator dan evaluator (Kirom, 2017; Lisnawati, 2021). Dan menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Patiung menyebutkan bahwa peran peserta didik ialah sebagai contributor dan reviewer, yaitu sebagai mendengar dan penyumbang pemikiran sesuai dengan kemampuan mereka. Peserta didik sebagai negositor dan injector, yaitu mampu bernegosiasi antara dirinya, proses belajar dan objek pembelajaran, dan terlibat dalam proses pembelajaran yang mengakui bahwa peserta didik sudah memiliki preferensi sehingga dapat mewarnai prosedur dan aktivitas belajar secara keseluruhan dengan kelompoknya (Patiung, 2017; Syahril & Korompot, 2016).

Dari pernyataan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning, Team Games Tournament & Talking Stick* memberi pengaruh yang positif untuk peserta didik belajar dan meningkatkan keaktifan serta pengetahuan karena peserta didik dapat menyukai dan mulai terbiasa dengan kombinasi model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti sehingga pada kegiatan pembelajaran sudah terbiasa dalam memecahkan persoalan pada materi yang diberikan guru. Pencapaian ini juga disebabkan oleh refleksi yang dilakukan guru tentang apa saja yang kurang dipahami dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran telah selesai. Hasil refleksi dicatat dan diberikan solusi pada setiap skor yang kurang pada pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, aktivitas peserta didik dapat meningkat pada setiap pertemuannya. Hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning, Team Games Tournament* dan *Talking Stick* pada aktivitas peserta didik diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa dengan penggunaan model *Problem Based Learning* aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dengan perolehan skor sebesar 91,1 (Novianti et al., 2020). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulaksono (Sulaksono, 2022) yang

menyebutkan bahwa penggunaan model *team games tournament* aktivitas peserta didik pada pertemuan 4 mengalami peningkatan dengan persentase 95% dari 20 peserta didik.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan kombinasi model *problem based learning*, *team games tournament* & *talking Stick* telah mencapai kriteria seluruhnya termotivasi tinggi. Faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran ialah salah satunya pemberian motivasi. Motivasi sendiri bisa diberikan dalam hal pujian ataupun *reward* yang bisa membangkitkan semangat peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Wen & Piao dalam Munawaroh dkk menyebutkan bahwa strategi pembelajaran dan motivasi belajar mempengaruhi prestasi belajar peserta didik (Munawaroh et al., 2022). Sementara menurut Nalevska & Kuzmanovska dalam Pambudi menyebutkan bahwa motivasi merupakan kekuatan yang memicu peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Pambudi, 2022). Jadi meningkatnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kemampuan guru dalam memberikan motivasi.

Dengan demikian. Peran motivasi dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar, maka akan kesulitan mencapai hasil belajar optimal, sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi cenderung aktif. pada dasarnya, motivasi belajar peserta didik harus ditumbuhkan sedari dini, sebagaimana fungsi dari motivasi belajar, yaitu membangkitkan semangat dan memberikan harapan. Hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Team Games Tournament* dan *Talking Stick* pada motivasi belajar peserta didik di perkuat oleh hasil penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Abdiana Gulo yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi 121,68 dengan persentase klasikal 96%. (Gulo, 2022).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pembelajaran keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model kombinasi *Problem Based Learning*, *Team Games Tournament* dan

Talking Stick pada kelas 4 A SD Negeri Barambai 1 telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal dan individu dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan disetiap pertemuannya. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan peserta didik memahami materi yang diberikan karena dari situ akan terlihat jelas kemampuan peserta didik dalam menggali pengetahuan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik telah belajar dengan baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Hendro yang mengatakan bahwa pembelajaran yang berkualitas dan bermakna akan meningkatkan kemampuan peserta didik dan hasil belajarnya, sehingga hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang digunakan dalam pengambilan keputusan guru (Hendro, 2018).

Peningkatan hasil belajar tidak lepas dari upaya guru yang selalu melakukan perbaikan terhadap kekurangan dari cara penyampaian materi yang terjadi pada pertemuan 1 dan diperbaiki pada pertemuan selanjutnya sehingga selalu terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada pertemuan selanjutnya. Menurut Agustin dan Maryani faktor penentu dalam keberhasilan belajar peserta didik secara umum dipengaruhi oleh dua hal, yaitu yang berasal dari dalam diri peserta didik dan luar diri peserta didik, seperti keluarga, lingkungan sekitar dan sekolah. Dua faktor ini saling berhubungan satu sama lain, dimana kemauan dalam diri peserta didik saja tidak akan cukup dalam peningkatan hasil belajar, tetapi harus didukung oleh metode pengajaran yang baik dari guru. Disamping itu, penggunaan kombinasi model *problem based learning*, *team games tournament* & *talking Stick* ternyata efektif untuk memicu keterlibatan peserta didik yang lebih mendalam dalam hal proses belajar karena model yang digunakan dapat dikatakan mencakup berbagai daya tarik yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar (Agustin & Maryani, 2021). Pernyataan tersebut, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryanto yang menyimpulkan bahwa antara faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan luar diri peserta didik memiliki keterkaitan antara motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sendiri merupakan hasil yang di dapat peserta didik dalam jangka waktu

tertentu jangka pendek menengah dan panjang yang sifatnya kumulatif dari evaluasi terhadap hasil belajar setelah kegiatan pembelajaran dalam waktu tertentu selesai dilakukan (Bali, 2020). Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Rahmat yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning*, berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik, terkhusus pada siklus III dengan persentase pencapaian sebesar 92,50%. (Rahmat, 2018). Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan dua hasil penelitian sebelumnya yaitu Putri dan Sugiata yang mengatakan bahwa dengan menggunakan model *team games tournament* dalam penelitiannya di dapatkan hasil persentase pada siklus II sebesar 90,06%. (Putri, 2019; Sugiata, 2019). Selain hasil penelitian di atas, hasil penelitian lain yang juga mendukung hasil penelitian ini datang dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap yang mengatakan bahwa dengan menggunakan model *talking Stick* untuk penelitian dalam meningkatkan hasil belajar, didapatkan hasil pada siklus III dengan rata-rata 85,4 (Harahap et al., 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terhadap peserta didik kelas 4 A SD Negeri Barambai 1 dengan menerapkan kombinasi model pembelajaran “PROTEIN” untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek keterampilan berbicara muatan Bahasa Indonesia dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran “PROTEIN” terlaksana dengan baik pada setiap pertemuannya, sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sama halnya dengan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan model pembelajara “PROTEIN” juga telah terlaksana dengan baik dan mengalami peningkatan disetiap pertemuannya, sehingga memperoleh kriteria sangat aktif dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dan untuk Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran “PROTEIN” selalu mengalami peningkatan disetiap pertemuannya, hingga mampu mencapai kriteria sangat tinggi serta untuk hasil belajar peserta didik muatan bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara dengan model pembelajaran “PROTEIN” di kelas 4 A SD Negeri Barambai 1 meningkat pada setiap pertemuannya dan telah mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Uad Press.
- Anggraini, S. F., & Metroyadi, M. (2024). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL PBL, TGT DAN TALKING STICK. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 48–59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3349>
- Aslamiah, A., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2022). *Pengelolaan Kelas*. PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Bali, M. M. E. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pebelajar. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 29–42.
<https://doi.org/10.52431/murobbi.v4i1.225>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Gusdiana, V., Anggraini, V., & Ramadoni, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 64–73. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2913>
- Harahap, H. N., Priatna, O. S., & Nawawi, M. K. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK PADA SISWA KELAS IV MI NURUL HUDA 1 CURUG. *Jurnal PGSD*, 12(2), 79–92. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.79-92>
- HENDRIZAL, S. P. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN TOLAK PELURU SISWA KELAS VII. 2 SMPN 4 KUBUNG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PEMODELAN.
<https://disdikpora.solokkab.go.id/asset/files/HENDRIZAL1.pdf>
- Hendro, W. (2018). Evaluasi pendidikan. In *Jakarta: Rineka Cipta*. Deepublish.
- Istiyono, E., Kartowagiran, B., Retnawati, H., Cahyo Adi Kistoro, H., & Putranta, H. (2021). Effective Teachers' Personality in Strengthening Character Education. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(2), 512–521.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1299226>
- Jamaludin, U., Setiawan, S., Putri, D. V., Fairuz, R. S., & Khaulani, Q. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 188–194.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3145>
- Khrisman, M., Mania, S., & Safei. (2023). MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM DI MA AL-IRSYAD LALONGASUMEEETO KABUPATEN KONAWA. *ISTIQURA*, 11(1), 19–31.
<https://doi.org/10.24239/ist.v11i1.1810>
- Kirom, A. (2017). PERAN GURU DAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIKULTURAL. 3, 69–80.
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Lailiyah, N. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menggunakan Kombinasi Model PBL, TALKING STICK, Dan TGT Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(3), 436–442.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/79>
- Lisnawati, S. D. (2021). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al Azhar Mandiri Palu. *ISTIQURA: Jurnal Hasil Penelitian*, 9(2), 69–94.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24239/ist.v9i2.804>
- Margareth, H. (2017). PENGELOLAAN KELAS. In *Perpustakaan Nasional: Katalog dalam terbitan (KDT)*.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif. In *Jurnal Pendidikan Indonesia*. CV Kekata Group.
- Munawaroh, M., Setyani, N. S., Susilowati, L., & Rukminingsih, R. (2022). The Effect of E-Problem

- Based Learning on Students' Interest, Motivation and Achievement. *International Journal of Instruction*, 15(3), 503–518. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15328a>
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Pambudi, D. S. (2022). The Effect of Outdoor Learning Method on Elementary Students' Motivation and Achievement in Geometry. *International Journal of Instruction*, 15(1), 747–764. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15143a>
- Patiung, D. (2017). PERAN GURU DAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN KOMUNIKATIF DI SMA NEGERI 1 SESEAN KABUPATEN TORAJA UTARA. *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), 110. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i1.4921>
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>
- Rahmat, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 144–159. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12955>
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., Anwar, Z., & Pdl, S. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Vol. 1). Yayasan Barcode.
- Sugiantiningsih, I. A., & Antara, P. A. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 298–308. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15728>
- Sugiata, I. W. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sukmadin. (2018). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 52–65. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/242/238>
- Sulaksono, C. K. H. (2022). *Meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa kelas 5 pada mata pelajaran ipa menggunakan kombinasi model team games tournament, problem based learning dan make a match di sdn telawang 3*. <https://repo-mhs.ulm.ac.id/handle/123456789/37948>
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Lestari, M. A. (2019). MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL), THINK PAIR AND SHARE (TPS) DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS VB SDN TELUK TIRAM 1 BANJARMASIN. 5(1), 27–36.
- Syahril, S., & Korompot, N. (2016). DESKRIPSI PENERAPAN STANDAR PROSES DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP KOTA PALU. *ISTIQRRA: Jurnal Hasil Penelitian*, 4(2), 289–318. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/ist/article/view/140>
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>
- Wlodkowski, R. J., Jaynes, J. H., & Widarto, N. S. B. (2004). *Hasrat Untuk Belajar (Membantu Anak-Anak Termotivasi Dan Mencintai Belajar)*.