

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK BERBANTUAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KAWAN SEIRING MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Lukmanto Adoe*, Lamsike Pateda, Sitti Rahmawati Talango

IAIN Sultan Amai Gorontalo

*Email. lukmantoadoe03@gmail.com

| Article Info | ABSTRACT |
|--|--|
| <p>Article history: Received : 11 12, 2025 Revised : 02 01, 2026 Accepted : 09 02, 2026</p> <hr/> <p>Keywords: <i>Learning Activity, Reading Text, Talking Stick Model assisted by Flash Cards</i></p> <p>Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Teks Bacaan, Model Talking Stick berbantuan Flash Card</p> | <p>This study aims to determine whether the Talking Stick Model assisted by Flash Cards can improve the Learning Activity of Grade III Students at SDN 2 Linawan. This type of research is classroom action research. The subjects of this study were 24 grade III students at SDN 2 Linawan. The data analysis techniques used in this study were analysis of test results and analysis of observation results. Based on the results of the study, it can be concluded that learning Indonesian using the Talking Stick learning model assisted by Flash Cards can improve the Learning Activity of Grade III Students at SDN 2 Linawan. This is indicated by the improvement in student learning outcomes in cycles I and II. In cycle I, 11 students were categorized as having achieved the Minimum Competency (KKM) with a percentage of 45.8% and in cycle II, 22 students were categorized as having achieved the Minimum Competency (KKM) with a percentage of 91%. This is because in cycle II, students have begun to improve in the learning process, most of the students have maximized their reading comprehension. So, student learning in cycle II has reached the Minimum Competency (KKM) value or the specified performance indicators. Thus, the hypothesis in this study is that using the Talking Stick learning model assisted by Flash Cards can increase the learning activity of grade III students at SDN 2 Linawan.</p> <p>ABSTRAK Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah Model Talking Stick berbantuan Flash Card dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik kelas III di SDN 2 Linawan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini kelas III di SDN 2 Linawan berjumlah 24 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis hasil tes dan analisis hasil observasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Flash Card dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik kelas III di SDN 2 Linawan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar siswa pada siklus I dan II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I sebanyak 11 orang siswa yang dikategorikan mencapai KKM</p> |

dengan presentase 45,8% dan pada siklus II yang dikategorikan mencapai nilai KKM sebanyak 22 orang siswa dengan presentase 91%. Hal ini dikarenakan pada siklus II siswa sudah mulai meningkat dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa sudah maksimal dalam membaca pemahaman. Maka belajar siswa pada siklus II sudah mencapai nilai KKM atau indikator kinerja yang ditetapkan. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Flash Card bisa meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik kelas III SDN 2 Linawan.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).
Copyright (c) 2026 Lukmanto Adoe, Lamsike Pateda, Sitti Rahmawati Talango



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, siswa diharapkan untuk mempelajari bahasa Indonesia, sementara guru memiliki peran penting dalam mengajarkannya. Guru dianggap sebagai kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena sebagian besar dari mereka berkomunikasi menggunakan bahasa ibu. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengajarkan bahasa Indonesia agar anak-anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia. (Muhamad Ali, 2020:35)

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan pada pengembangan aspek fungsional, yaitu peningkatan kompetensi berbahasa peserta didik. Kompetensi ini mencakup empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca termasuk dalam aspek reseptif, yang berkaitan dengan penerimaan informasi, sementara berbicara dan menulis termasuk dalam aspek produktif, yang berkaitan dengan penyampaian informasi. (Muhamad Ibnu, 2024:2807)

Materi “Kawan Seiring” untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III dalam Kurikulum Merdeka disusun sebagai rangkaian kegiatan menyatu. Guru memberikan instruksi lisan, siswa menyimak penuh perhatian, lalu mengamati ilustrasi yang mengandung nilai seperti persahabatan atau kerja sama. Dari pemahaman mereka terhadap gambar tersebut, siswa diarahkan menyusun ide menjadi sebuah cerita dengan struktur naratif yang lengkap—yaitu pengenalan, konflik atau peristiwa utama, dan penyelesaian. Proses ini mengasah kemampuan menyimak, menafsirkan pesan visual, dan menuliskan gagasan secara logis dan berurutan.

Keaktifan belajar peserta didik berkembang secara menyeluruh. Ini tercapai lewat rangkaian kegiatan yang melibatkan pendengaran, pengamatan, pemikiran, gerakan, dan tulisan dalam satu alur terpadu. Guru memulai dengan memberikan petunjuk lisan dengan jelas, misalnya meminta siswa memperhatikan gambar, menjelaskan isinya, lalu menuliskan cerita berdasarkan pengamatan tersebut. Langkah ini mengharuskan siswa untuk benar-benar menyimak dan melaksanakan instruksi secara tepat. Selanjutnya, mereka mengamati

ilustrasi berisi nilai seperti persahabatan atau kerjasama, kemudian menafsirkan makna di balik gambar itu sebuah proses yang melatih keterampilan visual dan kemampuan memahami konteks.

Media pembelajaran flash card yang digunakan yaitu flash card cetak (manual) yang menggunakan kartu fisik berbahan kertas atau karton, yang di dalamnya berisi gambar, kata, kalimat, atau pertanyaan di satu sisi dan jawabannya di sisi lain. Media pembelajaran flash card cetak (manual) cocok digunakan untuk pembelajaran tatap muka.

Media pembelajaran flash card yang digunakan peneliti yaitu flash card cetak (manual) dimana menggunakan kartu fisik berbahan kertas atau karton, yang di dalamnya berisi gambar, kata, kalimat, atau pertanyaan di satu sisi dan jawabannya di sisi lain. Berbeda dengan peneliti yang sudah pernah dilakukan dimana media pembelajaran flash card berbasis multimedia lebih menekankan pada penguatan daya tarik visual dan auditori untuk meningkatkan pemahaman dan retensi belajar.

Model Pembelajaran Talking Stick merupakan kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan antara belajar dan bermain sehingga siswa lebih bersemangat dalam Pelajaran. Model ini termasuk dalam salah satu model pembelajaran kooperatif Dimana siswa dibelajar akan dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda-beda. Model pembelajaran ini berbantuan tongkat (stick), dimana siswa terakhir yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan dari guru. (Ni Putu, 2021:30)

Perpaduan antara model Talking Stick dan flash card terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keaktifan peserta didik. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara, tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai dan keterlibatan aktif dalam proses belajar, terutama pada materi "Kawan Seiring".

Adapun permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi di kelas 3 SDN 2 Linawan, yaitu dari 24 siswa kelas 3 secara keseluruhan, ada 13 atau 54,1% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan ada 11 atau 45,8% siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal materi Kawan Seiring pada mata pelajaran bahasa indonesia. Dalam proses diskusi, sebagian besar siswa terlihat pasif, malu-malu atau takut menyampaikan pendapatnya, bahkan beberapa hanya mendengarkan tanpa memberikan respons. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa, bahkan belum terlibat aktif untuk menyampaikan gagasannya di depan teman atau guru.

Permasalahan ini tidak hanya menunjukkan kelemahan dalam aspek keterampilan berbahasa, tetapi juga menjadi indikator bahwa siswa kurang mendapatkan ruang dan stimulus yang cukup untuk berlatih berbicara. Banyak siswa yang belum mampu menyusun kalimat secara lisan dengan baik, sehingga mereka kesulitan dalam mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan terbuka, atau bahkan sekedar merespons pertanyaan guru. Kondisi ini tentu menghambat perkembangan kemampuan komunikasi mereka yang seharusnya ditumbuhkan sejak jenjang pendidikan dasar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut pada materi Kawan Seiring, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif agar tidak membuat para peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran kartu cerita bergambar (Flash Card)

pada materi Kawan Seiring. Media ini dapat menyajikan ilustrasi menarik yang dapat merangsang imajinasi dan ide peserta didik.

Dengan adanya media ini, siswa bisa belajar menyampaikan pendapat mulai dari menjawab pertanyaan sederhana tentang isi gambar, lalu meningkat ke diskusi kecil. Pendekatan bertahap seperti ini efektif untuk mengurangi rasa malu dan membangun rasa percaya diri, kartu cerita bergambar memberikan nuansa bermain sambil belajar. Suasana kelas yang menyenangkan dan tidak kaku membantu siswa merasa nyaman untuk berpendapat, bahkan bagi siswa yang biasanya pasif.

METODE

Penelitian ini digunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian tindakan ini merupakan kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang dilakukan secara sadar di dalam kelas. Penelitian ini berperan penting dan cukup strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila dapat diimplementasikan dengan baik dan benar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Linawan, Desa Linawan, Kecamatan Pinolosian, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu disesuaikan dengan kalender akademik sekolah tahun 2024/2025, yaitu pada semester ganjil.

Objek penelitian ini adalah Penerapan model Talking Stick berbantuan Flash Card untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas 3 SDN 2 Linawan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 2 Linawan yang berjumlah 24 orang siswa.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi digunakan untuk mengetahui keterlibatan siswa, penggunaan media pembelajaran, serta respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas siswa untuk mencatat perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berteman dalam keragaman menggunakan model Talking Stick berbantuan Flash Card.
2. Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini, tes diberikan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penggunaan model Talking Stick berbantuan Flash Card pada materi berteman dalam keragaman.
3. Dokumentasi digunakan dalam mendapatkan informasi mengenai profil sekolah, jumlah siswa, tenaga pendidik dan lain sebagainya terkait dengan sekolah yang akan diteliti. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk mengetahui Rpp, Silabus, Modul ajar, standar kompetensi, kompetensi dasar dan lain sebagainya yang ada di sekolah SDN 2 Linawan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 2 Linawan, semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa sebanyak 24 yang terdiri dari 12 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari 20 Juni sampai 8

September 2025. Adapun penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini bertujuan agar hasil belajar siswa pada materi “Kawan Seiring” mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat keaktifan belajar melalui penerapan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Flash Card. Dalam pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini, peneliti tidak bekerja sendiri melainkan berkolaborasi dengan guru sebagai kolaborator. Kolaborator ini bertujuan untuk meningkatkan objektivitas pengamatan, memperkaya refleksi, serta memastikan bahwa tindakan yang dilaksanakan berjalan sesuai dengan rencana. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model Talking Stick berbantuan Flash Card, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar, instrumen observasi dan lembar kerja peserta didik.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra siklus pada hari senin, 20 Januari 2025. Kegiatan ini dilakukan dengan mengumpulkan data siswa melalui pemberian test untuk mengetahui kondisi awal sebelum diterapkannya model Talking Stick berbantuan Flash Card. Data yang diperoleh dari pengamatan dan hasil tes yang diberikan diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pemberian test, peneliti memperoleh informasi bahwa keaktifan belajar materi Kawan seiring pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 2 Linawan masi di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Melalui pengamatan, selama proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas belum menggunakan model Talking Stick berbantuan Flash Card namun masih menggunakan metode lama dimana guru menyampaikan dan siswa mendengarkan serta mencatat materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran jika guru mengajar dengan menggunakan metode konvensional dimana siswa mendengarkan dan mencatat materi maka pembelajaran tersebut dapat menjadi pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa menjadi jenuh, bosan, dan menyepelkan pelajaran yang diberikan serta tidak memiliki semangat belajar. Hal itulah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa masih rendah dan kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk itu maka penerapan model Talking Stick berbantuan Flash Card pada penelitian ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Pada tahap refleksi, hasil pada siklus I menjadi bahan evaluasi sekaligus koreksi bagi peneliti dan guru. Berdasarkan pengamatan, hasil belajar, serta diskusi dengan guru wali kelas, diketahui bahwa pembelajaran materi Kawan Seiring melalui model Talking Stick berbantuan Flash Card telah berjalan cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa kendala, seperti sebagian siswa belum memahami materi secara mendalam, masih keliru dalam menafsirkan kosakata, sulit dikendalikan karena sibuk bermain sendiri, serta kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Kondisi ini bukan semata-mata disebabkan oleh faktor siswa, melainkan juga menjadi tanggung jawab guru dalam mengelola pembelajaran, sehingga diperlukan arahan yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta strategi pembelajaran yang variatif agar suasana kelas lebih kondusif. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan perbaikan berupa penyajian materi yang lebih sederhana dan sistematis, peningkatan pengawasan dalam diskusi kelompok, pemberian

motivasi dan penghargaan untuk mendorong keberanian siswa bertanya maupun menjawab, serta pengaturan jalannya permainan Talking Stick agar seluruh peserta didik dapat lebih aktif terlibat.

Dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian siklus I, keaktifan belajar peserta didik masih belum meningkat sehingga menjadi acuan atau alasan peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II, proses pembelajaran berjalan lebih optimal dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini disebabkan adanya perbaikan yang telah dirancang dan diterapkan, terutama dengan menyesuaikan model Talking Stick berbantuan Flash Card sesuai kebutuhan siswa. Guru kelas juga berperan aktif dengan memberikan saran serta dukungan selama pelaksanaan, sehingga kekurangan yang muncul pada siklus I dapat diminimalisir pada siklus II. Beberapa perubahan nyata yang dilakukan pada siklus II antara lain penambahan kegiatan berupa permainan sederhana (games) di sela-sela pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme dan semangat siswa. Kegiatan ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan kedekatan antara guru dan siswa, sehingga guru lebih mudah mengendalikan kondisi kelas. Selain itu, guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan, dengan memperhatikan secara khusus siapa saja yang membutuhkan bantuan. Dampak dari perbaikan tersebut terlihat pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta partisipasi aktif dalam kelompok. Peningkatan ini juga tercermin dari hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siklus I. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model Talking Stick berbantuan Flash Card pada materi "Kawan Seiring" telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN 2 Linawan pada materi "Kawan Seiring" melalui penerapan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Flash Card, berlokasi di Desa Linawan, Kecamatan Pinolosian, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Adapun jumlah seluruh siswa kelas III yakni berjumlah 24 yang terdiri dari 12 laki-laki dan 12 perempuan. Model Talking Stick dipilih karena pendekatannya yang dapat melatih siswa berperan aktif dalam diskusi, menyampaikan pendapat dan aktif dalam menyelesaikan masalah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan dimana untuk meningkatkan keaktifan belajar. Keaktifan belajar memiliki hubungan yang sangat erat dengan hasil belajar. Siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung memperoleh pemahaman yang lebih baik dan hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan karena mereka terlibat langsung dalam proses berpikir, berbicara, dan bertindak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Jadi aspek yang menjadi fokus penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan.

Pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan aspek pengetahuan dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar yang terdiri atas 15 butir soal, yaitu 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian (essay). Soal-soal tersebut memuat materi tentang penyusunan kosakata, makna

kosakata, sinonim, dan antonim. Dalam penerapan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Flash Card, guru menyiapkan sebuah tongkat (stick) sebagai alat untuk berpindah giliran. Sambil memutar musik, guru mengedarkan tongkat kepada siswa. Ketika musik berhenti, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi yang baru saja diajarkan. Contoh pertanyaan yang diberikan antara lain: "Apa makna dari kosakata?", "Apa sinonim dari kata 'teman'?", atau "Apa antonim dari kata 'rajin'?". Jika siswa belum dapat menjawab pertanyaan tersebut, guru memberikan bantuan melalui media Flash Card sebagai petunjuk visual untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model Talking Stick berbantuan Flash Card, diperoleh hasil bahwa aspek pengetahuan siswa mengalami peningkatan yang nyata. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai hasil tes belajar siswa yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan Talking Stick, siswa menjadi lebih fokus, siap, dan aktif berpikir karena tidak mengetahui kapan giliran menjawab akan tiba. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk memperhatikan materi secara keseluruhan dan memahami setiap kosakata yang ditampilkan guru melalui flash card. Selain itu, bantuan visual dari flash card membantu siswa menghubungkan kata dengan maknanya secara konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep sinonim, antonim, dan makna kosakata yang dipelajari.

Siswa juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun kosakata ke dalam kalimat yang bermakna. Peningkatan aspek pengetahuan ini tampak dari hasil tes yang menunjukkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa meningkat dari siklus sebelumnya, serta dari respon siswa yang lebih antusias dan percaya diri saat menjawab pertanyaan dalam kegiatan Talking Stick. Hasil ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono bahwa pengetahuan merupakan hasil dari proses belajar yang ditandai dengan kemampuan seseorang dalam mengingat dan memahami kembali materi yang telah dipelajari. Proses tanya jawab dalam Talking Stick membantu siswa mengkonstruksi kembali pengetahuannya melalui interaksi langsung.

Selain itu, menurut pandangan Piaget, pengetahuan terbentuk melalui proses asimilasi dan akomodasi yang didasarkan pada pengalaman konkret yang dialami oleh individu. Penerapan model Talking Stick memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan guru maupun teman sebaya dalam suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Sementara itu, teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh Ausubel menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, penggunaan Flash Card berfungsi sebagai media visual yang membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru, khususnya tentang kosakata, dengan konsep yang telah mereka pahami sebelumnya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan aspek sikap dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model Talking Stick berbantuan Flash Card dilakukan melalui pengamatan terhadap perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Penilaian sikap difokuskan pada indikator seperti kerjasama, tanggung jawab, keaktifan, disiplin, rasa

percaya diri, dan kepedulian terhadap teman selama kegiatan Talking Stick berlangsung. Dalam penerapan model ini, guru memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok. Setiap siswa mendapat kesempatan untuk memegang tongkat dan menjawab pertanyaan. Saat siswa lain mendapat giliran, teman-teman yang lain diharapkan menunjukkan sikap menghargai, mendengarkan, dan memberi dukungan. Selain itu, guru juga menilai ketepatan

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setelah penerapan model Talking Stick berbantuan Flash Card, siswa mampu menumbuhkan sikap belajar yang lebih aktif, percaya diri, dan antusias. Mereka tampak lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan, menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta menghargai teman yang sedang berbicara. Suasana kelas menjadi lebih hidup, namun tetap tertib dan penuh semangat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model Talking Stick tidak hanya melatih siswa dalam memahami materi, tetapi juga membentuk karakter positif melalui kegiatan interaktif dan kolaboratif. Hasil ini sesuai dengan pendapat Lickona bahwa pembentukan sikap dan karakter dalam pendidikan harus mencakup tiga dimensi: moral knowing, moral feeling, dan moral action. Penerapan Talking Stick melatih ketiganya: siswa mengetahui nilai menghargai teman (knowing), merasakan pentingnya kejujuran dan keberanian (feeling), serta mempraktikkannya dalam kegiatan menjawab dengan sopan dan jujur (action).

Pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan aspek keterampilan dilakukan melalui kegiatan praktik dengan menerapkan model Talking Stick berbantuan Flash Card. Penilaian keterampilan difokuskan pada kemampuan siswa dalam menyusun kosakata menjadi kalimat bermakna, mengucapkan kata dengan lafal yang tepat, serta menggunakan kosakata sesuai konteks kalimat. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan flash card berisi gambar atau kata, kemudian siswa secara bergantian menjelaskan isi flash card yang diperoleh. Ketika musik berhenti dan tongkat berada di tangan salah satu siswa, siswa tersebut diminta mempraktikkan keterampilannya, seperti menyebutkan kosakata dari gambar, menyusun kalimat sederhana dari kata tersebut, atau menjelaskan makna kata dengan menggunakan bahasa sendiri. Guru mengamati dan menilai keterampilan siswa berdasarkan rubrik yang mencakup kriteria ketepatan pengucapan, penyusunan kalimat, kelancaran berbicara, dan ketepatan makna kosakata yang digunakan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan siswa meningkat secara nyata, mereka lebih berani berbicara di depan teman-temannya, lebih lancar mengucapkan kata dengan benar, serta mampu menyusun kalimat sederhana sesuai tema. Selain itu, penggunaan flash card membantu siswa dalam mengingat kosakata secara visual, sehingga keterampilan berbicaranya menjadi lebih baik dan alami. Peningkatan ini juga terlihat dari hasil penilaian praktik yang semakin tinggi pada setiap siklus, di mana siswa yang awalnya pasif kini mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbicara dan menunjukkan perkembangan kemampuan psikomotor dalam mengolah bahasa secara lisan. Hasil ini sesuai dengan pendapat Bloom bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan siswa dalam melakukan suatu tindakan atau keterampilan motorik yang menunjukkan hasil belajar nyata. Melalui Talking Stick, siswa tidak hanya memahami

konsep kosakata, tetapi juga mempraktikkan keterampilan berbicara dan berbahasa secara langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan di SDN 2 Linawan dengan sasaran penelitian di kelas III, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Talking Stick berbantuan Flash Card pada proses pembelajaran dengan materi "Kawan Seiring" dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Linawan. Peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Linawan dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan adalah 25%, setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 45,8%, dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat lagi secara signifikan menjadi 91,6%.

Model pembelajaran Talking Stick merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mendorong keaktifan serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam penerapannya, guru memanfaatkan sebuah tongkat sebagai media pembelajaran yang diberikan secara bergantian kepada siswa. Siswa yang sedang memegang tongkat memiliki kesempatan untuk berbicara, menjawab pertanyaan, atau menyampaikan pendapatnya, sedangkan siswa lain mendengarkan dengan penuh perhatian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan singkat dari guru, kemudian tongkat diputar sambil diiringi musik atau permainan sederhana. Ketika musik berhenti, siswa yang memegang tongkat harus memberikan jawaban sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Guru selanjutnya memberikan penguatan dan penjelasan tambahan agar pemahaman siswa semakin mendalam, dan proses ini dilakukan berulang agar setiap siswa terlibat aktif.

Model ini mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, serta tanggung jawab dalam proses belajar. Penggunaan Flash Card sebagai media pendukung menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual. Selain itu, dengan menambahkan kegiatan permainan kelompok dan pemberian motivasi, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa pada materi "Kawan Seiring" di kelas III SDN 2 Linawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggia Murni Liatahi and others, *„Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 2 Tomohon‘*, 4.1 (2023), 1-8.
- Anna Farida K and Helva Nurhidayah, *Bahasa Indonesia Kawan Seiring*, 2022, https://drive.google.com/file/d/1MdmC5bCl3m5shVTHJpQc2IdFcf0g_SyL/view?usp=sharing.
- Apriliya Ayu Aningrum, "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Komunikasi Kelas X Apk1 Di Smk Negeri 2 Nganjuk," 2014.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*.

- Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Cognitive and Psychomotor Domains*. New York: Longman.
- D. Koriaty, S., Agustani, M, "Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa," *Jurnal Edukasi* 14, no. 2 (2016): 277-88.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.