



Pengaruh Penggunaan Model *Talking Stick* Berbasis QR Code Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Gugus IX Kota Bengkulu

Annisa Mediana^{1*}, Yuli Amaliyah²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ JIP FKIP, Universitas Bengkulu, INDONESIA

^{1,2} Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Sumatera, Bengkulu 38371

* Korespondensi: E-mail: annisamediana27@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the QR Code-based Talking Stick learning model on the learning outcomes of fourth grade students of SDN cluster 9 Bengkulu City. This research is a quantitative study using a pseudo-experimental method with (The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design). The population of this study were grade IV students of SDN in cluster 9 Bengkulu City which are accredited A, public elementary schools, and use the independent curriculum. The sample of this study consisted of two groups, namely class IVC SDN 82 Bengkulu City as the experimental group using the QR Code-based Talking Stick model and class IVA SDN 61 Bengkulu City as the control group using the conventional model. The results showed that the average of the experimental group and control group on the pretest was relatively the same, while the average on the posttest had a significant difference. The average on the control group posttest was 54,04 while the average on the experimental group posttest was 65,22. The results of the independent sample t-test on the pretest showed no significant difference between the two groups. While the results of the independent sample t-test test on the posttest showed that the tcount of 2,187 was greater than the ttable which was 2,011 ($df = 48, \alpha = 0,05$) the value of Sig. (2-tailed) of 0,034 < 0,05 which means there is a significant difference between the two groups.

Keyword: Learning Outcomes, Talking Stick, QR Code, IPAS

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat, hal ini juga dirasakan dalam dunia Pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Saat ini, jenjang SD di Indonesia telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada berbagai mata pelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh Ilham et al. (2024), salah satu aspek penting dalam Kurikulum Merdeka untuk memperbaiki sistem pendidikan dasar di Indonesia adalah dengan menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran IPAS adalah ilmu yang mempelajari mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam beserta dengan interaksinya. Sejalan dengan pendapat Mufidayanti & Ayu (2024), pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keingintahuan siswa dan menimbulkan pemahaman mengenai proses terjadinya alam semesta dan kaitannya dengan interaksi dengan kehidupan manusia. Selain itu, pembelajaran IPAS menjadi salah satu pembelajaran yang penting karena tujuan dari pembelajaran IPAS adalah

dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang baik.

Faktor yang paling penting untuk menjadi tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat ditinjau dari hasil belajar. Hasil belajar ini adalah bukti nyata dari hasil yang telah dicapai oleh siswa. Menurut Yandi et al. (2023), hasil belajar dikatakan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan dalam rumusan tujuan pembelajaran yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa melalui ulangan, pembelajaran sehari-hari atau tes yang diikutinya. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IVA SDN 61 Kota Bengkulu, diketahui bahwa masih banyak siswa yang hasil belajar IPAS kurang dari standar nilai yang telah ditetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan serupa juga terjadi di SDN 82 Kota Bengkulu, wali kelas IVC juga mengatakan bahwa nilai siswa pada pembelajaran IPAS kebanyakan masih di bawah KKTP. Permasalahan nilai yang di bawah KKTP tersebut sependapat dengan pernyataan pada penelitian yang dilakukan oleh Iswara et al. (2022), bahwa nilai IPAS pada sekolah tersebut belum mencapai batas KKM.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang telah dilakukan pada bulan November 2024 di SDN 82 Kota Bengkulu, saat kegiatan pembelajaran IPAS, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku pembelajaran dengan metode ceramah dan guru hanya

menggunakan model pembelajaran konvensional saja. Pembelajaran hanya berfokus pada guru tanpa melibatkan siswa secara langsung. Permasalahan dalam penelitian ini sejalan dengan permasalahan pada penelitian Negeri & Tuntungan (2022), bahwa guru di kelas cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga banyak siswa merasa jemu saat mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa juga jarang terlibat dalam proses pembelajaran seperti mengajukan pendapat ataupun pertanyaan. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPAS dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti et al. (2021), guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan memberi arahan untuk menghafal konsep-konsep IPAS, yang dapat menyebabkan konsep IPAS menjadi abstrak bagi siswa dan materi pelajaran akan mudah dilupakan sesudah pelajaran berlangsung. Menurut Pujiatingtias et al. (2019), siswa cenderung menjadi lebih pasif dan interaksi dalam kelas hanya berorientasi satu arah ketika guru mengambil alih proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkannya pembelajaran yang membuat siswa aktif di kelas. Dengan belajar aktif, siswa diajak turut serta dalam semua proses pembelajaran (Nuralan, 2022).

Pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif di kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif*. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat membuat suasana kelas menjadi menarik dan menyenangkan, salah satunya yaitu

model pembelajaran *kooperatif* tipe *talking stick* berbasis QR Code. Menurut Meganingtyas et al. (2019), *talking stick* merupakan model pembelajaran *kooperatif* atau pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok yang menunjukkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Model pembelajaran *talking stick* dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan terutama jenjang sekolah dasar. Menurut Ujang & Hidayat (2016:105), model pembelajaran *talking stick* ini dapat mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat karena, pada model ini siswa dituntut untuk berani berbicara di depan umum. Penggunaan model pembelajaran *talking stick* yang tepat dapat membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Kaharu et al. (2023), model pembelajaran *talking stick* ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Demikian juga menurut Purba (2021), model pembelajaran *talking stick* ini selain meningkatkan hasil belajar siswa, juga meningkatkan penguasaan konsep, keterampilan afektif dan psikomotor. Selain model pembelajaran di atas, media pembelajaran juga menjadi hal penting untuk menunjang proses pembelajaran untuk meningkatnya hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran *talking stick* pada *sintaks* bagian pemberian pertanyaan dibantu dengan QR Code, yaitu *website* yang dapat mempermudah siswa untuk mengakses pertanyaan lebih cepat dan akurat. Menurut Niryan (2025), penggunaan QR Code ini juga dapat memudahkan siswa mengakses video, gambar, atau teks yang relevan dengan materi pembelajaran. Menurut Naibaho & Fitriyah (2019), penggunaan QR Code yang dikolaborasikan dengan model maupun

media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan meneliti apakah model pembelajaran *talking stick* dengan berbantuan QR Code ini dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Talking Stick Berbasis QR Code Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Gugus IX Kota Bengkulu"

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *The Matching Only Pretest–Posttest Control Group Design*. Penelitian ini termasuk kajian empiris, yaitu pengumpulan data di lapangan yang selanjutnya diolah, dianalisis, ditafsirkan, dan disimpulkan.

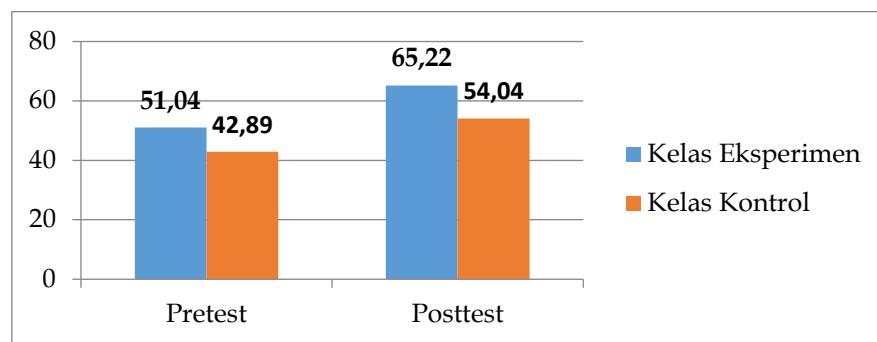
Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gugus IX Kota Bengkulu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Kota Bengkulu yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV C SDN 82 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV A SDN 61 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* berbasis QR Code, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar IPAS dalam bentuk soal pilihan ganda yang digunakan sebagai pretest dan posttest. Teknik

pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes kepada kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan *Levene*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 pada taraf signifikansi 0,05.

3. HASIL



Gambar 1. Diagram Nilai Rata - Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.1 diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* dari kelompok eksperimen dan kontrol memiliki selisih nilai yang sedikit. Sementara itu, nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat selisih yang cukup besar. Perbedaan *pretest* dan *posttest* tersebut belum dapat dipastikan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 61 Kota Bengkulu dan Kelas IV SDN 82 Kota Bengkulu. Kelas IV SDN 61 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan proses pembelajaran konvensional dan SDN 82 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Talking Stick* berbasis *QR Code*. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada pembelajaran IPAS disajikan pada gambar 1.

signifikan atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, dapat menggunakan uji statistik SPSS versi 25 berikut.

Hasil Uji Statistik Deskripsi Pretest dan Posttest

Hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

	Descriptive Statistics							
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Pretest Eksperimen	23	58	25	83	51,04	3,412	16,364	267,771
Posttest Eksperimen	23	67	33	100	65,22	3,951	18,947	358,996
Pretest Kontrol	27	58	17	75	42,89	3,111	16,166	261,333
Posttest Kontrol	27	58	25	83	54,04	3,309	17,195	295,652
Valid N (listwise)	23							

Tabel 1 menunjukkan hasil nilai rata-rata *pretest* siswa kelompok eksperimen sebesar 51,40 dan nilai rata-rata *pretest* siswa pada kelompok kontrol sebesar 42,89. Nilai standar deviasi *pretest* kelompok eksperimen sebesar 16,364 dan Standard deviasi kelompok kontrol sebesar 16,166. Untuk nilai variance *pretest* kelompok eksperimen sebesar 267,771 dan nilai variance *pretest* kelompok kontrol sebesar 261,333. Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 65,22 dan nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelompok kontrol sebesar 54,04. Nilai standar deviasi *posttest* kelompok eksperimen sebesar 18,947 dan Standard deviasi kelompok kontrol sebesar 17,195. Untuk nilai variance *posttest* kelompok eksperimen sebesar 358,996 dan nilai variance *posttest* kelompok kontrol sebesar 295,652.

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0,935	23	0,144
Pretest Kontrol	0,935	27	0,092
Posttest Eksperimen	0,968	23	0,644
Posttest Kontrol	0,951	27	0,224

Tabel 2 menunjukkan output data *pretest* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,144 > 0,05) dan hasil output data *pretest* pada kelompok kontrol diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,092 > 0,05). Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Hasil output data *posttest* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,644 > 0,05) dan hasil output data *posttest* pada kelompok kontrol diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,224 > 0,05). Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa hasil *posttest* pada kelompok eksperimen

Analisis Uji Prasyarat Data *Pretest* dan *Posttest*

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas sampel pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS versi 25. Menurut Winarni, (2018) jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini uji normalitas data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada materi aku dan kebutuhanku disajikan dalam Tabel 2.

dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada penelitian ini untuk mengetahui kedua sampel yang digunakan bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan proses perhitungan menggunakan SPSS 25. Jika nilai signifikan (*Sig.*) > 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut homogen dan jika nilai signifikan (*Sig.*) < 0,05, maka data tidak homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas Pretest dan Posttest
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,032	1	48	0,858
0,103	1	48	0,749

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji homogenitas *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebesar 0,858 yang berarti nilai (*Sig.*) > 0,05 (0,858 > 0,05). Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada penelitian ini bersifat homogen.

Nilai signifikansi uji homogenitas *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebesar 0,749 yang berarti nilai (*Sig.*) > 0,05 (0,749 > 0,05). Dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada penelitian ini bersifat homogen. Kedua sampel yang berdistribusi normal dan homogen pada pengujian ini dapat dihitung menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t.

c. Analisis Uji Inferensial

Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan nilai uji homogenitas bersifat homogen, maka pengujian data dapat dilakukan dengan uji hipotesis. Pada penelitian ini, kedua sampel dapat dihitung dengan uji parametrik menggunakan uji *Independent sampel t-test*, hal ini dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan akibat adanya perlakuan berbeda menggunakan Model *Talking Stick* Berbantuan QR Code. Adapun uji hipotesis data *posttest* hasil belajar siswa materi aku dan kebutuhanku kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Uji Inferensial Pretest dan Posttest

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
<i>Pretest</i>	Equal variances assumed	.032	.858	1,768	48	0,083	8,155	4,613	-1,120	17,429
	Equal variances not assumed			1,766	46,557	0,084	8,155	4,617	-1,137	17,446
<i>Posttest</i>	Equal variances assumed	0,103	0,749	2,187	48	0,034	11,180	5,113	0,900	21,461
	Equal variances not assumed			2,169	44,969	0,035	11,180	5,114	0,800	21,560

Berdasarkan Tabel 4 nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variance Assumed* = 1,768 dan nilai *Sig. (2 tailed)*

yaitu 0,083. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan $df = 48$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,011. Jadi

untuk nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,768 < 2,011$) dan nilai $Sig.$ ($2-tailed$) $0,083 > 0,05$. Data tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan pada *pretest* di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji hipotesis pada data *posttest* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} diperoleh dengan menggunakan *Equal Variance Assumed* – $2,187$ dan nilai $Sig.$ ($2-tailed$) yaitu $0,034$. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan $df = 48$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah $2,011$. Jadi untuk nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,187 > 2,011$) dan nilai $Sig.$ ($2-tailed$) $0,034 < 0,05$. Data ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan yang berbeda pada setiap kelompok, yaitu penggunaan model *Talking Stick* berbasis *QR Code* pada kelompok eksperimen dan tidak menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* berbasis *QR Code* pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan Model *Talking Stick* Berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan dalam materi "Aku dan Kebutuhanku" kelas IV gugus IX Kota Bengkulu.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 82 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV SDN 61 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan pemberian soal *pretest* kepada seluruh siswa di kelompok kontrol dan eksperimen sebelum pembelajaran berlangsung. Siswa diberi waktu 15 menit untuk mengerjakan soal *pretest* yang telah dibagikan. Hasil *pretest* di kelompok eksperimen yaitu 51,04

sedangkan di kelompok kontrol yaitu 42,89. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sebanding sebelum diberikan perlakuan, sehingga penerapan desain *Matching Only Pretest-Posttest* dianggap sesuai. Nilai ini juga tergolong kategori rendah, karena pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kurikulum Merdeka nilai 0-40 dikategorikan belum mencapai KKTP dan remedial di seluruh bagian.

Kedua kelompok kemudian diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, sementara kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Talking Stick* berbasis *QR Code* yang dirancang secara kreatif dan interaktif. Dalam penerapan Model *Talking Stick* terdapat enam sintaks yang harus dilakukan secara berurut yakni; (1) pembentukan kelompok; (2) menyampaikan tujuan pembelajaran; (3) menyampaikan materi; (4) pelaksanaan menggunakan *talking stick*; (5) pemberian tugas; dan (6) penutup.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5–6 orang. Guru menyiapkan media berupa tongkat (*stick*), LKPD, gambar-gambar materi, serta perangkat audio (*speaker*) untuk memutar musik dalam aktivitas *Talking Stick*. Ketika musik diputar, tongkat digilir antarsiswa, dan siswa yang memegang tongkat saat musik berhenti diminta menjawab pertanyaan yang diakses melalui pemindaian *QR Code*.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah pada sintaks kedua (menyampaikan tujuan pembelajaran) saat menggunakan gambar dalam penyampaian materi membantu siswa lebih fokus dan mudah memahami isi

pembelajaran. Gambar-gambar yang disajikan membuat siswa tertarik dan lebih mudah menghubungkan materi “Aku dan Kebutuhanku” dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Magdalena et al. (2021), adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran di dalam kelas dapat menambah minat siswa dalam belajar.

Selanjutnya pada tahap keempat yakni pelaksanaan menggunakan *Talking Stick*, siswa mendapatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi kegiatan untuk diselesaikan bersama anggota kelompok. Pemberian LKPD ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kerja sama tim. Selama diskusi, siswa tampak saling bertukar pendapat untuk menjawab soal yang muncul dari *QR Code*. Mereka menunjukkan perilaku kooperatif, berdiskusi secara demokratis, dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Hal ini mendukung pernyataan Trismahwati & Sari (2020), bahwa aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran mampu melatih kerja sama dan membangun interaksi sosial yang positif antar siswa.

Penggunaan musik dalam permainan *Talking Stick* ternyata sangat disukai oleh siswa. Musik menghadirkan elemen kejutan dan kesenangan tersendiri, karena siswa menantikan kapan musik akan berhenti, yang menjadi penanda siapa yang harus menjawab. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh antisipasi. Hal ini memperkuat fungsi musik bukan hanya sebagai pengiring aktivitas, tetapi juga sebagai pemicu dinamika belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan musik pada model *Talking Stick* memberikan suasana positif dan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Damayanti et al. (2023),

bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Arifin & Laili (2022), model pembelajaran *Talking Stick* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam berpikir dan tanggung jawab dalam pembelajaran melalui permainan tongkat.

Selain itu, antusiasme siswa yang sangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejak awal, siswa tampak bersemangat saat mengetahui bahwa pembelajaran akan melibatkan permainan, musik, dan teknologi digital. Ketika guru memperkenalkan *QR Code* untuk memindai soal, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang besar. Bagi mayoritas siswa, ini merupakan pengalaman pertama menggunakan *QR Code* dalam proses belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Suardi et al. (2023); integrasi teknologi *QR Code* dapat membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik, partisipatif, dan kontekstual. Penggunaan *QR Code* dalam juga mempermudah akses terhadap informasi tambahan, seperti video dan materi pembelajaran Agusdianita et al. (2024). Model *Talking Stick* berbasis *QR Code* mampu juga menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, mendorong keaktifan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model *talking stick* merupakan salah satu alternatif untuk menarik perhatian siswa agar lebih aktif, karena pembelajaran yang dilakukan tidak seperti biasanya (Novianti et al., 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut Apriliyani et al. (2019), suatu pembelajaran dikatakan lebih bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini juga menghadapi hambatan, salah satunya adalah kendala teknis berupa perangkat *handphone* yang tidak kompatibel untuk memindai *QR Code*. Satu kelompok mengalami kesulitan karena perangkat mereka tidak mendukung fitur kamera atau aplikasi pemindai. Kendala ini menjadi catatan penting bahwa dalam penerapan teknologi di kelas, kesiapan perangkat harus menjadi perhatian agar pembelajaran berjalan lancar.

Secara keseluruhan, model *Talking Stick* berbasis *QR Code* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan perhatian, tetapi juga berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih baik, khususnya pada ranah kognitif C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ovartadara et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Talking Stick* pada hasil belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan sebelumnya, hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, pencapaian hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kebiasaan belajar, kondisi kesehatan, potensi bakat, dan tingkat motivasi (Yolanda et al., 2024).

Kelebihan utama dari model ini terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur permainan, kerja kelompok, dan teknologi digital dalam satu kesatuan proses belajar. *QR Code* menghadirkan cara penyampaian soal yang tidak monoton, menarik, dan efisien. Selain itu, pendekatan ini

meningkatkan antusiasme siswa, memperkenalkan teknologi kontekstual, serta memperkuat kerja sama dan partisipasi dalam kelas.

Dengan demikian, penerapan model *Talking Stick* berbasis *QR Code* bukan hanya menjadi inovasi yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat dijadikan alternatif strategis dalam pembelajaran IPAS untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan hasil belajar, serta mengenalkan teknologi secara bertahap dan kontekstual dalam lingkungan sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian dari pembelajaran kelompok eksperimen dengan menggunakan model *Talking Stick* berbasis *QR Code* yang memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 65,22. Nilai ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran pada kelompok kontrol tanpa model *Talking Stick* berbasis *QR Code* yaitu diperoleh rata-rata *posttest* sebesar 54,04. Hasil uji hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dengan menggunakan Equal Variences Assumed = 2,187 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,34 serta nilai distribusi t_{tabel} adalah 2,011, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,187 > 2,011$) dan Sig (2-tailed) $0,34 < 0,05$. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan oleh perlakuan berbeda antara kedua kelompok, yaitu dengan menerapkan model *Talking Stick* berbasis *QR Code* pada kelas eksperimen dan tanpa menerapkan model *Talking Stick* berbasis *QR Code* pada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh model *Talking Stick* berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan pada materi "Aku dan Kebutuhanku"

siswa kelas IV gugus IX Kota Bengkulu.

5. REFERENSI

- Agusdianita, N., Danim, S., Susanta, A., Yusnia, Y., Izzania, R. D. S. M., & Irmayanti, M. (2024). Problem-based learning materials integrated with differentiated approaches to enhance elementary school students' learning outcomes. *Profesi Pendidikan Daar*, 11(3), 161–182. <https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.6441>
- Apriliyani, T., Dadi, S., & Dalifa. (2019). Pengaruh model project-based learning terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 2(2), 135–143. <https://ejournal.unib.ac.id/juridikdasunib/article/view/9766>
- Arifin, M. B. U. B., & Laili, D. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Talking Stick terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1031–1042.
- Damayanti, A., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan model pembelajaran Talking Stick untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Pelemkerep pada muatan PPKn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 518–527. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1632>
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>
- Iswara, S. N. W., Wahyudi, & Kusuma, D. (2022). Peningkatan hasil belajar IPA tema subtema 2 dengan model pembelajaran problem-based learning siswa kelas IV. *Cakrawala Pendas*, 8(2), 388–396. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2268>
- Kaharu, S. N., Rahman, A., Pahriadi, P., & Aban, T. A. (2023). The effect of the Talking Stick learning model on student learning outcomes in science subjects. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA*, 11(3), 916–927. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v11i3.7265>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Meganingtyas, B. R., Winarni, R., & Murwaningsih, T. (2019). The effect of using Course Review Horay and Talking Stick learning methods toward social science learning results reviewed from learning interest. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 190–197. <https://doi.org/10.24331/ijere.518053>
- Mufidayanti, S. F., & Ayu, H. D. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 31–36.
- Naibaho, D. P., & Fitriyah, L. (2019). Media monopoli tematik berbasis QR code untuk meningkatkan hasil belajar tema organ gerak hewan dan tumbuhan kelas

IV. Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN), 1(1), 86–92. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1304>

Negeri, S. D., & Tuntungan, M. (2022). Pandangan Ki Hajar Dewantara dalam mengkonstruksi pendidikan Indonesia pada abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 77–86.

Niryan, A. (2025). Pengembangan e-LKPD berbasis QR code dengan model STAD pada materi ide pokok paragraf di kelas V sekolah dasar. *Onoma: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 179–192.

Novianti, A., Pangestika, R. R., & Ratnaningsih, A. (2024). Penerapan model Talking Stick untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi bangun datar kelas IV. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1406–1415. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3766>

Nuralan, S. (2022). Implementasi penilaian pembelajaran Kurikulum 2013 dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa SDN 1 Buga. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 4(1), 33–43. <https://doi.org/10.56630/jti.v4i1.210>

Ovartadara, M., Nabar, D., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh model Talking Stick terhadap hasil belajar IPS siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1888–1895. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.492>

Pujianingtias, E. N., Saputra, H. J., & Muhamid, M. (2019). Pengembangan media Majamat pada materi pecahan mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257–267. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19261>

Purba, I. R. (2021). Talking Stick learning model test on biology students' cognitive learning outcomes. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(1), 86–91. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v2i1.33>

Suardi, S., Hijrah, H., Ramlan, H., Mutiara, I. A., Syarifuddin, F., Nur, S., Nur, R., & Nur, H. (2023). Penguatan literasi guru dan siswa melalui QR code buku Kurikulum Merdeka dan media board game. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 3(4), 26–32.

Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi kemampuan kerja sama anak usia dini melalui permainan tradisional. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–20.

Ujang, S., & Hidayat, H. (2016). *Model-model pembelajaran efektif*. Yayasan Budhi Mulia Sukabumi.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik: A literature review. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Yolanda, H. R., Anggraini, D., & Yusnia. (2024). Pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar keterampilan seni rupa kelas IV. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 1–23. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.87738>