

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MODEL BELAJAR *TALKING STICK* DAN
MAKE A MATCH DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh :
Anzela Hayatun Nuffus
NPM 2113031031**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGUNAKAN MODEL BELAJAR *TALKING STICK* DAN *MAKE A MATCH* DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG

Oleh

ANZELA HAYATUN NUFFUS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar ekonomi, perbedaan motivasi belajar, serta kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang perbedaan hasil belajar ekonomi antara model *Talking Stick* dan *Make a Match* ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan komparatif dan desain faktorial 2x2. Sampel berjumlah 67 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji ANOVA dua jalan dan Uji t-test dua sampel independent.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* dan *Make a Match*; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi berdasarkan tingkat motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah; 3) Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan model *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi; 4) Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan model *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya sedang; 5) Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan model *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah; 6) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Make a Match, Model Pembelajaran, Motivasi Belajar, Talking Stick.

ABSTRACT

COMPARATIVE STUDY OF ECONOMIC LEARNING OUTCOMES USING *TALKING STICK* AND *MAKE A MATCH* LEARNING MODELS IN TERMS OF LEARNING MOTIVATION OF CLASS X STUDENTS OF GAJAH MADA SENIOR HIGH SCHOOL BANDAR LAMPUNG

By

ANZELA HAYATUN NUFFUS

This research is motivated by the low economics learning outcomes, differences in student motivation, and the limited variety of teaching models used. The study aims to examine differences in economics learning outcomes between the *Talking Stick* and *Make a Match* models in terms of learning motivation. This research uses an experimental method with a comparative approach and a 2x2 factorial design. The sample consisted of 67 students selected through simple random sampling. Data were collected through interviews, observations, documentation, questionnaires, and tests. Hypothesis testing used two-way ANOVA and independent two-sample t-tests. The results show: (1) significant differences in economics learning outcomes between students using the *Talking Stick* and *Make a Match* models; (2) significant differences in learning outcomes among students with high, medium, and low motivation levels; (3) students with high motivation achieved higher outcomes using the *Talking Stick* model than with *Make a Match*; (4) students with medium motivation also performed better with the *Talking Stick* model; (5) similarly, students with low motivation achieved higher results with the *Talking Stick* model; and (6) there was no significant interaction between the learning model and motivation level on economics learning outcomes.

Keywords: Learning Model, Learning Motivation, Learning Outcomes, Make a Match, Talking Stick.

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MODEL BELAJAR *TALKING STICK* DAN
MAKE A MATCH DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

ANZELA HAYATUN NUFFUS

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Progam Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL BELAJAR TALKING STICK DAN MAKE A MATCH DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : *Anzela Hayatun Nuffus*
Nomor Pokok Mahasiswa : 2113031031
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

Pembimbing Pembantu

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 199307132019031016

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 2005011003

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,

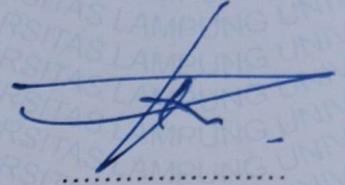
Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 199307132019031016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

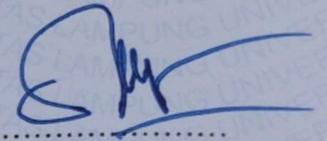
Ketua

Drs.Tedi Rusman, M.Si



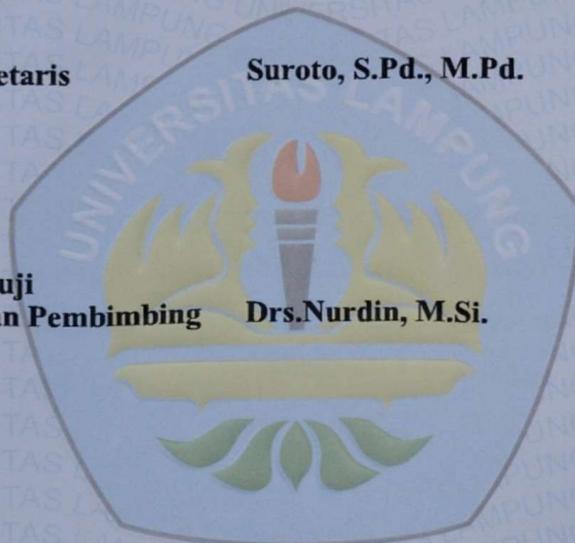
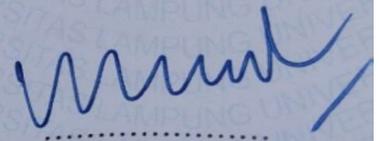
Sekretaris

Suroto, S.Pd., M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing**

Drs.Nurdin, M.Si.

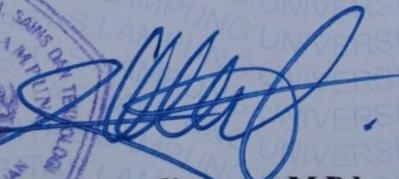


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Juni 2025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624
e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anzela Hayatun Nuffus
NPM : 2113031031
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 10 Juni 2025

1000
KEMENTERIAN TENAGA KERJA DAN TRANSPORTASI
GENERAL TENPES
5E7AKX701617506

Anzela Hayatun Nuffus
2113031031

RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama lengkap Anzela Hayatun Nuffus dan biasa dipanggil Anzela. Lahir di Bandar Lampung pada tanggal 30 Januari 2003, Anzela merupakan anak ketiga dari lima bersaudara daripasangan Bapak Sugondo Hadi Sukoco, S.H. dan Ibu Sabarita Tarigan. Penulis berasal dari Lampung, Kecamatan Tanjung Senang, kota Bandar Lampung.

Pendidikan Formal yang ditempuh penulis dimulai dari sekolah dasar di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Perumnas Way Halim, lulus pada tahun 2015. Kemudian lanjut ke jenjang menengah pertaman di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 29 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018. Dilanjutkan ke jenjang menengah atas di Sekolah Menengah Atas Swasta (SMAS) Al - Azhar 3 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan ke perguruan tinggi dan diterima melalui jalur SBMPTN sebagai mahasiswi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada tahun 2024, penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Karang Pucung, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Way Sulan. Selain itu, penulis juga aktif mengikuti organisasi kampus diantaranya ASSETS dan BIROHMAH, kemudian pada tanggal 10 Januari 2025 penulis melaksanakan kegiatan seminar proposal, dan dilanjut seminar hasil pada tanggal 3 Juni 2025, dan diakhiri dengan pelaksanaan ujian komprehensif pada tanggal 11 Juni 2025.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil alamin, Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini, dengan penuh rasa bangga dan Syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada :

Kedua Orang Tua

Dengan segenap cinta dan hormat, kupersembahkan karya ini untuk kalian yang tak pernah lelah mendoakan dan mendukung setiap langkahku. Pencapaian ini adalah hasil dari kesabaran, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak terhingga.

Kakak dan Adik ku

Terima kasih atas semangat, doa, dan kehangatan yang selalu hadir di setiap perjalanan hidupku. Dalam tawa dan nasihat kalian, aku menemukan ketenangan dan keberanian untuk terus melangkah maju.

Bapak/Ibu Guru dan Dosen Pengajar

Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, serta keteladanan yang telah diberikan selama masa studi ini. Ilmu dan nilai yang kalian tanamkan akan terus hidup dalam langkahku ke depan.

Almamater Tercinta
Universitas Lampung

MOTTO

“Buat hari ini lebih baik daripada hari kemarin, dan buat hari esok lebih baik daripada hari ini”

(Rasulullah SAW)

“Anda tidak harus hebat untuk memulai, tapi anda harus memulai untuk menjadi orang hebat”

(Zig Ziglar)

“Dengan pendidikan, kamu bisa mengubah dunia”

(Nelson Mandela)

“Langkah kecil hari ini lebih baik daripada penyesalahn di hari esok”

(Anzela Hayatun Nuffus)

SANWACANA

Puji Syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan" skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Belajar Talking Stick Dan Make a match Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung”** merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pnedidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukuan, doa dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA., IPM., ASEAN Eng. Selaku Rektor Universitas Lampung, beserta jajarannya yang telah memberikan dukungan dalam setiap aspek pendidikan di kampus inii.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro , M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan KerjaSama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pnedidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S. Pd., M. Pd. Selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum FKIP Univeristas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Bapak Sutoro, S. Pd., M. Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembimbing II dan Pembimbing Akademik saya yang telah bersedia membimbing saya dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Melalui bimbingan, saran dan motivasi yang bapak berikan, saya mampu menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Semoga bapak senantiasa diberikan Kesehatan dan keberkahan dalam setiap langkahnya.
8. Bapak Drs. Tedi Rusman, M. Si selaku Dosen Pembimbing I saya yang telah memberikan arahan yang berarti, masukan yang membangun, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Bapak dengan limpahan rahmat dan berkah-Nya.
9. Bapak Drs. Nurdin, M. Si selaku Dosen Pembahas, yang telah memberikan penilaian, kritik, dan saran secara objektif demi perbaikan kualitas isi skripsi ini. Semoga Bapak selalu dalam keadaan sehat dan Bahagia.
10. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Terimakasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
11. Bapak/Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
12. Teruntuk penulis yaitu diriku sendiri Anzela Hayatun Nuffus. Terima kasih atas setiap langkah kecil yang telah kamu ambil, setiap malam yang kamu habiskan untuk belajar, setiap keringat yang kamu curahkan untuk mencapai tujuanmu. Kamu telah membuktikan bahwa kamu kuat, bahwa kamu mampu, dan bahwa kamu pantas mendapatkan keberhasilan Kamu patut bangga dengan dirimu sendiri yang telah berani bermimpi besar, yang telah berani mengambil risiko, dan yang telah berani menghadapi ketakutan. Semangat karena perjalananmu masih Panjang, semoga kamu selalu mendapatkan apapun yang kamu inginkan dengan usaha dan doa tentunya.
13. Teruntuk cinta pertama dan surgaku Bapak Sugondo dan Ibu Sabarita. Terima kasih atas setiap keringat yang kalian curahkan, setiap air mata yang kalian tangiskan, dan setiap pengorbanan yang kalian lakukan untuk saya. Kalian telah memberikan saya kehidupan yang penuh kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan. Saya tidak akan pernah bisa membalas semua yang kalian telah

berikan, tapi saya berharap dapat membuat kalian bangga dan membahagiakan kalian dengan pencapaian saya. Saya cinta kalian lebih dari kata-kata yang dapat mengungkapkannya.

14. Teruntuk kakak-kakak dan adik-adikku. Mas Nico, Mas Abim, Anzeli dan Andhini. Terima kasih ku ucapkan, kalian semua adalah benang-benang yang membentuk kain kehidupan saya. Tanpa kalian, saya tidak akan pernah merasa lengkap. Kakak-kakakku, terima kasih atas setiap pelajaran hidup yang kalian ajarkan. Adik-adikku, terima kasih atas setiap kebahagiaan yang kalian bawa. Saya berterima kasih atas setiap momen yang kita habiskan bersama, setiap tawa yang kita bagi, dan setiap air mata yang kita keringkan bersama. Kalian semua adalah harta berharga saya, dan saya akan selalu menjaga dan merawat hubungan kita dengan penuh kasih sayang. Saya cinta kalian semua lebih dari kata-kata yang dapat mengungkapkannya. Kalian semua adalah jiwa saya, dan saya tidak akan pernah bisa membalas semua yang kalian telah berikan kepada saya.
15. Teruntuk kucing-kucingku, anak-anak mamah, Mouzza, King, Leo, Minul, Jambon, Panda, Muthu, Dombat dan Ucup serta anak-anaknya minul dan Leo. Terima kasih ku ucapkan, kalian adalah hadiah yang paling berharga dalam hidupku. Dengan keberadaanmu, aku merasa hidupku lebih lengkap dan bermakna. Kalian telah membawa kebahagiaan dan kehangatan dalam hidupku, dan aku sangat berterima kasih atas setiap momen yang kita bagikan bersama. Setiap kali kalian menatapku dengan mata manismu, aku merasa dicintai dan dihargai. Kalian telah menjadi teman yang setia dan penyayang, selalu ada di sampingku dalam setiap situasi. Kalian merupakan bagian penting dalam hidupku dan aku akan selalu mencintai kalian dengan tulus.
16. Teruntuk kucing-kucingku yang telah pergi, yang tidak bisa ku sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas setiap momen yang kita bagikan bersama. Aku mengenang setiap senyum, setiap kehangatan, dan setiap keunikan yang kalian bawa dalam hidupku. Kalian telah menjadi bagian tak terpisahkan dari hidupku, dan aku sangat berterima kasih atas setiap saat yang kita habiskan bersama.
17. Teruntuk sahabat terbaik ku Nola, Faida, Sevia, Dhea dan Mutia. Terimakasih atas dukungan dan motivasi yang kamu berikan selama proses skripsi ini. Kamu

telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi aku, dan aku sangat berterima kasih atas kesabaran dan pengertianmu. Aku tidak akan pernah lupa saat-saat kita berdiskusi, berbagi ide, dan saling mendukung satu sama lain. Kehadiranmu sangat membantuku melewati kesulitan dan mencapai tujuan. Aku sangat menghargai persahabatan kita dan berharap kita akan terus mendukung satu sama lain di masa depan.

18. Teruntuk teman-teman KKN Karang Pucung 2024. Terima kasih atas kenangan indah dan pengalaman berharga yang kita bagikan selama KKN. Kita telah menjadi tim yang solid, saling mendukung, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Aku sangat menghargai kebersamaan kita, diskusi-diskusi yang produktif, dan kegiatan-kegiatan yang kita lakukan bersama. Kalian semua telah menjadi bagian penting dalam hidupku, dan aku tidak akan pernah lupa saat-saat kita bersama. Semoga kita semua sukses di masa depan dan tetap terhubung sebagai teman-teman yang baik.
19. Teruntuk teman-teman Angkatan 2021. Terima kasih atas persahabatan dan kenangan indah yang kita ciptakan bersama. Kita telah melewati banyak hal bersama, dari awal perkuliahan hingga saat-saat menantang lainnya. Semoga kita semua sukses di masa depan dan tetap terhubung sebagai teman-teman yang baik. Angkatan 2021, kita akan selalu diingat.
20. Untuk semua pihak yang membantu dan mendukung. Terima kasih ku ucapkan untuk segalanya. Dukungan dan bantuan kalian sangat berarti bagi saya. Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.
21. Terima kasih, Universitas Lampung, almamater tercinta. Tempat di mana aku menimba ilmu, tumbuh, dan berkembang. Semoga Universitas Lampung terus maju dan melahirkan generasi-generasi unggul di masa depan.

Bandar Lampung, 08 Juni 2025

Penulis

Anzela Hayatun Nuffus

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	14
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	15
A. Tinjauan Pustaka	15
1. Hasil Belajar.....	15
2. Model Pembelajaran Kooperatif	19
3. Model Belajar <i>Talking Stick</i>	22
4. Model Belajar <i>Make a Match</i>	25
5. Motivasi Belajar	28
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Pikir	44
D. Hipotesis.....	48
III. METODE PENELITIAN	49
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	49
1. Desain Eksperimen.....	50
2. Prosedur Eksperimen	51
B. Populasi dan Sampel	57
1. Populasi	57
2. Sampel.....	58
C. Variabel Penelitian	58
D. Defisini Konseptual dan Operasional Variabel.....	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	63
F. Uji Persyaratan Instrumen.....	64
1. Uji Validitas	64
2. Uji Reliabilitas	68

3.	Tingkat Kesukaran Soal	70
4.	Daya Beda Soal	72
G.	Uji Persyaratan Analisis Data	74
1.	Uji Normalitas	74
2.	Uji Homogenitas	75
H.	Teknik Analisis Data	76
1.	Analisis Varians Dua Jalan	76
2.	Uji T-test Dua Sampel Independent	77
I.	Pengujian Hipotesis	80
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	83
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	83
B.	Gambaran Umum Responden	86
C.	Deskripsi Data Penelitian	86
1.	Deskripsi Data Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Menggunakan Model Belajar <i>Talking Stick</i> Di Kelas Eksperimen	87
2.	Deskripsi Data Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Menggunakan Model Belajar <i>Make a Match</i> Di Kelas Kontrol	89
3.	Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Belajar <i>Talking Stick</i> Di Kelas Eksperimen	91
4.	Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Belajar <i>Make a Match</i> Di Kelas Kontrol	99
D.	Uji Persyaratan Analisis Data	107
E.	Pengujian Hipotesis Penelitian	109
F.	Pembahasan	118
G.	Keterbatasan Penelitian	133
V.	SIMPULAN DAN SARAN	134
	DAFTAR PUSTAKA	137
	LAMPIRAN	148

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Ekonomi Penilaian Tengah Semester Siswa Kelas X	3
2. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas X.4 dan Kelas X.5	8
3. Penelitian Yang Relevan	30
4. Desain Eksperimen Faktorial 2x3	51
5. Prosedur Penelitian Quasi Eksperimen	52
6. Data Jumlah Siswa Kelas X SMAS Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025	57
7. Definisi Operasional Variabel Penelitian	61
8. Hasil Uji Coba Validitas Instrument Tes	66
9. Hasil Uji Coba Validitas Instrument Motivasi Belajar	67
10. Interpretasi Tingkat Koefisien r	69
11. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Test Hasil Belajar	69
12. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Motivasi Belajar	70
13. Daftar Kriteria Indeks Kesukaran Soal	71
14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	71
15. Interpretasi indeks Daya Pembeda Butir	73
16. Hasil Uji Daya Beda Soal	73

17. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan.....	77
18. Pimpinan SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2024/2025	84
19. Sarana dan Prasarana SMA Gajah Mada Bandar Lampung	85
21. Kategori Motivasi Belajar Siswa Di Kelas Eksperiman	88
22. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Menggunakan	89
23. Kategori Motivasi Belajar Siswa Di Kelas Kontrol.....	90
24. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Siswa Menggunakan Model Belajar <i>Talking Stick</i> Di Kelas Eksperimen	91
25. Kategori Hasil Belajar Siswa Di Kelas Eksperimen Menggunakan Model Belajar Talking Stick.....	92
26. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Siswa Pada Siswa Motivasi Belajar Tinggi Menggunakan Model Belajar <i>Talking Stick</i> Di Kelas Eksperimen.	93
27. Kategori Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Tinggi Yang Menggunakan Model Talking Stick	94
28. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Siswa Pada Siswa Motivasi Belajar Sedang Menggunakan Model Belajar <i>Talking Stick</i> Di Kelas Eksperimen. ...	95
29. Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Sedang Yang Menggunakan Model Talking Stick	96
30. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Siswa Pada Siswa Motivasi Belajar Rendah Menggunakan Model Belajar <i>Talking Stick</i> Di Kelas Eksperimen....	97
31. Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Rendah Yang Menggunakan Model Talking Stick	98
32. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Siswa Menggunakan Model Belajar <i>Make a Match</i> Di Kelas Kontrol	99
33. Kategori Hasil Belajar Siswa Di Kelas Kontrol Menggunakan Model Belajar <i>Make a Match</i>	100

34. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Tinggi Menggunakan Model Belajar <i>Make a Match</i> Di Kelas Kontrol.....	101
35. Kategori Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Tinggi Yang Menggunakan Model <i>Make a Match</i>	102
36. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Sedang Menggunakan Model Belajar <i>Make a Match</i> Di Kelas Kontrol.....	103
37. Kategori Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Sedang Yang Menggunakan Model <i>Make a Match</i>	104
38. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Rendah Menggunakan Model Belajar <i>Make a Match</i> Di Kelas Kontrol	105
39. Kategori Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Motivasi Belajar Rendah Yang Menggunakan Model <i>Make a Match</i>	106
40. Rekapitulasi Uji Normalitas.....	107
41. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	109
42. Hasil Uji Hipotesis 1	110
43. Hasil Uji Hipotesis 2	111
44. Hasil Uji Hipotesis 3	112
45. Hasil Uji Hipotesis 4	114
46. Hasil Uji Hipotesis 5	115
47. Hasil Uji Hipotesis 6	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	149
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari SMA Gajah Mada	150
3. Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Kelas X.1 dan X.2	151
4. Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Kelas X.3 dan X.4	152
5. Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Kelas X.5 dan X.6	153
6. Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Kelas X.7	154
7. Dokumentasi Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran.....	155
8. Dokumentasi Penyebaran Instrumen Angket Motivasi Belajar	156
9. Surat Izin Penelitian	157
10. Surat Balasan Penelitian.....	158
11. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	159
12. Lembar Instrumen Motivasi Belajar	161
13. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Ekonomi	166
14. Lembar Instrumen Tes Soal	169
15. Data Uji Coba Prasyarat Instrumen.....	175

16. Hasil Uji Prasyarat Instrumen	178
17. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Statistika Parametrik	193
18. Hasil Pengujian Hipotesis	195
19. Dokumentasi Pelaksanaan Model Pembelajaran	198
20. Modul Ajar	199
21. Data Hasil Belajar Siswa Setelah penerapan Model	207
22. Data Motivasi Belajar Siswa	208

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang harus dipenuhi. Pendidikan merupakan bentuk usaha yang dilakukan oleh suatu lembaga pendidikan secara sistematis dan tersusun guna menciptakan suasana keseluruhan proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Tujuannya adalah untuk memperoleh serta menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan luas, mampu mengembangkan potensi diri secara optimal, meningkatkan kecerdasan diberbagai aspek, serta membangun karakter yang kuat dan berintegritas. Dalam proses memperoleh pendidikan, pembelajaran memegang peranan yang penting. Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara guru dengan siswa yang berlangsung di lingkungan belajar atau sekolah, interaksi tersebut bertujuan guna memperoleh ilmu, pengetahuan dan pengalaman (Djamiluddin & Wardana, 2019).

Tujuan dari pelaksanaan pembelajaran yaitu agar tercapainya perubahan–perubahan baik dari tingkah laku, sikap, pengetahuan serta keterampilan peserta didik yang dapat terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar menjadi tolak ukur berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran, di mana guru dapat mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang disajikan. Tinggi atau rendahnya hasil belajar menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran selama proses pembelajaran (Yuliyanto dkk., 2022). Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa dari proses pembelajaran yang dilalui.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat dilakukan sebagai hasil interaksi dalam

pembelajaran (Watson dalam Andriani & Rasto, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran yang dilakukan yang telah memberikan perubahan baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Mariyana dkk., 2023). Di sekolah, hasil belajar biasanya diukur dari seberapa baik penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajari dan dibuktikan serta ditunjukkan melalui ulangan-ulangan atau ujian-ujian yang ditempuhnya (Yandi dkk., 2023). Dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan, sangat perlu memperhatikan faktor-faktor apa sajakah yang dapat mempengaruhi hasil belajar, baik itu faktor yang berasal dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, terdapat beberapa persoalan yang kerap dijumpai dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang berdampak pada ketercapaian dari hasil pembelajaran yang diharapkan. Persoalan tersebut salah satunya disebabkan oleh rendahnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengimplementasikan model belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model belajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, dikarenakan pengembangan model belajar yang tepat dan efektif sangat mendukung keberhasilan dalam tujuan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa serta membangun komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih optimal (Aswir dkk., 2019). Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga sangat penting dikarenakan beragamnya karakteristik, watak serta kebiasaan-kebiasaan peserta didik dalam belajar (Asyafah, 2019).

SMA Gajah Mada Bandar Lampung menjadi tempat yang dipilih penulis dalam penelitian ini, dikarenakan pada hasil observasi awal menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam berlangsungnya proses pembelajaran. SMA Gajah Mada Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah atas yang memiliki akreditasi A, namun berdasarkan hasil

observasi dan wawancara ditemukan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah ini. Salah satu masalah utama adalah model pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat baik secara fisik ataupun mental dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini mengakibatkan Sebagian besar siswa kurang bersemangat dan termotivasi dalam belajar, hal tersebut ditunjukkan dari jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran sedikit, kurang berani bertanya dan mengungkapkan pendapat, serta tidak sedikit siswa yang mengobrol saat jam Pelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan, sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Berdasarkan data hasil penilaian ujian Tengah semester (UTS), diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP. Berikut ini merupakan hasil Ujian Tengah Semester pada mata Pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

Tabel 1. Hasil Belajar Ekonomi Penilaian Tengah Semester Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung

Kelas	Nilai		Jumlah Siswa	Keterangan
	<75	≥75		
X.1	34	5	39	Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran minimum yang diterapkam sekolah adalah 75
X.2	36	3	39	
X.3	36	3	39	
X.4	29	4	33	
X.5	29	5	34	
X.6	33	5	38	
X.7	34	5	39	
Jumlah siswa	231	30	261	
Presentase	88,51%	11,49%	100%	

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Gajah Mada Bandar Lampung

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung masih tergolong rendah. Dari keseluruhan total siswa, hanya 30 (11,49%) siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan KKTP yang diterapkan ≥ 75 , sedangkan 231 siswa

(88,51%) mendapatkan nilai dibawah 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal, dan salah satu penyebab belum berhasilnya pembelajaran dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengaplikasikan model-model pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Pemilihan dan pengaplikasian model pembelajaran yang beragam dan relevan dapat merangsang motivasi belajar siswa di kelas sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru seperti metode ceramah, seringkali menyebabkan partisipasi siswa menjadi kurang aktif. Metode seperti ini dianggap belum optimal, karena penerapannya masih monoton dan menimbulkan kejenuhan pada diri siswa (Pratiwi dkk., 2020). Oleh karena itu, penting untuk guru mengaplikasikan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa agar dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan persoalan tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik, perlu dilakukan upaya pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif. Model pembelajaran ini, harus dirancang sedemikian rupa sehingga kompeten dalam merangsang minat peserta didik, mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, serta mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pengembangan dan keterampilan siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif.

Menurut Afandi, Chamalah & Wardani dalam (Hasanah & Himami, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada partisipasi aktif siswa untuk berkerjasama dalam suatu kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa akan belajar bagaimana mengambil keputusan bersama melalui interaksi dan komunikasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara kolektif.

Dengan demikian, pendekatan ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran kooperatif, tercipta interaksi yang multiarah, artinya interaksi tidak hanya tercipta antara pendidik dengan peserta didik, tetapi juga antar peserta didik itu sendiri (Baehaqi, 2020). Interaksi ini tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi dari guru, melainkan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Peran guru tidak hanya sebatas pemberi informasi atau materi, melainkan menjadi fasilitator yang menyediakan, membimbing serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mencari, menemukan, serta memahami informasi dari berbagai sumber. Dengan demikian, siswa dapat memperluas wawasan dan pengetahuannya secara lebih mendalam.

Ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Penelitian ini, memilih model belajar *Talking Stick* dan *Make a Match*, karena kedua model ini merupakan pembelajaran kooperatif yang tidak hanya menggabungkan proses belajar mengajar, tetapi juga menyertakan unsur bermain dalam penerapannya. Adanya unsur permainan yang bermakna pada kedua model pembelajaran tersebut, berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai topik pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan, sehingga dapat mencegah timbulnya rasa jenuh dalam diri siswa dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Dea dkk., 2016). Hal tersebut sesuai dengan hasil pra survey yang dilaksanakan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung, yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan motivasi belajar yang rendah dan hal tersebut dikarenakan penerapan metode pembelajaran ceramah yang digunakan guru menyebabkan siswa kurang tertarik dan menjadi pasif dalam belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, semangat serta memotivasi siswa untuk giat belajar, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan (Ratunguri dkk., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam Pelajaran

Bahasa Indonesia di kelas VI SD GMIM 34 Manado, selain itu model ini juga mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, lebih kreatif dan juga focus selama pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih baik. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fauhah & Rosy, 2020) menunjukkan bahwa penerapan model belajar *Make a Match* dalam proses pembelajaran berdampak pada peningkatan pemahaman siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan hal tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Lebih lanjut, Suprijono (dalam Rofi'ah & Makruf Ahmad, 2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* merupakan suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang dalam format permainan, Menggunakan alat bantu berupa tongkat, model ini bertujuan untuk menggerakkan siswa agar lebih percaya diri dalam mengutarakan pendapat mereka di hadapan orang lain. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, dan siswa yang memegang tongkat diharuskan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, kegiatan ini dilakukan berulang kali hingga seluruh kelompok berkesempatan untuk menjawab. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih ceria, senang, dan terbiasa dengan kondisi serta situasi yang menuntut mereka untuk siap berbicara di depan umum.

Berdasarkan pemaparan sumber di atas, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* merupakan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya sebatas untuk meningkatkan kemampuan akademis siswa, tetapi juga untuk melatih keberanian mereka dalam berbicara di depan umum, mengemukakan pendapat, serta menghadapi situasi-situasi yang menuntut keberanian dan kepercayaan diri. Selain itu, model ini juga membantu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan penuh semangat, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *Talking Stick* dapat menjadi salah satu metode yang efektif guna meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama di kalangan siswa, yang

pada akhirnya diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Model Pembelajaran *Make a Match*, menurut Riyanti & Abdullah (dalam Danil dkk., 2022) merupakan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa untuk berpasangan dengan siswa lain dalam suatu kelompok guna memahami konsep dan topik pembelajaran. Proses ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran berupa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Model pembelajaran ini mampu mendorong siswa untuk lebih bersemangat karena adanya unsur permainan, siswa tidak hanya hadir, melainkan juga turut berkontribusi mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran, baik secara fisik, mental ataupun emosional. Sehingga teknik pembelajaran ini diharapkan mampu mewujudkan suasana kelas yang responsif, menumbuhkan kepercayaan diri siswa, serta menghilangkan rasa jenuh selama pembelajaran berlangsung (Descchuri dkk., 2016). Dalam penerapannya, kondisi kelas diupayakan agar bersifat demokratis, dengan memberi siswa kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Anggaraeni dkk., 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut dikarenakan, dengan mengikutsertakan siswa dalam aktivitas pembelajaran secara berpasangan menggunakan kartu yang berisi jawaban dan pertanyaan, model ini mampu mewujudkan suasana kelas yang lebih dinamis dan penuh interaksi, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini tidak hanya memotivasi siswa dalam belajar tetapi juga mengurangi rasa bosan dan mengantuk selama pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Selain model pembelajaran yang digunakan, banyak faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, salah satu faktor penting tersebut adalah motivasi belajar. Menurut Purwanto (dalam Elvira dkk., 2022) Motivasi belajar

adalah upaya yang dilakukan secara sadar dalam mencapai tujuan atau hasil pembelajaran yang telah diharapkan. Motivasi ini menjadi faktor penggerak yang dapat memacu serta mengarahkan individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuannya dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat menjadi indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, maka membuat mereka cenderung bersemangat, tekun dan fokus dalam pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman dan prestasi belajar mereka yang pada akhirnya akan menunjang keberhasilan belajar siswa. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, maka akan mempengaruhi peserta didik dalam menjaga konsentrasi belajar dan tentu akan berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka. Berikut ini merupakan tabel hasil kuisisioner motivasi belajar siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas X.4 dan Kelas X.5 SMA Gajah Mada Bandar Lampung

Kelas	Motivasi Belajar		
	Tinggi	Sedang	Rendah
X.4	4	12	17
X.5	5	10	19

Sumber : Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil kuisisioner motivasi belajar siswa, diperoleh data yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa secara umum masih tergolong rendah. Dari 33 siswa, hanya 4 siswa di kelas X.4 yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 12 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, sementara di kelas X.5 terdapat 5 siswa dengan tingkat motivasi yang tinggi dan sebanyak 10 siswa yang motivasinya sedang lebih dari itu siswa lainnya masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Hasil ini mengindikasikan perlunya perhatian lebih terhadap upaya peningkatan motivasi belajar di kalangan siswa, khususnya di kedua kelas tersebut.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang memacu siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi secara tidak langsung akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat hasil belajarnya (Sari dkk., 2020). Salah satu faktor penting yang memengaruhi motivasi belajar adalah pengaplikasian model pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat seperti *Talking Stick* dan *Make a Match*, memainkan peran penting dalam mewujudkan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang efektif mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan pemaparan sumber di atas, bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan tidak hanya model pembelajaran yang interaktif, melainkan juga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan model pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sementara motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk terus berusaha mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Kombinasi keduanya akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Bertitik tolak pada latar belakang tersebut, sangat penting untuk dilaksanakannya suatu penelitian demi memberikan kontribusi yang berarti serta informasi mengenai suatu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Belajar *Talking Stick* dan *Make a Match* ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Sebagaimana terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.
2. Model pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya pemahaman guru mengenai variasi model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.
4. Penerapan metode ceramah yang kurang menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan kebosanan dan mengurangi motivasi belajar.
5. Rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.
6. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa, seperti dalam model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dibatasi hanya pada kajian membandingkan hasil belajar ekonomi melalui model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match* ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatas masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dengan siswa yang

menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di kelas X SMA Gajah mada Bandar Lampung ?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah di kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung ?
3. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi?
4. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang ?
5. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ?
6. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di kelas X SMA Gajah mada Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah di Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.
4. Untuk mengetahui apakah hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang.
5. Untuk mengetahui apakah hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih Tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
6. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran dengan memperkaya wawasan mengenai efektivitas dua model pembelajaran yaitu *Talking Stick* dan *Make a Match*, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk menambah literatur mengenai strategi pembelajaran yang efektif diterapkan guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau bahan kajian lebih lanjut, guna memperdalam pemahaman tentang bagaimana motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran

tertentu. Hal ini dapat dijadikan dasar teoritis bagi penelitian lanjutan mengenai interaksi antara model pembelajaran dan faktor motivasi terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Studi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bahan evaluasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi melalui peningkatan motivasi belajar siswa itu sendiri dan pengalaman pembelajaran yang didapat langsung dari model pembelajaran tipe *Talking Stick* dan *Make a Match*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan Paduan praktis bagi para guru di SMA Gajah Mada Bandar Lampung maupun sekolah lain dalam mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat dan efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi Solusi bagi pihak sekolah terkait permasalahan yang terjadi sehingga dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan di tingkat sekolah mengenai pelatihan guru, pengembangan kurikulum atau kebijakan lainnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Pogram Studi

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan pengetahuan dan kontribusi nyata Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang penelitian sehingga terlaksananya tanggung jawab dan tujuan progam studi terhadap perkembangan praktik pendidikan yang lebih baik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah model pembelajaran *Talking Stick* (X_1), *Make a Match* (X_2), Hasil Belajar (Y) dan Motivasi Belajar (Z).

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

5. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah ilmu Pendidikan yang berfokus pada mata pelajaran ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Belajar merupakan komponen utama dalam seluruh tahapan pendidikan di sekolah, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan yang hendak dicapai bergantung pada efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (dalam Adan, 2023) menyatakan belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang ditempuh seseorang guna memperoleh sesuatu yang baru, yang ditandai oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang didapatkan. Setelah tahapan pembelajaran selesai, siswa akan memperoleh hasil belajar yang meliputi kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil tersebut merupakan pencapaian dari proses pengamalan belajar yang diterima siswa (Adan, 2023).

Menurut (Andryannisa, Mahesya dkk., 2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian atau asesmen, partisipasi dalam belajar, tanya jawab serta pemberian umpan balik sesama siswa yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut Susanto (dalam Purwaningsih, 2022) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang didapat siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, karena belajar sendiri merupakan proses dari seseorang dalam berupaya memperoleh suatu transformasi dalam dirinya yang relatif menetap. Hasil belajar seringkali dijadikan sebagai acuan untuk melihat seberapa jauh siswa memahami materi yang sudah dipelajari. Dan untuk

mewujudkan hasil belajar tersebut, diperlukan serangkaian penilaian menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Purwanto (Budiarti dkk., 2017) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*product*) merujuk pada pencapaian yang diperoleh akibat terlaksananya suatu kegiatan atau proses yang mengakibatkan terjadinya perubahan input siswa (sumber daya, informasi dan kondisi awal) secara fungsional. Baik atau buruknya hasil belajar, bergantung pada interaksi antara siswa dengan guru, karena hasil tersebut ditentukan dari proses pembelajaran yang dijalani siswa dan pengajaran yang diberikan guru. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk mewujudkan lingkungan belajar yang efektif dan bagi penting bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kerjasama yang baik antara kedua belah pihak akan meningkatkan kualitas hasil belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Yandi dkk., 2023) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah menerima pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai gambaran dari upaya belajar yang dilakukan siswa. Semakin tinggi usaha siswa dalam belajar, idealnya semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapai. Oleh karena itu, hasil belajar dapat berfungsi sebagai indikator dalam mengukur keberhasilan pencapaian yang dialami siswa. Hasil belajar dikatakan terwujud apabila peserta didik mengalami kemajuan dan peningkatan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang selalu terkait erat dengan proses pembelajaran. Proses belajar merupakan kegiatan atau tahapan yang dilalui, sementara hasil belajar adalah pencapaian akhir yang diraih seseorang setelah menempuh proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi yang

telah diajarkan selama proses pembelajaran. Hasil dari belajar sendiri biasanya dicerminkan dalam wujud angka atau skor yang didapat dari hasil mengikuti evaluasi berupa ujian akhir, ujian harian, kuis atau ujian-ujian lainnya. Hasil belajar dianggap berhasil ketika siswa mampu menunjukkan kemajuan ataupun perubahan yang terjadi pada dirinya, dari yang awalnya tidak tahu menjadi mengetahui, dan dari yang tidak bisa melakukan sesuatu menjadi mampu melakukannya. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga suatu usaha yang keras dan perencanaan yang matang, siswa harus giat belajar dan mulai mengelola waktu yang baik dan efektif untuk belajar dan kegiatan lainnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran sering ditemui beberapa kendala yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Menurut Slameto (dalam Putra dkk., 2022) memaparkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa atau lingkungan sekitar) keduanya berperan penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik.

a. Faktor Internal

1) Faktor Kesehatan

Kesehatan yang kurang baik dapat menghambat proses belajar, menyebabkan siswa mudah lelah, tidak bersemangat dan kurang fokus dalam belajar.

2) Faktor Minat

Minat merupakan kebiasaan untuk mengamati dan mengingat berbagai aktivitas.

3) Faktor Bakat

Bakat memengaruhi hasil belajar karena bahan ajar yang sesuai memudahkan siswa memahami dan menerapkan informasi.

4) Faktor Motivasi

Motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Faktor keluarga yang memengaruhi hasil belajar meliputi pola asuh, hubungan keluarga, suasana rumah dan kondisi ekonomi.

2) Faktor Sekolah

Faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi metode serta model belajar, hubungan guru dan siswa serta fasilitas sekolah.

3) Faktor Masyarakat

Faktor Masyarakat memengaruhi belajar siswa melalui lingkungan, teman sebaya dan kehidupan sekitar.

Selain adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai keberhasilan belajar, terdapat juga beberapa indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan atau petunjuk dalam mencapai tujuan tersebut. Indikator ini diperlukan sebagai alat ukur guna mengetahui sejauh mana perubahan-perubahan telah tercapai dalam proses belajar. Berikut beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa :

Menurut Starus, Tetroe & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) Indikator hasil belajar terdiri dari 3 ranah, yaitu :

- a. Ranah Kognitif
Ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Sehingga berfokus pada proses siswa dalam memperoleh pengetahuan, memahaminya, menerapkannya dan menganalisis informasi, lalu menggabungkannya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran.
- b. Ranah Afektif
Ranah ini berkaitan dengan sikap, keyakinan dan nilai siswa yang memengaruhi perilaku untuk menerima, merespon, menghormati, menilai dan mengendalikan diri.
- c. Ranah Psikomotorik
Ranah ini melibatkan keterampilan fisik siswa dalam praktik nyata, seperti aktivitas melukis dan olahraga.

Menurut (Turrohmah, 2017:17) kriteria atau indikator hasil belajar pada dasarnya meliputi seluruh aspek psikologi siswa yang mengalami perubahan sebagai dampak dari perolehan pengalaman pada proses pembelajaran yang didapat. Dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya siswa dalam memperoleh pengetahuan, wawasan serta kemampuan dalam menguasai materi yang diberikan, dapat dilihat dari hasil atau prestasi belajarnya. Siswa dinyatakan berhasil jika hasil belajar yang diperoleh baik. sebaliknya, apabila hasil belajar siswa rendah maka siswa dinyatakan belum berhasil dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa dalam mencapai hasil belajar yang baik, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut dapat berasal dari diri siswa itu sendiri yang meliputi minat

serta motivasi yang dimiliki peserta didik dalam belajar. Selain itu, faktor lainnya berasal dari lingkungan sekitar, seperti dukungan keluarga serta pengaplikasian model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Oleh sebab itu, memperhatikan faktor-faktor tersebut menjadi langkah penting dalam memastikan tercapainya indikator-indikator hasil belajar secara maksimal.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan belajar yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar melalui interaksi dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif mengedepankan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan guna memperoleh pengetahuan dan kemampuan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019:87) model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang mengharuskan siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mengembangkan keahlian tiap individu dan memanfaatkan berbagai faktor internal dan eksternal guna memecahkan suatu masalah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara kolektif. Selanjutnya menurut Ariani dkk., (2022 :99) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif merupakan metode di mana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan Tingkat kemampuan yang beragam. Dalam strategi ini, siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompok dengan menumbuhkan dua rasa tanggung jawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan belajar untuk anggota kelompok lainnya.

Menurut Nurhadi (dalam Ali, 2021) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai aktivitas yang dilakukan secara sadar dan terencana, guna mewujudkan hubungan yang timbal balik, demi mencegah ketidaknyamanan dan kesalahpahaman antar peserta didik yang dapat

menimbulkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran kooperatif membutuhkan keterlibatan siswa untuk berkerjasama dalam kelompok, sehingga dapat mengembangkan kinerja siswa menjadi lebih baik, dan menumbuhkan sikap saling membantu dalam beberapa perilaku sosial. Dengan begitu, pembelajaran kooperatif tidak hanya bekerja secara kelompok. Lebih dari itu, dalam pembelajaran kooperatif terdapat tugas yang bersifat kolaboratif sehingga memungkinkan terciptanya interaksi dan hubungan secara terbuka dan timbal balik diantara anggota kelompok (Anita dalam Lestari & Azzahri, 2022).

Dalam model pembelajaran kooperatif, peran guru bertambah dari yang hanya sekedar menyampaikan informasi menjadi fasilitator yang mendukung siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan terintegrasi. Guru, tidak sekedar memberikan materi secara langsung, melainkan juga memegang peran penting dalam mendukung siswa mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Dengan interaksi dan refleksi, siswa mendapat kesempatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar melalui pengalaman yang diperoleh. Dalam situasi ini, siswa tidak hanya sekedar menerima secara pasif, melainkan juga didorong untuk mengemukakan, menguji dan menerapkan ide-ide mereka dalam konteks yang nyata serta memungkinkan siswa untuk memainkan peran aktif dalam pengalaman belajar pribadi mereka. Hal ini, memberi siswa kebebasan untuk mengeksplorasi dan memperluas pemahaman mereka secara inovatif dan mandiri. Proses pembelajaran ini juga memperkuat interaksi dan komunikasi yang dinamis antara semua pihak yang terlibat. Komunikasi terjadi tidak sebatas pada guru dan siswa, tetapi juga terjadi pada sesama siswa dalam kelompok, serta antara kelompok yang berbeda. Sehingga pada interaksi ini, memungkinkan adanya pertukaran ide dalam pemecahan masalah secara kolaboratif, yang memperkaya pengalaman belajar bagi semua pihak yang terlibat. Melalui proses ini, siswa belajar untuk bekerja sama, berpikir kritis dan menghargai berbagai perspektif yang berbeda.

Menurut Rusman (dalam Wijaya & Arismunandar, 2018) Model pembelajaran kooperatif memiliki enam langkah dalam pembelajarannya, yaitu :

- a. Langkah pertama : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- b. Langkah kedua : Menyampaikan informasi.
- c. Langkah ketiga : Membagi siswa ke dalam kelompok belajar.
- d. Langkah keempat : Membimbing setiap kelompok untuk dapat bekerja dan belajar secara kolaboratif.
- e. Langkah kelima : Melaksanakan tinjauan dan penilaian.
- f. Langkah keenam : Memberi reward.

Selain itu, Rusman (dalam Esminarto dkk., 2016) juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif terdapat empat unsur penting di dalamnya, yaitu :

- a. Keberadaan siswa dalam kelompok.
- b. Adanya aturan main dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif.
- c. Adanya usaha belajar yang dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok.
- d. Pencapaian kompetensi yang harus dicapai oleh setiap kelompok.

Lie (dalam Simeru dkk., 2023) menyatakan, dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa manfaat diantaranya :

- a. Meningkatkan kemampuan Kerjasama antar siswa
- b. Menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan
- c. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar
- d. Menumbuhkan serta mengembangkan motivasi, rasa percaya diri dan cara pandang yang positif
- e. Meningkatkan prestasi dan hasil belajar

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif menawarkan pendekatan yang memberdayakan siswa untuk belajar secara kolaboratif. Dengan menekankan pada interaksi, kerja sama dan saling mendukung dalam kelompok, ini bukan hanya sekedar pencapaian akademik semata, tetapi juga memotivasi siswa untuk dapat berkembang secara sosial dan emosional melalui pengalaman belajar yang berfokus pada kolaborasi. Dengan mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, model ini menciptakan ruang, di mana siswa dapat saling belajar satu sama lainnya, saling menghargai perbedaan

perspektif dan membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi, belajar dan berkembang bersama rekan-rekan kelompok, yang pada gilirannya mampu memperkuat rasa tanggung jawab pada individu dan kelompok sehingga setiap siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan akan berimplikasi pada hasil belajar yang meningkat.

3. Model Belajar *Talking Stick*

Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, guru menggunakan sebuah tongkat yang akan diberikan secara bergiliran kepada siswa, dan siswa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat mengenai materi yang sedang dibahas atau yang dipertanyakan oleh guru. Sugiharto (dalam Huda, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif, karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan strategi pembelajaran kooperatif yaitu : (1) Siswa bekerja sama secara kolaboratif dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu, (2) Kelompok dibentuk secara heterogen, yaitu dimana setiap anggota kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, (3) Anggota kelompok berasal dari latar belakang yang berbeda, (4) Penghargaan terkait prestasi yang didapat ditunjukkan untuk seluruh anggota kelompok bukan masing-masing individu.

Menurut Suyatno (dalam Pasaribu dkk., 2017) model pembelajaran *Talking Stick* didefinisikan sebagai model pembelajaran yang dirancang khusus guna mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dengan menggunakan bantuan berupa tongkat, model ini diterapkan guru dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Di sisi lain Baid dkk., (2022) mengartikan model pembelajaran

Talking Stick sebagai strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok dan unsur permainan dalam proses pembelajaran, dengan tongkat sebagai media belajar. Model ini memberikan peluang kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual serta memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, model ini juga dapat melatih siswa dalam menguasai materi pelajaran dan mampu menumbuhkan sikap kepercayaan diri siswa untuk berani menyampaikan pendapat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan tongkat sebagai alat bantu utama penerapannya, model ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sambil bermain serta mampu meningkatkan kesiapan mental dan penyesuaian diri siswa dalam menyampaikan pendapatnya selama proses pembelajaran. Sehingga penerapan model ini dalam proses pembelajaran akan mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Langkah-langkah model pembelajaran *Talking Stick* menurut Istarani (dalam Jamiah & Surya, 2016) sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan sebuah tongkat.
- b. Guru membentuk beberapa kelompok belajar dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 hingga 6 siswa.
- c. Guru menjelaskan beberapa materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberi waktu kepada siswa untuk membaca serta memahami materi tersebut.
- d. Setelah waktu dirasa cukup, guru meminta siswa untuk menutup buku pelajarannya dan mulai duduk berdasarkan anggota kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- e. Guru mengambil tongkat dan memutar music, tongkat digilir kepada siswa sembari alunan music terus berjalan, Ketika music dihentikan, maka siswa yang terakhir memegang tongkat tersebut, yang harus menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat mengenai materi yang sudah dipelajari. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai seluruh kelompok mendapat giliran mendapat pertanyaan dan menjawabnya.
- f. Guru memberikan evaluasi atau Kesimpulan.
- g. Penutup.

Dalam pemilihan model pembelajaran yang digunakan di kelas, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan tertentu, hal itu bergantung pada bagaimana kondisi atau situasi yang ada di kelas tersebut. Berikut ini

merupakan kelebihan dan kekurang dari model pembelajaran *Talking Stick* (Hasan, 2022) , yaitu :

- a. Kelebihan model pembelajaran *Talking Stick*
 - 1) Menguji kesiapan siswa dalam memahami materi pelajaran
Menurut Suprijono, menguji kesiapan belajar siswa dilakukan guna mengukur kesiapan siswa dalam memberikan tanggapan atau jawaban guna mencapai tujuan pembelajaran.
 - 2) Melatih siswa untuk menguasai materi dengan cepat
Penerapan model *Talking Stick* dapat membantu siswa dalam menguasai dan memahami materi dengan cepat.
 - 3) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
Model *Talking Stick* berguna dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Adanya unsur permainan, membuat pelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
 - 4) Melatih siswa untuk berani menyampaikan pendapat
Model ini mampu melatih siswa untuk berani menyampaikan pendapatnya, sehingga berguna dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

- b. Kekurangan Model pembelajaran *Talking Stick*
 - 1) Membuat siswa cemas dan tegang
Pada pelaksanaan model pembelajaran *Talking Stick*, dapat membuat siswa merasa tegang dan cemas terhadap pertanyaan yang akan diberikan guru, siswa merasa takut tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.
 - 2) Ketidaksiapan siswa dalam menjawab pertanyaan
Banyak hal yang membuat siswa merasa belum siap terhadap pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini dikarenakan perbedaan tingkat kemampuan berpikir masing-masing siswa berbeda.

Indikator model belajar *Talking Stick*

Menurut (Wulandari, 2016) terdapat beberapa indikator motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan model *Talking Stick*, diantaranya, yaitu :

- a. Memperhatikan dan mendengar penjelasan guru saat menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Mendengarkan serta menghargai pendapat teman.
- c. Mengembangkan ide/gagasan dalam kelompok.
- d. Berdiskusi dengan kelompok.
- e. Berani mengungkapkan pendapat di hadapan teman dan guru.
- f. Mampu mengingat dan menyampaikan point – point penting dari materi yang sudah dijelaskan guru.

4. Model Belajar *Make a Match*

Model belajar *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran kooperatif di mana siswa terlibat dalam aktivitas pencocokan kartu yang berisi pertanyaan di satu sisi dan jawaban yang harus ditemukan di sisi lain. Model pembelajaran ini bertujuan dalam meningkatkan interaksi siswa untuk berkolaborasi dalam belajar, mengasah keterampilan melalui aktivitas pencocokan kartu serta mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Komalasari (dalam Suprpta, 2020) mendefinisikan model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menstimulasi siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan melalui permainan kartu pasangan dalam waktu yang telah ditentukan. Dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* dilakukan secara berkelompok, di mana guru menyediakan kartu-kartu berupa pertanyaan dan jawaban yang memuat permasalahan atau materi yang telah dipelajari, kemudian siswa mencari dan memasangkan setiap pasang kartu yang sesuai Suyatno (dalam Destrian dkk., 2022).

Dalam model pembelajaran tipe *Make a Match*, siswa belajar dalam kelompok untuk memahami materi dengan mengandalkan kerjasama dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Model ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang berbeda dan dinamis melalui permainan mencari pasangan sambil mempelajari konsep atau topik tertentu, meningkatkan pemahaman siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memenuhi standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan di sekolah. Dengan begitu, melalui model ini, memungkinkan siswa untuk bermain sekaligus memperoleh pengetahuan dari pengalaman yang didapatkan (Raharjo & Kristin, 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa Model *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran kooperatif di mana siswa mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Metode ini dirancang untuk meningkatkan interaksi, kerjasama, dan keterampilan

siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa bekerjasama dalam suatu kelompok untuk mencocokkan kartu yang disediakan oleh guru. Tujuan dari metode ini adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan interaktif serta memperdalam pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Dengan pendekatan ini, siswa dapat termotivasi untuk belajar secara aktif sekaligus terlibat dalam permainan yang mendukung proses belajar mereka dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Dalam menerapkan model pembelajaran *Make a Match* di kelas, terdapat langkah-langkah yang harus dipersiapkan guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang diharapkan. Adapun langkah- Langkah penerapan model belajar *Make a Match* menurut Rusman (dalam Juhji, 2017) yaitu :

- a. Guru mempersiapkan sejumlah kartu yang berisi tema atau materi yang telah dipelajari yang sesuai untuk sesi review (satu bagian kartu berisi pertanyaan, dan kartu lainnya berisi jawaban).
- b. Masing-masing siswa menerima satu kartu, dan kemudian bertugas memikirkan jawaban atau pertanyaan yang sesuai pada kartu yang didapat.
- c. Setiap siswa bertugas mencari pasangan yang memiliki kartu sesuai dengan kartu yang mereka punya (siswa yang mendapat kartu berisi soal harus menemukan pasangan yang memegang kartu berisi jawabannya).
- d. Kelompok siswa yang berhasil mencocokkan kartunya dari batas waktu yang diberikan dan kemudian mempresentasikan hasil mereka, maka akan diberikan point. Sedangkan siswa yang tidak berhasil menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu mereka maka akan diberikan sanksi atau hukuman.
- e. Setelah satu babak selesai, kartu diacak dan dibagikan kembali sehingga setiap siswa berkesempatan mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya dan berguna dalam melatih kekuatan berpikir mereka. Proses ini dilakukan terus menerus sampai batas waktu yang telah ditentukan.
- f. Kesimpulan atau penguatan dari guru.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* di dalam kelas, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Hal tersebut dikarenakan, perbedaan masing-masing kondisi kelas yang diajar oleh guru. Oleh sebab itu dalam pengaplikasian model pembelajaran *Make a Match*, guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada model yang dipakai, agar guru dapat

menyesuaikan strategi yang diterapkan sesuai dengan kondisi kelas yang ada. Berikut kelebihan model pembelajaran *Make a Match* menurut Kurniasih dan Sani (dalam Perdana & Supriyono, 2018) diantaranya:

- a. Menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.
- b. Menarik perhatian siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.
- c. Mewujudkan Kerjasama antar siswa secara dinamis.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa guna mencapai Tingkat ketuntasan belajar.
- e. Menumbuhkan semangat gotong royong yang merata antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan itu, (Ahsan, 2020) juga berpendapat bahwa model pembelajaran Kooperatif *Make a Match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model *Make a Match* diantaranya :

- a. Mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, dari segi kognitif maupun fisik.
- b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena terdapat unsur permainan di dalamnya.
- c. Mengembangkan pemahaman siswa akan materi yang dipelajari, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa.
- d. Bermanfaat sebagai alat dan media untuk melatih keberanian diri siswa untuk tampil dan berbicara di depan kelas.

Sementara itu, kekurangan dari model pembelajaran *Make a Match*, diantaranya :

- a. Dalam penerapan strategi ini, guru harus mempersiapkan dengan matang dan baik, jika tidak maka pelaksanaannya akan menyita banyak waktu.
- b. Jika guru kurang memberikan arah yang tepat pada siswa, maka saat pelaksanaannya, banyak siswa yang belum paham alur permainannya.
- c. Dalam memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, sebisa mungkin guru tidak membuat siswa merasa terbebani dan malu akan hukuman tersebut.
- d. Merupakan model ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan bagi siswa. Oleh sebab itu guru harus memvariasikan model pembelajaran lainnya dalam proses belajar.

Indikator model belajar *Make a Match*

Menurut (Pertiwi, 2020) terdapat beberapa indikator motivasi belajar dalam pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, diantaranya yaitu :

- a. Menumbuhkan rasa percaya diri dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.
- b. Meningkatkan keterampilan siswa melalui aktivitas penyesuaian pasangan kartu dengan cepat dan tepat.
- c. Mampu berdiskusi dan bekerja sama dengan baik bersama rekan.
- d. Berani dan mampu mempresentasikan hasil kerjanya dengan baik.

5. Motivasi Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi memiliki peran penting yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa, dapat memacu mereka untuk selalu berusaha lebih keras demi mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut McDonald (dalam M. Huda, 2017) menyatakan bahwa motivasi merupakan perubahan energi yang terjadi pada diri seseorang yang ditandai dengan munculnya dorongan emosional dan reaksi yang berorientasi dan berfokus pada pencapaian tujuan.

Motivasi merupakan keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Dalam ranah pendidikan, motivasi berfokus pada pencapaian situasi psikologis yang mendorong siswa untuk bersemangat dalam mengikuti proses belajar (Thoifuri dalam Oktiani, 2017). Motivasi berperan penting dalam keberhasilan siswa, karena ketika siswa memiliki motivasi belajar maka hasil belajar lebih diinginkan. Sehingga motivasi belajar dapat menentukan intensitas usaha belajar seorang siswa. Ketika siswa memiliki motivasi dalam dirinya, maka keinginannya untuk belajar akan tinggi, begitupula sebaliknya, ketika siswa tidak termotivasi maka keinginannya untuk belajar menjadi rendah (Mariyana dkk., 2023).

Motivasi terdiri dari tiga komponen utama, yaitu kebutuhan, dorongan serta tujuan. Kebutuhan terjadi apabila seseorang merasa ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan apa yang didapatkan. Sementara itu dorongan

terjadi ketika seseorang hendak mencapai tujuan tertentu sehingga memutuskan untuk melakukan tindakan demi memenuhi harapan tersebut, Sedangkan tujuan memberikan fokus dan arahan dalam merencanakan dan melaksanakan sesuatu guna mencapai apa yang diharapkan. Selaras dengan hal tersebut, Iskandar (dalam Sarnoto & Romli, 2019) menjelaskan bahwa motivasi berperan penting dalam pembelajaran, dikarenakan adanya motivasi dapat dijadikan sebagai pendorong terjadinya aktivitas belajar dan memperjelas tujuan pembelajaran tersebut, dengan motivasi juga dapat dijadikan faktor sebagai penentu arah siswa dalam melakukan tindakan guna mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Menurut Fahmi (dalam Yeni dkk., 2022) menyatakan bahwa motivasi muncul dalam dua bentuk dasar, yaitu :

- a. Motivasi Ekstrinsik
Motivasi ini merupakan dorongan yang berasal dari luar diri seseorang. Seperti peran guru dalam mendorong siswa untuk semangat belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- b. Motivasi Intrinsik
Motivasi ini merupakan dorongan internal yang menggerakkan seseorang untuk bertindak. Dalam pendidikan, motivasi mendorong siswa belajar dengan minat, mencapai prestasi, dan mengembangkan keterampilan sesuai kehendaknya.

Sejalan dengan pemaparan di atas, adapun peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut (Jainiyah dkk., 2023) :

- a. Membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.
- b. Menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, aman dan nyaman guna mendukung proses belajar siswa.
- c. Menerapkan metode serta model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan.
- d. Menumbuhkan sikap antusias dan semangat untuk mengajar.
- e. Memberikan reward kepada siswa berprestasi untuk memotivasi siswa lain mencapai hasil belajar optimal.
- f. Menciptakan aktivitas pembelajaran yang kolaboratif agar siswa saling berbagi pengetahuan.

Indikator Motivasi Belajar

Secara umum, dalam upaya mendorong serta mempengaruhi siswa untuk melakukan perubahan perilaku tertentu dan memotivasi siswa dalam belajar terdapat beberapa indikator maupun unsur yang terlibat. Menurut hamzah B Uno (dalam Djarwo, 2020) Indikator motivasi belajar dapat dikategorikan sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat untuk sukses.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar.

- c. Memiliki harapan dan cita-cita untuk masa depan.
- d. Penghargaan dalam belajar.
- e. Terciptanya aktivitas pembelajar yang menarik.
- f. Adanya lingkungan belajar yang mendukung serta menyenangkan bagi siswa untuk belajar dengan baik.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang memiliki kaitan atau hubungan langsung dengan topik, masalah atau tujuan yang akan atau sedang diteliti. Relevansi dalam penelitian berarti bahwa data, teori atau temuan yang ada digunakan untuk mendukung dan berkontribusi secara signifikan terhadap pemahaman, pengetahuan maupun penyelesaian terhadap isu ataupun masalah yang sedang diteliti. Berikut ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

Tabel 3. Penelitian Yang Relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil
1.	(Susilawati, 2018)	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe <i>Talking Stick</i> Dan Snowball Throwing Pada Materi Redoks Kelas X Ma Univa Medan	Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dengan Snowball Throwing. Hasil belajar yang menggunakan model Snowball Throwing lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model belajar <i>Talking Stcik</i> . Hal ini terlihat dari model pembelajaran Snowball Throwing yang menunjukkan nilai rata-rata pretest 49,8 dan nilai post test 82,4. Sedangkan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> menunjukkan nilai rata-rata pretest 54,2 dan nilai rata-

rata post test 79,2. Setelah dilakukan post test dilanjutkan dengan uji t dan diperoleh hasil yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang terlihat pada hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,17 > 2,01$.

Persamaan :

Sama-sama membandingkan suatu model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu *Talking Stick*.

Perbedaan :

Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model *Talking Stick* terdapat model Snowball Throwing yang dikaji, sedangkan pada penulis terdapat model *Make a Match* yang akan dikaji.

Kebaharuan :

Penelitian pada penulis meneliti perbandingan hasil belajar pada dua model yaitu *Talking Stick* dan *Make a Match* dengan adanya kehadiran variabel moderator yaitu Motivasi Belajar.

2. (Sariah dkk., 2021)	Studi Komparasi Antara Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> Dengan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Swasta Tamansiswa Pematangsiantar T.A. 2022/2023 Cantika	Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dengan <i>Make a Match</i> . Hasil belajar yang menggunakan model <i>Make a Match</i> lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model belajar <i>Talking Stick</i> . Hal ini terlihat dari model
------------------------	--	---

pembelajaran *Make a Match* yang menunjukkan nilai rata-rata 73, sedangkan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* menunjukkan nilai rata 62. Setelah dilakukan post test dilanjutkan dengan uji t dan diperoleh hasil yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang terlihat pada hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,17 > 2,01$. Selain itu perbedaan dibuktikan dari hasil uji independen sampel T- test yakni nilai, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,595 > 1,671$) yang artinya H_a diterima.

Persamaan :

Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar yaitu *Talking Stick* dan *Make a Match*.

Perbedaan :

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di SMA Swasta Tamansiswa Pematangsiantar, sedangkan tempat yang tempat yang akan penulis laksanakan yaitu bertempat di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

Kebaharuan :

Penelitian pada penulis meneliti perbandingan hasil belajar pada dua model yaitu *Talking Stick* dan *Make a Match* dengan adanya kehadiran Motivasi Belajar sebagai variabel moderator yang dapat

		menjadi pengaruh dan memiliki interaksi terhadap model belajar serta hasil belajar.
3.	(Zain dkk., 2022)	<p>Komparasi Penggunaan Metode the Power of Two Dan <i>Talking Stick</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dengan The Power Of Two. Hasil belajar yang menggunakan model <i>Talking Stick</i> lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model belajar The Power Of Two. Hal ini terlihat dari uji statistik bahwa nilai mean pada <i>Talking Stick</i> sebesar 89.62 lebih besar daripada The Power Of Two yang nilainya 59.24. kemudian berdasarkan uji T Paired sample diketahui bahwa nilai $t_{hitung} \text{ Talking Stick} - 9.477$ lebih besar ($>$) dari nilai $t_{hitung} \text{ The Power Of Two} -5.405$.</p> <p>Persamaan : Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu <i>Talking Stick</i>.</p> <p>Perbedaan : Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model <i>Talking Stick</i> terdapat model Snowball Throwing yang dikaji, sedangkan pada penulis terdapat model <i>Make a Match</i> yang akan dikaji. Selain itu dalam penelitian ini, model belajar diterapkan</p>

			<p>pada hasil belajar Al-qur'an dan Hadist, sedangkan penulis menerapkan model belajar untuk melihat pengaruhnya pada hasil belajar Ekonomi.</p> <p>Kebaharuan : Penelitian pada penulis meneliti perbandingan hasil belajar pada dua model yaitu <i>Talking Stick</i> dan <i>Make a Match</i> dengan adanya kehadiran Motivasi Belajar sebagai variabel moderator.</p>
4.	(Haida & Yunianta, 2018)	Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Talking Stick</i> Dan STAD Berbasis IT	<p>Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dengan STAD. Hasil belajar yang menggunakan model <i>Talking Stick</i> lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model belajar STAD. Hal ini terlihat pada kedua kelas yang memiliki nilai rata-rata berbeda dengan urutan kelas <i>Talking Stick</i> mendapat nilai 92 dan kelas STAD memperoleh nilai 85. Hasil analisis uji mann- whitney U nilai pada asymp. Sig. (2-tailed) menghasilkan 0.020 dengan nilai sig adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kedua kelas memiliki perbedaan.</p> <p>Persamaan : Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu <i>Talking Stick</i>.</p>

		<p>Perbedaan : Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model <i>Talking Stick</i> terdapat model STAD yang dikaji. Sedangkan pada penulis terdapat model <i>Make a Match</i> yang akan diteliti. Selain itu dalam penelitian kedua model yang diteliti diterapkan dengan bantuan dan dukungan teknologi dan informasi (IT) seperti penggunaan perangkat lunak, aplikasi ataupun platform online lainnya.</p> <p>Kebaharuan : Penelitian pada penulis meneliti perbandingan hasil belajar pada dua model yaitu <i>Talking Stick</i> dan <i>Make a Match</i> dengan adanya kehadiran Motivasi Belajar sebagai variabel moderator yang dapat menjadi pengaruh dan memiliki interaksi terhadap model belajar dan hasil belajar yang diteliti.</p>
5.	(Berhita dkk., 2019)	<p>Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Dan Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Konsep MOL Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Kartika XIII-1 Ambon</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan <i>Make a Match</i>. Hal ini terlihat pada Hasil uji hipotesis, nilai signifikansinya 0.25 (> 0.05), dengan demikian maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe <i>Make a Match</i>, yang mana nilai</p>

rata-rata untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 66,125 sedangkan tipe Make a Match adalah 57,3125.

Persamaan :

Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu *Make a Match*.

Perbedaan :

Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model *Make a Match* terdapat model TGT yang dikaji. Sedangkan pada penulis terdapat model *Talking Stick* yang akan diteliti.

Kebaharuan :

Penelitian pada penulis meneliti perbandingan hasil belajar pada dua model yaitu *Talking Stick* dan *Make a Match* dengan adanya kehadiran Motivasi Belajar sebagai variabel moderator yang dapat memperkuat/memperlemah hubungan antar variabel bebas dan terikat.

6.	(Aini dkk., 2014)	Perbandingan Hasil Belajar Biologi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Make a Match</i> dan Card Sort	Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Tipe <i>Make a Match</i> dan Card Sort. Hasil belajar yang menggunakan model <i>Make a Match</i> lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model belajar
----	-------------------	---	--

Card Sort. Hal ini terlihat pada kedua kelas yang memiliki nilai rata-rata berbeda dengan urutan kelas *Make a Match* mendapat nilai 81 dan kelas Card Sort memperoleh nilai 74. Hasil uji t menunjukkan bahwa H_0 ditolak, karena nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu bernilai 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar kedua kelas dari perlakuan kedua model tersebut.

Persamaan :

Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu *Make a Match*.

Perbedaan :

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di SMA Negri 5 Surakarta, sedangkan tempat yang akan penulis laksanakan yaitu bertempat di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Selain itu pada penelitian ini, selain meneliti model pembelajaran *Make a Match* juga meneliti model belajar Card Sort. Sedangkan pada penulis, selain model *Make a Match*, peneluti juga meneliti model belajar *Talking Stick*.

		<p>Kebaharuan : Penelitian pada penulis meneliti perbandingan hasil belajar pada dua model yaitu <i>Talking Stick</i> dan <i>Make a Match</i> dengan adanya kehadiran Motivasi Belajar sebagai variabel moderator yang dapat menjadi pengaruh dan memiliki interaksi terhadap model belajar dan hasil belajar yang diteliti. Selain itu juga dapat menjadi variabel yang dapat memperkuat/memperlemah hubungan antar variabel bebas dan terikat.</p>
7.	(Fatmawati & Yuliatin, 2019)	<p>Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian, dapat terlihat hasil perhitungan menggunakan SPSS, nilai sig = 0,048 (< 0,05), sehingga H0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa pada taraf kepercayaan 5%, terdapat perbedaan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dan <i>Make a Match</i> terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai <i>Make a Match</i> lebih tinggi dibandingkan Teams Games Tournament, dengan rata-rata nilai Teams Games Tournament 79,89 (maksimal 93,00) dan standar deviasi 9,35, sedangkan rata-rata nilai <i>Make a Match</i> 84,52 (maksimal 96,00) dan standar deviasi 7,46.</p> <p>Persamaan : Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu <i>Make a Match</i>.</p>

			<p>Perbedaan : Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model <i>Make a Match</i> terdapat model TGT yang dikaji. Sedangkan pada penulis terdapat model <i>Talking Stick</i> yang akan diteliti.</p> <p>Kebaharuan : Penelitian pada penulis meneliti perbandingan hasil belajar pada dua model yaitu <i>Talking Stick</i> dan <i>Make a Match</i> dengan adanya kehadiran Motivasi Belajar sebagai variabel moderator yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antar variabel.</p>
8.	(Nova dkk., 2018)	Perbandingan Hasil belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> dan Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Kimia di Kelas X IPA MAN 1 Kota Bengkulu	<p>Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dan <i>Make a Match</i> (MM) pada mata pelajaran kimia. Hasil belajar dengan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model MM. Pada kelas yang menggunakan TGT, rata-rata nilai pretest adalah 37,29 dan posttest 84,72, dengan selisih 47,43. Sementara itu, pada kelas yang menggunakan MM, rata-rata nilai pretest adalah 33,37 dan posttest 77,17, dengan selisih 43,80. Perbedaan ini diperkuat dengan nilai t_{hitung} 1,7515 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,6662.</p>

Persamaan :

Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu *Make a Match*.

Perbedaan :

Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model *Make a Match* terdapat model TGT yang dikaji. Sedangkan pada penulis terdapat model *Talking Stick* yang akan diteliti. Selain itu tempat penelitian yang berbeda oleh peneliti dengan yang akan dilaksanakan oleh penulis.

Kebaharuan :

Penulis merasa perlu adanya variabel moderator berupa motivasi belajar, yang dipandang dapat berperan signifikan dalam mempengaruhi hubungan antara variabel bebas dan terikat. Dengan adanya variabel ini, diharapkan interaksi antara model pembelajaran dan hasil belajar dapat terlihat lebih jelas, serta dampaknya terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran dapat diukur secara lebih komprehensif. Motivasi belajar sebagai variabel moderator dianggap dapat memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai bagaimana model pembelajaran yang dikaji memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

-
9. (Laili, 2019) Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Dan *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII MTS NW Putri Narmada Tahun Ajaran 2018/2019.
- Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan t_{hitung} sebesar 2.293 dan t_{tabel} sebesar 1.675 dengan $dk = 50$ dan $\alpha = 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model Snowball Throwing dan *Talking Stick*. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model Snowball Throwing sebesar 79,64 dan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *Talking Stick* sebesar 74,64. Sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model Snowball Throwing lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Talking Stick*. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat perbedaan hasil belajar pada penerapan kedua model yang dikaji.

Persamaan :

Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu *Talking Stick*.

Perbedaan :

Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model *Talking Stick* terdapat model Snowball Throwing yang dikaji. Sedangkan pada penulis terdapat juga model *Make a Match* yang akan diteliti. Selain itu tempat penelitian

		yang berbeda, dalam penelitian ini dilaksanakan di MTS, sedangkan penulis menjadikan SMA sebagai tempat penelitian.
		<p>Kebaharuan : Penulis merasa penting untuk menambahkan variabel moderator berupa motivasi belajar, yang diyakini memiliki peran signifikan dalam mempengaruhi hubungan antara model pembelajaran dengan hasil belajar. Dengan adanya variabel ini, interaksi antara model pembelajaran dan hasil belajar diharapkan dapat terlihat lebih jelas. Motivasi belajar sebagai variabel moderator diperkirakan mampu memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai bagaimana model pembelajaran yang diteliti memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.</p>
10.	(Purwati dkk., 2018)	<p>Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Talking Stick</i> Dan Tipe Role Playing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Penelitian Pada Sub Konsep Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI SMAN 1 Ciamis).</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian dan dilakukan analisis data statistik menggunakan uji t dua beda rata-rata, terdapat perbedaan signifikan dalam pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Talking Stick</i> dan Role Playing terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,66 > 1,99$), yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas eksperimen. N-gain hasil belajar setelah perlakuan dengan model <i>Talking Stick</i> mencapai rata-rata 70,42%, termasuk kategori tinggi, sedangkan rata-rata N-gain untuk model Role Playing adalah</p>

67,26%, masuk dalam kategori sedang. sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar yang menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi ddibandingkan hasil belajar yang memggunakan model Role Playing.

Persamaan :

Sama-sama membandingkan serta meneliti model pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar dengan satu variabel yang sama yaitu *Talking Stick*.

Perbedaan :

Terdapat perbedaan satu model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini selain model *Talking Stick* terdapat model Role Playing yang dikaji. Sedangkan pada penulis terdapat juga model *Make a Match* yang akan diteliti. Selain itu tempat penelitian yang berbeda oleh peneliti dengan yang akan dilaksanakan oleh penulis.

Kebaharuan :

Menambahkan variabel moderator berupa motivasi belajar dapat memberikan wawasan baru dalam penelitian ini. Variabel ini diyakini mampu memengaruhi hubungan antara variabel bebas dan terikat secara signifikan. Dengan memperhitungkan motivasi belajar, diharapkan interaksi antara model pembelajaran dan hasil belajar dapat terlihat lebih jelas. Hal ini akan membantu dalam mengukur dampak dari masing-masing model terhadap efektivitas

pembelajaran secara lebih mendalam. Melalui pendekatan ini, pemahaman mengenai pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa akan menjadi lebih mendalam.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan menurut UU SIDIKNAS No. 20 Tahun 2003 (dalam Alpian dkk., 2019) merupakan suatu usaha yang disusun secara sadar dan sistematis guna menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam proses ini, guru memegang peranan cukup penting agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Dan keberhasilan tujuan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut dijadikan sebagai indikator untuk mencerminkan seberapa baik proses pembelajaran berlangsung. Jika hasil belajar siswa baik, maka pembelajaran dianggap efektif dan tujuan pendidikan dapat tercapai. Sebaliknya, jika hasil belajar kurang memuaskan, maka terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran yang perlu diperbaiki.

Salah satu aspek utama yang harus diperhatikan guru guna menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik ialah dengan memilih dan menerapkan metode atau model pembelajaran yang tepat. Metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yang mana hal tersebut akan berdampak pada perolehan hasil belajar yang memuaskan. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mata Pelajaran ekonomi di SMA Gajah Mada Bandar Lampung selama ini adalah metode ceramah. Metode tersebut kurang efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar, dikarenakan penerapannya masih berpusat pada guru (teacher center). Akibatnya siswa cenderung pasif dalam proses belajar, hal ini terlihat dari minimnya siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan terkait materi yang

dibahas, tidak sedikit siswa yang memilih untuk mengorbol dengan teman dibandingkan mendengarkan penjelasan materi oleh guru, siswa juga kurang memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan mengulang materi yang sudah dibahas serta tidak mengerjakan tugas secara mandiri.

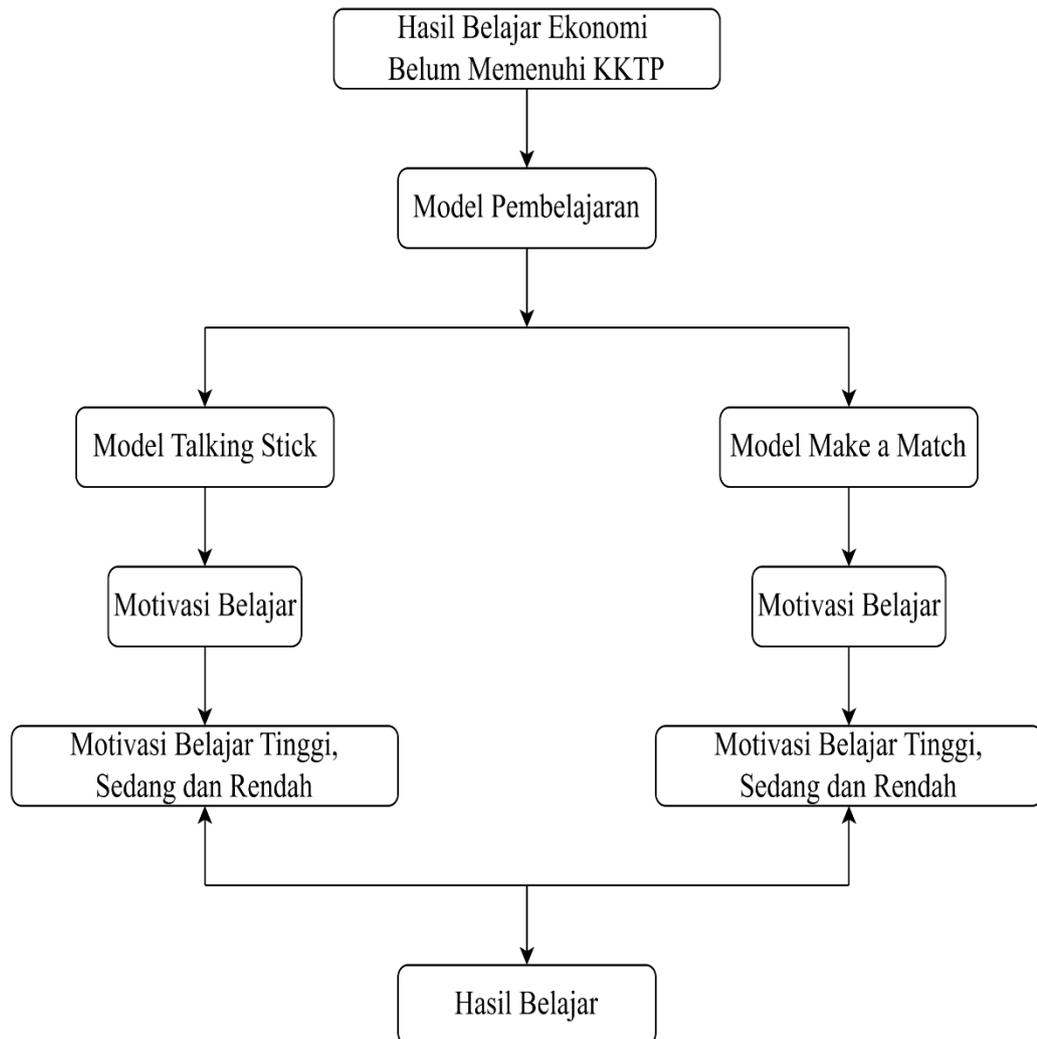
Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal, perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai. Model yang dipilih harus berpusat pada siswa, sehingga mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan ialah model pembelajaran kooperatif. Menurut Tabrani & Amin, (2023) pembelajaran kooperatif menekankan aktivitas siswa untuk secara aktif bekerjasama dalam suatu kelompok. Dalam aktivitas tersebut siswa dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilannya, seperti menemukan dan memecahkan masalah, membuat keputusan, berpikir secara logis serta berkomunikasi dengan baik dalam kerja sama kelompok, sehingga penerapan model ini, dapat menjadi alternatif yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung, diantaranya yaitu model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match*.

Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan model pembelajaran yang menekankan pembelajaran berbasis interaksi dan pengalaman. Penerapan model ini dilaksanakan secara berkelompok dengan memanfaatkan tongkat sebagai alat bantu utamanya. Model ini dirancang secara khusus untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap suatu materi dengan menguji kesiapan mereka dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sehingga model ini sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, karena model ini mampu melatih keterampilan peserta didik dalam berbicara dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun (Wijayanto, 2019). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ovartadara dkk., 2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, hal tersebut terjadi dikarenakan penerapan

model ini bersifat menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa jenuh sehingga berdampak pada kegiatan peserta didik yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Apabila siswa sudah merasa nyaman dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran, maka motivasi nya untuk belajar akan meningkat dan hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih optimal.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran yang dirancang secara khusus guna membangun pengetahuan siswa melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman belajarnya. Melalui aktivitas permainan mencocokkan kartu, model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Nur Azizah dkk., (2022) penerapan model *Make a Match* dianggap efektif dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan, model ini memiliki keunggulan dalam mendorong kerjasama yang dinamis, baik dalam lingkup bekelompok maupun secara individu sehingga hal tersebut akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dalam mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nining dkk., (2015), dimana penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan juga lebih efektif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan, model ini mampu melatih siswa untuk dapat menghafal dan memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan aktivitas belajar peserta didik baik secara kognitif maupun fisik, serta berorientasi pada aktivitas pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang motivasi belajarnya tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, hal tersebut dikarenakan motivasi menjadi pendorong untuk pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Fernando dkk., 2024).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti dapat menggambarkannya pada sebuah kerangka piker sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan Kerangka Pikir yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah.
3. Rata-rata asil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.
4. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya sedang.
5. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.
6. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu susunan cara yang terstruktur dan sistematis dalam mengumpulkan dan menganalisis data serta mempresentasikan hasilnya. Menurut Sahir, (2022:1) metode penelitian ialah keseluruhan aktivitas dalam meneliti kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan gagasan pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga melahirkan hipotesis awal dengan dibantu melalui persepsi penelitian terdahulu, sehingga suatu penelitian dapat digarap dan dianalisis yang pada akhirnya tercipta suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini, akan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan komparatif atau analisis komparatif.

Metode penelitian quasi eksperimen merupakan metode penelitian yang melibatkan paling tidak sedikitnya dua kelompok, satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu lainnya sebagai kelompok kontrol (Kholiyah dkk., 2023). Sesuai dengan variabel dan tujuan yang hendak dicapai yaitu meneliti serta menemukan perubahan dan pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain pada kondisi tertentu, yang di mana variabel-variabel lain juga dapat mempengaruhi proses eksperimen maka penelitian ini berjenis penelitian Quasi Eksperimen. Pendekatan komparatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui jawaban secara mendasar atas suatu sebab dan akibat dari munculnya fenomena tertentu. Pendekatan ini bersifat membandingkan antara dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu pada dua sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda (Zayu dkk., 2023). Pendekatan ini dipilih peneliti, karena sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu hasil belajar

ekonomi siswa yang mendapat perlakuan yang berbeda yaitu penerapan model belajar *Talking Stick* dan *Make a Match*.

1. Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain Eksperimen Faktorial (Factorial Experimental Design). Pemilihan desain ini didasarkan pada kesesuaian judul penelitian, karena terdapat variabel moderator yaitu motivasi belajar yang diperkirakan dapat mempengaruhi jalannya proses eksperimen. Menurut Pratiwi (dalam Susrini, 2021) desain factorial merupakan modifikasi dari desain true-experimental, desain ini memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator/atribut yang dapat mempengaruhi variabel independen terhadap variabel dependen. Desain eksperimen yang digunakan adalah desain faktor 2x3. Desain faktor 2x3 ini disesuaikan karena adanya perlakuan dua model pembelajaran yaitu model *Talking Stick* (X_1) dan model *Make a Match* (X_2) Pada dua kelas yaitu X.4 dan X.5 atau kelas eksperimen *Talking Stick* (X_1) dan kelas kontrol *Make a Match* (X_2). Pengambilan sampel siswa menggunakan teknik *Simple Random sampling* yaitu dengan mengundi seluruh kelas X untuk diambil sampel dalam penelitian ini. Dikarenakan, dari kedua kelas yaitu X.4 dan X.5 memiliki kriteria yang sama. Masing-masing kelas juga mempunyai Motivasi Belajar (Z) sebagai variabel moderator dengan tiga level/tingkat yaitu motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah.

Berikut ini tampilan penjelasan Desain Faktorial 2x3 sebagai desain eksperimen penelitian ini :

Tabel 4. Desain Eksperimen Faktorial 2x3

Faktorial Desain	Model Eksperimen	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
2x3		
Motivasi Belajar (Z)	Model <i>Talking Stick</i> (X ₁)	Model <i>Make a Match</i> (X ₂)
Tinggi (Z ₁)	X ₁ Z ₁	X ₂ Z ₁
Sedang (Z ₂)	X ₁ Z ₂	X ₂ Z ₂
Rendah (Z ₃)	X ₁ Z ₃	X ₂ Z ₃

Dalam penelitian ini, desain penelitian factorial 2x3 digunakan peneliti karena bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dua model pembelajaran yaitu *Talking Stick* dan *Make a Match* dengan tujuan utama yaitu membandingkan masing-masing dampak kedua model tersebut terhadap Hasil Belajar Ekonomi (Y) serta menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara perlakuan keduanya. Motivasi Belajar (Z) berperan sebagai moderator yang dapat memengaruhi hasil selama proses eksperimen berlangsung. Setiap tahapan proses penelitian eksperimen dirancang secara sistematis dan terstruktur, karena keseluruhan tahapan eksperimen tersebut yang akan menjadi prosedur eksperimen selama berlangsungnya proses penelitian sampai diperolehnya data-data penelitian yang siap diujikan keilmiahannya melalui uji analisis statistik.

2. Prosedur Eksperimen

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu Pra Penelitian, Tahap Perencanaan dan Tahap Pelaksanaan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini :

Tabel 5. Prosedur Penelitian Quasi Eksperimen

PROSEDUR EKSPERIMEN	
1. Pra Penelitian	2. Tahap Perencanaan
<p>a. Peneliti menyiapkan surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah tempat dilaksanakannya penelitian.</p> <p>b. Menyerahkan surat izin pra penelitian yang sudah ditanda tangani dan dicap oleh pihak kampus kepada sekolah.</p> <p>c. Melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi serta observasi langsung di kelas untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah, mengetahui sistem, strategi, model dan metode apa yang diterapkan guru pada saat mengajar serta untuk mengetahui jumlah kelas yang akan menjadi populasi dan kemudian digunakan sebagai sampel dalam penelitian.</p> <p>d. Setelah melakukan wawancara kepada guru dan observasi langsung di kelas, peneliti juga melaksanakan wawancara tidak terstruktur kepada beberapa siswa untuk memperoleh informasi tambahan mengenai proses pembelajaran dan kesan siswa terhadap model dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru selama proses pembelajaran.</p> <p>e. Menetapkan sampel penelitian yang dilakukan dengan Teknik <i>cluster random sampling</i>, yaitu</p>	<p>a. Membuat dan Menyusun Modul Ajar (MA) yang akan dipakai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.</p> <p>b. Menyiapkan lembar post test kepada siswa untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh setelah diterapkannya kedua model pembelajaran.</p> <p>c. Menyiapkan instrument berupa angket untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.</p>

pengambil sampel yang dilakukan secara acak berdasarkan kelompok yang sudah ada, bukan pada individu. Kemudian menentukan kelas eksperimen dan kontrol serta memberikan perlakuan berbeda antar kelas. Dari hasil pengundian diperoleh kelas X.4 sebagai kelas eksperimen di mana pembelajarannya akan menggunakan model belajar *Talking Stick* dan kelas X.5 sebagai kelas kontrol yang pembelajarannya akan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

- f. Melakukan wawancara akhir kepada guru untuk mengetahui antusiasme siswa selama proses pembelajaran dan tanggapan guru mengenai hasil belajar yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu peneliti meminta izin untuk mengadakan penelitian lanjutan mengenai permasalahan yang sudah peneliti identifikasi berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sehingga nantinya dapat ditemukan solusi atas permasalahan yang ada.
- g. Setelah mendapat izin dari guru untuk mengadakan penelitian lanjutan dan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti kemudian
-

- membuat instrument berupa angket sebagai tolak ukur motivasi belajar siswa sebelum adanya perlakuan..
- h. Melakukan dokumentasi di setiap tahapan pra penelitian termasuk hasil belajar siswa guna melengkapi data-data sebagai data primer penelitian.
 - i. Peneliti mengumpulkan data-data yang sudah di dapatkan dari penelitian pendahuluan, lalu membuat proposal dan setelah itu melaksanakan seminar proposal.

3. Tahap Perencanaan	
Kelas Eksperimen X.4 Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i>	Kelas Kontrol X.5 Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>
1) Pembukaan	1) Pembukaan
<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdoa, setelah itu guru mengecek kesiapan dan absensi siswa. b. Guru menyampaikan beberapa tujuan pembelajaran, menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan menyampaikan model serta sarana pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdoa, setelah itu guru mengecek kesiapan dan absensi siswa. b. Guru menyampaikan beberapa tujuan pembelajaran, menjelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa, serta menjelaskan model dan sarana pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
2) Inti	2) Inti
<ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran guna meningkatkan antusias dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. b. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya, dan 	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran guna meningkatkan antusias dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. b. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, dan

-
- menyampaikan topik atau materi yang akan dipelajari.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *Talking Stick*, kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan materi pokok.
- d. Setelah sesi penyampaian materi, guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok, menjelaskan tahapan model *Talking Stick* dan memberi waktu dan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi dan memahami materi yang telah dipelajari selama dari waktu yang telah ditentukan.
- e. Setelah waktu habis, guru meminta setiap perwakilan kelompok membentuk lingkaran dan anggota kelompok lainnya berada di belakang perwakilan kelompoknya.
- f. Setelah itu, guru memberikan tongkat kepada siswa untuk digilir sambil diiringi musik. Ketika musik dihentikan, siswa yang memegang tongkat terakhir harus menjawab pertanyaan dari guru.
- g. Guru mempersilahkan anggota kelompok lainnya untuk membantunya memberikan jawaban jika rekannya tidak bisa menjawab pertanyaan. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang sampai seluruh kelompok mendapat kesempatan/giliran untuk menyampaikan topik atau materi yang akan dipelajari.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match*, kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan materi pokok.
- d. Setelah sesi penyampaian materi, guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok, kemudian menjelaskan tahapan model pembelajaran *Make a Match* kepada siswa.
- e. Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban kepada masing-masing kelompok. Lalu mempersilahkan mereka untuk mampu mencocokkan kartu yang sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- f. Setelah setiap kelompok berhasil mencocokkan kartu tersebut, mereka harus menempelkannya pada lembar presentasi yang telah di sediakan.
- g. Kemudian, guru menilai setiap kelompok yang lebih cepat dan tepat dalam mengerjakan tugas kelompok dan yang lebih baik dalam mempresentasikan hasil kerjanya. kelompok siswa yang lain diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan mengenai ketepatan presentasi tersebut.
- h. Guru memberikan konfirmasi mengenai kebenaran dan kesesuaian kartu pertanyaan dan
-

<p>menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>h. Guru memberikan penilaian terhadap hasil dari masing-masing kelompok.</p> <p>i. Guru memberikan reward terhadap kelompok yang mendapatkan point tertinggi.</p> <p>j. Guru memberikan penguatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilalui dan memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik.</p> <p>k. Setelah itu, guru memberikan sebuah lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok siswa untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari.</p>	<p>jawaban dari kelompok yang melakukan presentasi. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang sampai seluruh pasangan berkesempatan mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>i. Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi bersama atas kegiatan pembelajaran yang telah dilalui. Serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil menemukan dan mempresentasikan materi dari kartu yang mereka dapat.</p> <p>j. Setelah itu, guru memberikan sebuah lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok siswa untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari.</p>
<p>3) Penutup</p> <p>a. Guru meminta salah satu siswa untuk dapat menyimpulkan materi pembelajaran hasil ini.</p> <p>b. Guru meminta pendapat siswa terkait pembelajaran hari ini dengan menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> sebagai evaluasi pembelajaran.</p> <p>c. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, sehingga akan diulas bersama pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Sebelum menutup pembelajaran. Guru</p>	<p>3) Penutup</p> <p>a. Guru meminta salah satu siswa untuk dapat menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru meminta pendapat siswa terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan model <i>Make a Match</i> sebagai evaluasi pembelajaran.</p> <p>c. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, sehingga akan diulas bersama pada pertemuan kedepan.</p> <p>d. Sebelum menutup pembelajaran. Guru memberikan motivasi</p>

memberikan motivasi kepada peserta didik agar selalu giat belajar, dilanjut dengan melakukan ice breaking sebagai penutup pembelajaran agar siswa merasa selalu antusias mengikuti pembelajaran.	kepada siswa agar selalu giat belajar, dilanjut dengan melakukan ice breaking sebagai penutup agar siswa merasa selalu antusias dalam mengikuti pembelajaran.
e. Guru dan siswa berdoa bersama sebagai tanda berakhirnya pembelajaran yang telah dilaksanakan.	e. Guru dan siswa berdoa bersama sebagai tanda berakhirnya pembelajaran yang telah dilaksanakan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan area generalisasi yang di dalamnya terdapat subjek/objek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga memungkinkan penarikan Kesimpulan dalam proses penelitian, Sugiyono (dalam Suriani dkk., 2023). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAS Gajah Mada Bandar Lampung, yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah keseluruhan 261 siswa.

Tabel 6. Data Jumlah Siswa Kelas X SMAS Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X.1	39 Siswa
2.	X.2	39 Siswa
3.	X.3	39 Ssiwa
4.	X.4	33 Siswa
5.	X.5	34 Ssiwa
6.	X.6	38 Ssiwa
7.	X.7	39 Ssiwa
Total Populasi		261 Siswa

Sumber : Data Tata Usaha SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (dalam Suriani dkk., 2023) Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Segala informasi yang didapat dari sampel akan ditarik kesimpulan yang nantinya akan mewakili keseluruhan dari populasi yang ada. Pada penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan Teknik *simple random sampling* yang berarti sampel diambil secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan strata populasi. Dari hasil pengundian diperoleh sampel dalam penelitian ini, yaitu kelas X.4 dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen yang dimana saat pembelajaran akan diberikan perlakuan dengan Model belajar *Talking Stick*. Kemudian kelas X.5 dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa sebagai kelas kontrol yang dimana saat pembelajaran akan diberi perlakuan dengan Model belajar *Make a Match*.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu hal yang berbentuk atribut atau karakteristik dari orang, objek ataupun aktivitas yang memiliki variasi tertentu dan dipilih oleh peneliti untuk dipelajari. Dengan mempelajari variabel tersebut, peneliti akan memperoleh berbagai informasi yang kemudian dapat digunakan dalam menyimpulkan sesuatu, Sugiyono (dalam Aridiyanto & Penagsang, 2022). Dalam penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (independent), variabel terikat (dependent) dan variabel moderator.

1. Variabel Bebas (Independent Variabel)

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Agustian dkk., 2019). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas (independent) yaitu Model Belajar *Talking Stick*(X_1) dan Model Belajar *Make a Match*(X_2).

2. Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Variabel Terikat atau dependent variabel merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari hadirnya variabel bebas

(Agustian dkk., 2019). Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah Hasil Belajar (Y).

3. Variabel Moderator

Variabel moderator merupakan variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antar variabel bebas dan terikat. Variabel ini juga dapat disebut sebagai variabel kontigensi (Puranamasari, 2022). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Diduga bahwa motivasi belajar merupakan faktor yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel bebas yaitu model belajar *Talking Stick* dan *Make a Match* dengan variabel terikat yaitu Hasil Belajar.

D. Defisini Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Hasil Belajar Ekonomi (Y)

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa melalui proses pengalaman belajar yang ditempuh. Pencapaian ini mencerminkan seberapa besar usaha siswa dalam belajar, semakin besar usaha yang dilakukan, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Oleh sebab itu, hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan selama proses pembelajaran.

b. Model Belajar *Talking Stick* (X_1)

Model belajar *Talking Stick* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan alat berupa tongkat sebagai sarana pembelajaran. Dalam penerapannya model ini dapat menciptakan lingkungan dan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga efektif untuk menguji kesiapan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, melatih siswa berpikir cepat serta melatih kepercayaan diri siswa untuk berani menyampaikan pendapat.

c. Model Belajar *Make a Match* (X₂)

Model belajar *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas berupa pencocokan kartu yang berisi pertanyaan di satu sisi dan jawaban di sisi lain, model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Model ini juga mampu meningkatkan interaksi siswa untuk berkolaborasi dalam belajar serta mengasah kemampuan mereka untuk berpikir secara cepat dan tepat.

d. Motivasi Belajar (Z)

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dalam diri siswa untuk melakukan segala usaha demi mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Motivasi ini bisa bersumber dari faktor internal seperti minat atau tujuan pribadi, maupun dari faktor eksternal seperti lingkungan serta suasana belajar yang mendukung. Motivasi belajar penting untuk dimiliki setiap siswa, karena dapat dijadikan sebagai penentu arah siswa dalam melakukan tindakan yang tepat guna mencapai hasil belajar yang memuaskan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan petunjuk yang dijelaskan secara konkret mengenai bagaimana sebuah variabel akan diukur atau diamati dalam suatu penelitian. Definisi ini berisi langkah-langkah atau indikator yang akan digunakan untuk menggambarkan variabel secara jelas dan terukur. Sehingga memungkinkan variabel tersebut dapat ditafsirkan, dianalisis serta diuji secara empiris guna mendapatkan hasil penelitian yang akurat. Berikut Definisi Operasional Variabel pada penelitian ini :

Tabel 7. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil Belajar Ekonomi (Y)	Hasil tes formatif mata Pelajaran ekonomi yang meliputi beberapa tingkatan dalam aspek kognitif. (Ricardo & Meilani, 2017)	Instrument tes pilihan ganda mata Pelajaran ekonomi	Skala Interval
Model <i>Talking Stick</i> (X ₁)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dan memperhatikan penjelasan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran. 2. Mampu mendengarkan serta menghargai pendapat teman. 3. Mampu mengembangkan ide/gagasan dalam kelompok. 4. Berdiskusi dengan kelompok. 5. Berani mengemukakan pendapatnya. 6. Mampu mengingat serta menyampaikan point penting dari materi yang sudah dipelajari. (Wulandari, 2016) 	Instrument tes pilihan ganda mata Pelajaran ekonomis	Skala Interval
Model <i>Make a Match</i> (X ₂)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan rasa percaya diri dalam bertaanya dan menjawab pertanyaan dari guru. 	Instrument tes pilihan ganda mata pelajaran ekonomi	Skala Interval

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Meningkatkan keterampilan siswa melalui aktivitas penyesuaian pasangan kartu dengan cepat dan tepat. 3. Mampu berdiskusi dan bekerja sama dengan baik bersama rekan. 4. Berani dan mampu mempresentasikan hasil kerjanya dengan baik. (Pertwi, 2020) 		
Motivasi Belajar (Z)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat untuk sukses 2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar 3. Terciptanya aktivitas pembelajaran yang menarik 4. Adanya lingkungan belajar yang mendukung serta menyenangkan bagi siswa untuk belajar dengan baik 5. Adanya penghargaan dalam belajar. (Djarwo, 2020) 	Instrumen angket motivasi belajar	Skala Interval

E. Teknik Pengumpulan Data

Berikut beberapa Teknik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Wawancara

Teknik wawancara ini dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan cara tanya jawab langsung melalui guru mata Pelajaran Ekonomi dan siswa kelas 10 SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai situasi, kondisi serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas, juga termasuk hasil belajar siswa dan metode ataupun model yang digunakan oleh guru. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, tanpa pedoman maupun alat bantu rekam.

2. Observasi

Penggunaan Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung keseluruhan proses pembelajaran yang meliputi interaksi guru dan siswa di kelas, sehingga diperoleh informasi yang bermanfaat guna mengidentifikasi masalah yang ada, baik yang berkaitan dengan model pembelajaran yang dipakai maupun kondisi serta motivasi yang dimiliki siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendukung penyajian informasi secara factual selama penelitian berlangsung. Data ini juga berfungsi sebagai bukti kuat dalam mendukung hasil penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data terkait jumlah siswa, hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran ekonomi serta data tambahan lain yang dapat mendukung proses penelitian.

4. Angket (Kuesioner)

Angket atau Kuesioner merupakan instrument yang terdiri dari sejumlah pertanyaan terkait indikator penelitian, bertujuan untuk memperoleh jawaban yang akan digunakan sebagai sumber dalam data penelitian. Sejumlah pertanyaan yang sudah dibuat akan diberikan kepada responden yang menjadi subjek penelitian. Angket yang digunakan dalam penelitian

ini diperlukan untuk memperoleh data dari motivasi belajar siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung, baik pada saat penelitian pendahuluan maupun setelah penerapan model pembelajaran eksperimen.

5. Eksperimen (dengan test)

Penggunaan Teknik eksperimen dengan tes ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai langkah-langkah pelaksanaan kedua model pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu kegiatan ini juga bertujuan untuk mengukur serta membandingkan efektivitas dua model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan eksperimen melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* dan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match*. Setelah melalui proses pembelajaran, kedua kelas diberikan tes berbentuk pilihan ganda sebagai metode post-test untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil test tersebut kemudian dianalisis untuk mengukur serta membandingkan pencapaian hasil belajar antara kedua kelas yang berbeda serta mengevaluasi efektivitas kedua model pembelajaran yang digunakan.

F. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas ialah uji yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur dalam penelitian. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat, (Rusman, 2023:23). Untuk menguji validitas instrument dalam penelitian ini digunakan metode korelasi *product moment* dengan cara mengkorelasikan skor tiap item pertanyaan dengan skor totalnya. Berikut rumus yang digunakan :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel/responden

$\sum XY$ = Jumlah perkalian skor item dan skor total/hasil X.Y

$\sum X$ = Jumlah skor item/butir soal

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah skor item/butir soal kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat

Pengujian validitas instrument menggunakan metode validitas korelasi product moment memiliki kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 dan n sampel yang diteliti, kesimpulannya alat ukur/instrument yang digunakan dinyatakan valid. Begitu juga sebaliknya, jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka kesimpulannya alat ukur/instrument penelitian yang digunakan dinyatakan tidak valid. (Rusman, 2023:24)

a. Uji Validitas Intrumen Tes Hasil Belajar

Untuk mengetahui validitas instrumen tes yang terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda, maka pengujian dilakukan menggunakan Aplikasi SPSS Versi 25, dengan berdasar pada validitas *korelasi Product Moment Carl Pearson* dan dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α 0,05 maka kesimpulannya instrument dinyatakan valid dan jika sebaliknya, maka instrument dinyatakan tidak valid. Pada uji validitas ini, jumlah n sebanyak 35 responden, maka di dapat r_{tabel} sebesar 0,334. Berikut ini disajikan tabel hasil uji validitas instrument tes :

Tabel 8. Hasil Uji Coba Validitas Instrument Tes

Item Soal	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Simpulan
1	-0,074	<	0,334	Tidak Valid
2	-0,275	<	0,334	Tidak Valid
3	0,568	>	0,334	Valid
4	0,458	>	0,334	Valid
5	0,481	>	0,334	Valid
6	-0,060	<	0,334	Tidak Valid
7	-0,140	<	0,334	Tidak Valid
8	0,285	<	0,334	Tidak Valid
9	0,241	<	0,334	Tidak Valid
10	0,556	>	0,334	Valid
11	0,022	<	0,334	Tidak Valid
12	0,530	>	0,334	Valid
13	0,481	>	0,334	Valid
14	-0,306	<	0,334	Tidak Valid
15	0,563	>	0,334	Valid
16	0,546	>	0,334	Valid
17	0,216	<	0,334	Tidak Valid
18	0,239	<	0,334	Tidak Valid
19	0,090	<	0,334	Tidak Valid
20	0,753	>	0,334	Valid
21	0,729	>	0,334	Valid
22	0,753	>	0,334	Valid
23	0,033	<	0,334	Tidak Valid
24	0,588	>	0,334	Valid
25	-0,425	>	0,334	Tidak Valid
26	0,011	<	0,334	Tidak Valid
27	0,604	>	0,334	Valid
28	0,438	>	0,334	Valid
29	0,238	<	0,334	Tidak Valid
30	0,458	>	0,334	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25 Data 2025

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 30 butir soal pilihan ganda yang diujikan, 15 butir soal yaitu nomor 1,2,6,7,8,9,11,14,17,18,19,23,25,26 dan 29 dinyatakan tidak valid dan 15 butir soal lainnya dinyatakan valid karena memenuhi kriteria pengujian validitas yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Dari 30 soal yang telah diuji, maka 15 soal tersebut dapat digunakan untuk pengukuran hasil belajar, sementara 15 soal lainnya yang tidak valid dieliminasi.

b. Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

untuk mengetahui validitas instrument angket yaitu motivasi belajar dengan 5 indikator yang terdiri dari 28 item pernyataan, hasil validitas diukur dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 didasarkan pada pengukuran validitas korelasi *Product Moment Carl Pearson* dimana kriterianya yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α 0,05, maka kesimpulannya instrumen dinyatakan valid dan apabila sebaliknya maka tidak valid. Jumlah responden pada uji validitas instrument ini sebanyak 35 responden, maka diperoleh r_{tabel} sebanyak 0,334. Berikut hasil uji validitasnya :

Tabel 9. Hasil Uji Coba Validitas Instrument Motivasi Belajar

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Simpulan
1	0,211	<	0,334	Tidak Valid
2	0,130	<	0,334	Tidak Valid
3	0,080	<	0,334	Tidak Valid
4	0,481	>	0,334	Valid
5	0,516	>	0,334	Valid
6	0,512	>	0,334	Valid
7	0,703	>	0,334	Valid
8	0,568	>	0,334	Valid
9	0,396	>	0,334	Valid
10	0,837	>	0,334	Valid
11	0,704	>	0,334	Valid
12	0,337	>	0,334	Valid
13	0,557	>	0,334	Valid
14	0,586	>	0,334	Valid
15	0,341	>	0,334	Valid
16	0,787	>	0,334	Valid
17	0,624	>	0,334	Valid
18	0,709	>	0,334	Valid
19	0,433	>	0,334	Valid
20	0,601	>	0,334	Valid
21	0,541	>	0,334	Valid
22	0,068	<	0,334	Tidak Valid
23	0,611	>	0,334	Valid
24	0,562	>	0,334	Valid
25	0,573	>	0,334	Valid
26	0,372	>	0,334	Valid
27	0,443	>	0,334	Valid
28	0,013	<	0,334	Tidak Valid

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25 Data 2025

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 28 butir item yang diujikan, 5 butir item pernyataan pada nomor 1,2,3,22 dan 28 dinyatakan tidak valid. Selain itu, terdapat 4 butir pernyataan lainnya, yaitu nomor 9, 12, 15, dan 26, yang memiliki nilai r_{hitung} mendekati r_{tabel} , sehingga juga dinyatakan tidak valid. Sehingga, hanya terdapat 19 item pernyataan yang valid, karena item tersebut memenuhi kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha 0,05$. Dengan demikian, 19 item tersebut dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar. Sementara 9 item yang tidak valid dieliminasi.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur itu dapat dipercaya atau diandalkan. Alat ukur dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan sebuah hasil yang sama meskipun dilakukan pengujian secara berulang di waktu yang berbeda.

Dalam penelitian ini, jenis uji reliabilitas yang dipakai adalah uji reliabilitas dengan Alfa Cronbach, hal tersebut dikarenakan alternatif jawaban yang tersedia dalam instrument terdiri dari tiga atau lebih pilihan baik ganda maupun essay, (Rusman, 2023:28). Berikut rumus yang digunakan :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma^2_b}{\sigma^2_t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrument

K = Banyaknya item/butir pertanyaan

$\Sigma \sigma^2_b$ = Jumlah varians butir

Σ^2_t = Varians Total

Kriteria pengujiannya dengan membandingkan r_{hitung} (*Alpha Cronbach*) dan r_{tabel} (*Tabel korelasi product moment*), apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf

signifikansi 0,05 atau $\text{sig}=0,05$, maka alat ukur instrument tersebut dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya jika nilai $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ maka instrument tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Untuk mengetahui tingkat reliabel suatu instrument, dapat dilihat dengan table interpretasi koefisien r sebagai berikut :

Tabel 10. Interpretasi Tingkat Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber : (Rusman, 2023:119)

a. Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen tes, digunakan aplikasi SPSS versi 25 terhadap 35 responden. Berdasarkan hasil pengujian, didapatkan hasil reliabilitas butir soal sebagai berikut :

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Test Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.884	15

Sumber : Pengolahan Data 2025

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,884 sehingga berada pada rentang koefisien r 0,8000 – 1,0000, hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen tes sangat tinggi.

b. Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Berdasarkan analisis SPSS 25, berikut hasil uji reliabilitas pada instrumen angket motivasi belajar :

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.904	19

Sumber : Pengolahan Data 2025

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,904 sehingga berada pada rentang koefisien r 0,8000 – 1,0000, hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen angket sangat tinggi.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah ukuran yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal dapat dijawab dengan benar oleh responden. Suatu soal dikatakan baik, apabila memiliki tingkat kesukaran yang proposional, yaitu soal tidak terlalu mudah juga tidak terlalu sulit, Arifin (dalam Ardhani, 2020). Untuk menguji tingkat kesukaran soal pada tes yang digunakan dalam penelitian ini, digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Terdapat beberapa kriteria dalam menafsirkan atau mengklasifikasikan indeks kesukaran, kriteria tersebut terlihat pada table berikut :

Tabel 13. Daftar Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Besarnya P	Interprestasi
0,00 – 0,30	Soal dikategorikan Sukar
0,31 – 0,70	Soal dikategorikan Sedang
0,71 – 1,00	Soal dikategorikan Mudah

Sumber : (Magdalena dkk., 2021)

Berdasarkan hasil analisis perhitungan menggunakan SPSS, dengan jumlah $n = 35$ responden dan 30 item soal, diperoleh bahwa 17 soal dalam kategori sedang dan 13 soal lainnya dalam kategori mudah. Yang mana setelah dikonsultasikan dengan daftar ketentuan indeks kesukaran soal yang berada pada rentang 0,31 – 0,70 soal sedang, dan 0,71 – 1,00 soal mudah. Berikut disajikan tabel hasil uji tingkat kesukaran soal.

Tabel 14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,69	Sedang
2	0,49	Sedang
3	0,43	Sedang
4	0,69	Sedang
5	0,89	Mudah
6	0,49	Sedang
7	0,74	Mudah
8	0,60	Sedang
9	0,97	Mudah
10	0,63	Sedang
11	0,71	Mudah
12	0,66	Sedang
13	0,40	Sedang
14	0,31	Sedang
15	0,74	Mudah
16	0,66	Sedang
17	0,77	Mudah
18	0,89	Mudah

19	0,71	Mudah
20	0,71	Mudah
21	0,77	Mudah
22	0,71	Mudah
23	0,77	Mudah
24	0,63	Sedang
25	0,66	Sedang
26	0,97	Mudah
27	0,69	Sedang
28	0,63	Sedang
29	0,63	Sedang
30	0,60	Sedang

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2025

4. Daya Beda Soal

Daya beda soal merupakan ukuran yang mampu menunjukkan kemampuan suatu butir soal dalam membedakan kelompok responden yang tergolong pandai atau kurang pandai. Dalam instrument tes, daya beda soal penting untuk menilai kualitas butir soal dalam mengukur kemampuan atau pemahaman yang berbeda-beda antar responden. Berikut rumus yang digunakan dalam mencari daya beda soal :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = Besarnya daya beda yang dicari

B_A = Jumlah siswa menjawab benar dari kelompok atas

J_A = Jumlah siswa/ peserta dari kelompok atas

B_B = Jumlah siswa menjawab benar dari kelompok bawah

J_B = Jumlah siswa/peserta dari kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Berikut adalah interpretasi indeks daya pembeda butir soal :

Tabel 15. Interpretasi indeks Daya Pembeda Butir

Daya Pembeda	Klasifikasi	Interpretasi
0,70 – 1,00	Excellent	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Good (Baik)	Baik
0,20 – 0,39	Satisfactory (Memuaskan)	Cukup
0,00 – 0,19	Poor (Lemah)	Jelek
Bertanda Negatif		Direvisi/Dibuang

Sumber : (Magdalena dkk., 2021)

Berdasarkan perhitungan hasil analisis Daya Beda Soal menggunakan SPSS, diperoleh hasil yaitu 11 butir soal dalam kategori baik, 4 butir soal kategori cukup, 5 butir soal kategori jelek dan 10 butir soal bertanda negatif yang berarti soal harus direvisi atau tidak dapat digunakan. Berikut disajikan tabel hasil uji Daya Beda Soal :

Tabel 16. Hasil Uji Daya Beda Soal

Butir Soal	Daya Beda	Kategori
1	- 0,196	Direvisi/dibuang
2	-0,392	Direvisi/dibuang
3	0,467	Baik
4	0,258	Cukup
5	0,411	Baik
6	-0,191	Direvisi/dibuang
7	-0,251	Direvisi/dibuang
8	0,158	Jelek
9	0,198	Jelek
10	0,456	Baik
11	-0,099	Direvisi/dibuang
12	0,429	Baik
13	0,286	Cukup
14	-0,413	Direvisi/dibuang
15	0,475	Baik
16	0,447	Baik
17	0,105	Jelek
18	0,156	Jelek
19	-0,032	Direvisi/dibuang
20	0,693	Baik

21	0,669	Baik
22	0,693	Baik
23	-0,079	Direvisi/dibuang
24	0,493	baik
25	-0,521	Direvisi/dibuang
26	-0,034	Direvisi/dibuang
27	0,516	Baik
28	0,279	cukup
29	0,111	Jelek
30	0,344	Cukup

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2025

G. Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data yang telah diperoleh perlu dilakukan pengujian sebagai syarat untuk terpenuhinya asumsi bahwa data harus bersifat normal dan homogen. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Statistik Parametrik (*Inferensial*). Berikut penjelasan rincinya :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu persyaratan penggunaan Statistik Parametrik dengan tujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak (Rusman, 2023:8). Dan untuk mengetahui hal tersebut diperlukan adanya pengujian normalitas data. Metode pengujian normalitas data yang dipakai adalah menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Berikut rumus uji *Shapiro Wilk* :

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^K \alpha_i (X_{n-i+1} - X_i)]$$

Keterangan :

- D = Koefisien Tes *Shapiro Wilk*
- X_{n-i+1} = Angket ke n-i+1 Pada Data
- X_i = Angket ke 1 Pada Data

Untuk menguji normalitas distribusi dari data populasi diajukan hipotesis sebagai berikut :

- H_0 = Data berasal dari populasi berdistribusi normal
- H_a = Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Dengan kriteria pengujian apabila nilai Signifikansi (Sig.) / nilai Asymp.Sig lebih kecil dari α maka tolak H_0 yang berarti distribusi sampel tidak normal, dan terima H_0 apabila nilai Signifikansi (Sig.) / nilai Asymp.Sig lebih besar dari α yang berarti distribusi sampel adalah normal (Rusman, 2023:123).

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Tujuan dilakukannya uji homogenitas sampel adalah untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas penting dilakukan untuk memenuhi syarat statistic parametik. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan metode Levene Statistic dengan rumusu sebagai berikut :

$$W = \frac{(n-k)}{(k-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan :

W = Nilai statistic Levene.

N = Total jumlah sampel (seluruh kelompok).

k = Banyaknya Kelompok.

n_i = Jumlah sampel pada kelompok i

Z_{ij} = Transformasi nilai absolut residual, yaitu $\bar{Z}_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$ dimana Y_{ij} adalah nilai individu dari \bar{Y}_i adalah rata-rata dari kelompok ke $-i$.

\bar{Z}_i = Rata – rata dari keloompok Z_i

$\bar{Z}_{..}$ = Rata-rata keseluruhan Z_{ij}

Kriteria pengujian dalam penelitian homogenitas Levene Statistic yaitu jika $W < F_{tabel}$, maka data sampel dalam populasi adalah sama/bersifat homogen, namun jika $W > F_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa data sampel dalam populasi penelitian tidak sama/tidak homogen, dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 dan $dk = n-1$, maka ditentukan rumusan hipotesis sebagai berikut :

H_0 = Varians populasi adalah homogen

H_a = Varians populasi adalah tidak homogen

Kriteria pengujian uji homogenitas Levene Statistic berdasarkan pada tingkat signifikansi (Sig.) digunakan $\alpha = 0,05$, adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima, maka berarti bahwa varians data populasi penelitian sama/bersifat homogen.
- 2) Jika nilai probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, berarti Varians data populasi penelitian bersifat tidak sama atau tidak homogen.
(Rusman, 2023).

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varians dua jalan atau Two Ways Anavova merupakan teknik Statistik Inferensial Parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif lebih dari dua sampel (k sampel) secara bersamaan apabila setiap sampel terdiri atas dua kategori atau lebih (Rusman, 2023:87). Biasanya juga digunakan untuk mengetahui perbedaan antar variabel secara signifikan dan variabel-variabel tersebut mempunyai interaksi atau tidak melalui ANAVA ini.

Two Way Anova digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dan interaksi antara hasil belajar menggunakan dua model pembelajaran dan motivasi belajar dua kategori tinggi dan rendah khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Berikut ini disajikan table Anova Dua Jalan :

Tabel 17. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	Fo
Antar A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1(2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$
Antar B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B-1(2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$
Antar AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$db_A \times db_B(4)$	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$db_t -$ $db_A -$ $db_B -$ db_{AB}	$\frac{JK_d}{db_d}$	
Total (T)	$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N-1(49)		

Keterangan :

JK_T = Jumlah kuadrat total

JK_A = Jumlah kuadrat variabel A

JK_B = Jumlah kuadrat variabel B

JK_{AB} = Jumlah kuadrat interaksi variabel A dengan B

$JK_{(d)}$ = Jumlah kuadrat dalam

MK_A = Mean kuadrat variabel A

MK_B = Mean kuadrat variabel B

MK_{AB} = Mean kuadrat interaksi variabel A dengan B

$MK_{(d)}$ = Mean kuadrat dalam

F_{0A} = Harga Fo untuk variabel A

F_{0B} = Harga Fo untuk variabel B

F_{0AB} = Harga Fo untuk interaksi variabel A dengan B

2. Uji T-test Dua Sampel Independent

Uji T-test dua sampel independent merupakan metode pengujian hipotesis komparatif *statistic parametric* untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok (sampel) yang tidak saling berhubungan atau dua sampel independent dengan tipe data skala interval atau skala rasio. Terdapat dua rumus T-test yang biasa digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua

sampel independent, berikut ini dua rumus T-test dua sampel Independent *Separated Varians* dan *Polled Varians* :

1. Separated Varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

2. Polled Varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan :

t = Nilai t hitung

\bar{X}_1 = Rata-rata data kelas eksperimen sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata data kelas kontrol sampel 2

S_1^2 = Varians data kelompok 1

S_2^2 = Varians data kelompok 2

n_1 = Jumlah sampel kelompok 1

n_2 = Jumlah sampel kelompok 2

Terdapat dua pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih rumus T-test, yaitu :

- 1) Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- 2) Apakah varians data berasal dari dua sampel yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, perlu dilakukan pengujian homogenitas varians (Rusman, 2023).

Berdasarkan pertimbangan di atas, berikut petunjuk dalam memilih rumus T-test Separated Varians atau Polled Varians :

- 1) Jika jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$, maka bisa menggunakan kedua t-test baik separated dan polled. Dan, untuk mengetahui t_{tabel} digunakan $dk = n_1 = n_2 - 2$.
- 2) Jika jumlah anggota sampel $n_1 \neq n_2$, varians homogen $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$, maka bisa menggunakan rumus polled varians dengan $dk = n_1 = n_2 - 2$.
- 3) Jika jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$, maka bisa menggunakan rumus separated dan polled varians, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi bukan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 4) Jika jumlah anggota sampel $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ maka digunakan rumus separated varians. Untuk mengetahui t_{tabel} dengan $dk = (n_1 - 1)$ dan $dk = (n_2 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

Langkah – langkah dalam uji T-test Dua Sampel Independent :

- 1) Menemukan hipotesis
- 2) Menentukan tingkat signifikansi
- 3) Mencari nilai t_{hitung} dan mencari t_{tabel}
- 4) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} dengan kriteria uji :
 H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$
 H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$
- 5) Jika menggunakan angka probabilitas, kriteria pengujian :
 H_0 diterima jika $p\text{-value} > \text{taraf } \alpha 0,05$
 H_0 ditolak jika $p\text{-value} \leq \text{taraf } \alpha 0,05$
- 6) Menarik Kesimpulan.

I. Pengujian Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Rumusan Hipotesis 1

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match*.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match*.

Rumusan Hipotesis 2

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang motivasi belajarnya tinggi, sedang dan rendah.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang motivasi belajarnya tinggi, sedang dan rendah.

Rumusan Hipotesis 3

$H_0 : \mu_1 < \mu_2$: Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.

$H_1 : \mu_1 \geq \mu_2$: Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *Make a Match* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.

Rumusan Hipotesis 4

$H_0 : \mu_1 > \mu_2$: Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* pada siswa yang motivasi belajarnya sedang.

$H_1 : \mu_1 \leq \mu_2$: Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya sedang.

Rumusan Hipotesis 5

$H_0 : \mu_1 > \mu_2$: Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.

$H_1 : \mu_1 \leq \mu_2$: Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Talking Stick* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.

Rumusan Hipotesis 6

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi.

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi.

Untuk kriteria pengujian hipotesis diatas yaitu :

- Tolak H_0 , jika $F_{hitung} > F_{tabel} : t_{hitung} > t_{tabel}$
- Terima H_0 , jika $F_{hitung} < F_{tabel} : t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1,2 dan 6 menggunakan uji ANAVA Dua Jalan

Hipotesis 3, 4 dan 5 menggunakan uji T-test Dua Sampel Independent.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil uji hipotesis mengenai perbandingan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match* ditinjau dari motivasi belajar siswa sebagai variabel moderasi, maka diperoleh Kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Talking Stick* Dengan Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan *Make a Match*. Perbedaan ini disebabkan oleh karakteristik masing-masing model dalam penerapannya pada kelompok, di mana setiap model memiliki cara kerja dan pendekatan yang berbeda dalam melibatkan siswa selama pembelajaran, sehingga hal tersebut berdampak terhadap perolehan hasil belajar.
2. Terdapat Perbedaan Hasil belajar Ekonomi Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi, Sedang dan Rendah Perbedaan ini disebabkan oleh tingkat motivasi atau dorongan internal maupun eksternal siswa yang memengaruhi semangat, fokus, kesiapan, perhatian, usaha, dan konsistensi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki dorongan belajar lebih kuat cenderung menunjukkan hasil yang lebih optimal.
3. Rata -Rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Talking Stick* Lebih Tinggi Dibandingkan Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Yang Motivasi Belajarnya Tinggi. Perbedaan ini terjadi karena *Talking Stick* secara aktif mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam, memaksimalkan potensi siswa yang sudah memiliki dorongan kuat untuk berpikir, menjelaskan, dan merespons materi secara lisan.

4. Rata -Rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Lebih Tinggi Dibandingkan Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Yang Motivasi Belajarnya sedang. Perbedaan ini terjadi karena *Talking Stick* memberikan dorongan dan struktur aktif melalui aktivitas tanya jawab giliran dan pengulangan, sehingga menjaga siswa untuk tetap fokus. Sebaliknya, *Make a Match* cenderung membuat siswa lebih mudah mengandalkan kelompok, mengurangi keterlibatan berpikir individu.
5. Rata -Rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Lebih Tinggi Dibandingkan Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Yang Motivasi Belajarnya rendah. Meskipun peningkatannya terbatas, *Talking Stick* lebih efektif karena memicu keikutsertaan dan pengulangan materi, memberikan stimulus dasar yang lebih baik dibanding *Make a Match* yang cenderung membuat siswa pasif.
6. Tidak Terdapat Interaksi Antara Model Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran terhadap hasil belajar tidak bergantung pada tingkat motivasi belajar siswa dan mungkin dapat dipengaruhi oleh faktor lainnya.

B. SARAN

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan pengujian hipotesis mengenai perbandingan hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match* ditinjau dari motivasi belajar sebagai variabel moderasi, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Mempertimbangkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Make a Match*, maka guru dan calon guru dapat menjadikan temuan ini sebagai acuan dalam

memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan model *Talking Stick* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi karena mendorong keterlibatan aktif siswa.

2. Adanya perbedaan hasil belajar berdasarkan tingkat motivasi belajar siswa menunjukkan pentingnya peran motivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu lebih memperhatikan dan mengembangkan strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, baik melalui pendekatan afektif, pemberian penghargaan, maupun pemilihan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Pada siswa dengan motivasi belajar tinggi, penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, guru dapat lebih mengoptimalkan model ini dengan memberikan tantangan-tantangan akademik yang mendorong siswa berpikir kritis, aktif berdiskusi, dan menyampaikan pendapatnya dalam forum kelas.
4. Pada siswa dengan motivasi belajar sedang, guru disarankan untuk tetap menggunakan model *Talking Stick* karena struktur kegiatan yang interaktif dan sistematis membantu siswa tetap fokus. Guru juga perlu memberikan arahan yang lebih intensif agar siswa tidak pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Pada siswa dengan motivasi belajar rendah, meskipun peningkatan hasil belajar tidak terlalu signifikan, model *Talking Stick* masih lebih efektif dibandingkan *Make a Match*. Oleh karena itu, guru sebaiknya mengombinasikan penggunaan model *Talking Stick* dengan strategi tambahan seperti penguatan positif, pengulangan materi, dan pembimbingan individual untuk meningkatkan partisipasi siswa.
6. Meskipun tidak ditemukan adanya interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar, hal ini menunjukkan bahwa faktor lain juga turut berperan. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain seperti minat belajar, gaya belajar, atau lingkungan belajar sebagai variabel moderasi yang mungkin lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, K., Aghtiar Rakhman, P., & Rokmanah, S. 2024. Pengaruh Motivasi DR: Indonesian Journal of Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 3025–3293.
- Adan, S. I. A. 2023. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 76–86.
- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. 2019. Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Jurnal Professional Fis Unived*, 6(1), 42–60.
- Ahsan, N. S. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *International Conference of Students on Arabic Language*, 4(1), 130–141.
- Aini, N., Sentosa, S., & Sugiharto, B. 2014. Perbandingan Hasil Belajar Biologi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Make A Match dan Card Sort. *Jurnal Bio-Pedagodi*, 3(1), 88–98.
- Ali, I. 2021. Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. 2019. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Andrian, & Maulian, S. T. 2023. Implementasi Strategi Pembelajaran Model Stalking Stick Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Manekin : Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan dan Informatika*, 1(04), 129–131.
- Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86.
- Andryannisa, Mahesya, A., Wahyudi, Aradelia, P., & Sayekti, Siskha, P. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.

- Anggaraeni, A. A., P, V., & Fatkhu, I. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218–225.
- Aprilia, W., & Susanti, R. 2023. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 16 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah UHO (JPPS-UHO)*, 8(2), 81–90.
- Ardhani, Y. 2020. Kualitas Butir Soal Penilaian Akhir Tahun Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Di SMK Muhammadiyah Gamping Periode 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 85–94.
- Ardianik, & Sucipto. 2022. Perbedaan Prestasi Belajar Dalam MEnyelesaikan Soal Matematika Tipe HOTS Ditinjau dari Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas X-IPA SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(1), 01–02. <https://doi.org/10.33474/jpm.v8i1.14382>
- Ariani, N. H., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In N. Rismawati (Ed.), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Aridiyanto, M. J., & Penagsang, P. 2022. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Koperasi (Studi Kasus : Koperasi Di Surabaya Utara). *JEB17 : Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 7(01), 27–40.
- Aswir, E. S., Rusman, T., & Suroto. 2019. Perbandingan Kecakapan Hidup Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Scaffolding dan Artikulasi. *Sustainability (Switzerland)*, 7(5), 1–8.
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Baehaqi, M. L. 2020. Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Baid, N., Hulukati, E., Usman, K., & Zakiyah, S. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 10(2), 164–172.

- Berhиту, M., Unwakoly, S., & Manoppo, Y. 2019. Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dan Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Konsep MOL Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Kartika XIII-1 Ambon. *Molluca Journal of Chemistry Education*, 9(1), 31–37.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. 2017. Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21–28.
- Cahyono, H., Nirawati, L. S., & Salsabila, A. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran Problem Open Ended dan Talking Stick Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Himpunan Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(2), 78–86. <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i2.77>
- Danil, M., Yulia, & Hasnah. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal on Education*, 2(5), 165–175.
- Dea, Y. P., Mulyani, B., & Utami, B. 2016. Studi Komparasi Model Pembelajaran Make A Match dan Talking Stick dengan Memperhatikan Kemampuan Analisis terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Konsep MOL Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 1–8.
- Descchuri, C., Kurnia, D., & Gusrayani, D. 2016. Penerapan Model Kooperatif Teknik Make a Match dengan Media Kartu Klop Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 361–370.
- Destrian, N., Dewi, S. R., Fatimah, R. A., Firmansyah, F., & Wati, A. I. 2022. Kajian Literatur Model Pembelajaran Make a Match Dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary Education*, 05(01), 115–119.
- Djamaluddin & Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaafah Learning Center.
- Djarwo, C. F. 2020. Analisis Faktor Internal dan Eksternal terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1–7.
- Elvira, N. Z., Neviyarni, & Nirwana, H. 2022. Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum : Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.

- Esminaro, Sukowati, Suryowati, N., & Anam, K. 2016. Implementasi Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 16–23.
- Fatmawati, E., & Yuliatin, R. 2019. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Make a Match Terhadap Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 27–37.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2020. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Finayanti, D., Hakim, L., & Rizhardi, R. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 88 Palembang. *Jurnal Pendidikan Amarta*, 3(2), 140–148.
- Haida, I. N., & Yunianta, T. N. H. 2018. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dan STAD Berbasis IT. *Aksioma : Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(3), 457–464.
- Hasan, S. A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Di SMA Negeri 4 Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 02(2), 483–503.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Huda, F. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Pancasila Sebagai Dasar Negara Republik Indonesia Kelas VI Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 3(2), 45–54.
- Huda, M. 2017. Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran PAI). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Inayah, A. N., Astuti, D., & Fahmi, Y. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Wanasari 1 Karawang. *Sakola - Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 1(2), 570–577.

- Jainiyah, Fahrudin, F., Ismiasih, & Mariyah, U. 2023. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JJMI : Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
- Jamiah, R., & Surya, E. 2016. Pengaruh model pembelajaran talking stick dengan metode math magic terhadap hasil belajar matematika Pad Pokok Bahasan Kubus dan Balok Di Kelas V SD Negeri 200211 Padang Sidempuan. *Axiom*, 5(2), 244–255.
- Juhji. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Primary*, 09(01), 9–16.
- Julyanti, E., Rahma, I. F., Candra, O. D., & Nisah, H. 2021. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 7(1), 7–11.
- Jumiati, Sholeh, K., & Syaflin, S. L. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran Talking Stick Berbantu Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 229 Palembang. *Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 12–17.
- Kholiyah, A. S., Maryani, K., & Atikah, C. 2023. Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Seling : Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 141–149.
- Lestari, E., & Azzahri, F. 2022. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 3(3), 84–95.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Fазiah, S. N., & Nupus, F. S. 2021. Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198–214.
- Mariyana, W., Winatha, I. K., Rahmawati, F., & Rizal, Y. 2023. Pengaruh Minat Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa. *Journal of Social Education*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.23960/jips/v4i1.22-28>
- Mirawati, N. W., Hasan, & Nuraedah. 2018. Perbandingan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dan Tipe Talking Stick Di Kelas X AP SMK Negeri 2 Palu. *Katalogis*, 163–171. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Katalogis/article/view/15487%0Ahttp://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Katalogis/article/download/15487/11469>
- Musyabirah, Mun'im, A., & Yunus, S. R. 201). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 5 Pallangga. *Jurnal IPA Terpadu*, 2(1), 36–45.

- Nining, Juraid, H., & Suyuti. 2015. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Palu. *Katalogis*, 3(9), 196–207.
- Nova, S., Salastri, R., & Hermansyah, A. 2018. Perbandingan Hasil belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Kimia di Kelas X IPA MAN 1 Kota Bengkulu. *Alotrop : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 2(2), 122–131.
- Novayanti, Sani, A., & Anggo, M. 2021. Perbedaan Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar , Gaya Belajar dan Perbedaan Jenis Kelamin Siswa SMP Negeri Se-Kecamatan Poleang Barat. *Pembelajaran Berpikir Matematika*, 6(2), 246–260.
- Nur Azizah, S., Sihombing, L. N., & Sitio, H. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(2), 649–663.
- Nuriyanti. 2018. Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora*, 4(2), 623–627.
- Oktiani, I. 2017. Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Olahairullah, Turrahman, A., & Suryani, E. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2022/2023. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 121–126. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.769>
- Ovartadara, M., Nabar, D., & Fitriani, Y.(2022). Pengaruh Mode Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1888–1895.
- Pasaribu, D. S., Menza, H., & Susanti, N. 2017. Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Materi Listrik Dinamis Di Kelas X Sman 10 Muaro Jambi. *EduFisika*, 2(01), 61–69.
- Perdana, A. A., & Supriyono. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Semolowaru 1 Surabaya. *JPGSD : Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 640–649.

- Pratiwi, A. A. S., Rusman, T., & Suroto. 2020. Perbandingan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay, Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together Dengan Memperhatikan minat belajar. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 3(1), 9–18.
- Puranamasari, A. 2022. Pengaruh Corporate Social Responsibility Terhadap Nilai Perusahaan dengan Return On Assets Sebagai Variabel Moderasi (Pada Perusahaan Manufaktur Sub Sektor Makanan dan Minuman yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2017 - 2020). *Jurnal Penelitian, Pengembangan Ilmu Manajemen dan Akuntansi*, 26(November 2022), 3149–3170. www.idx.co.id
- Purwaningsih. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Purwati, M., Toto, & Afifi, R. 2018. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dan Tipe Role Playing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Penelitian Pada Sub Konsep Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI SMAN 1 Ciamis). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 5(1), 1–5.
- Putra, D. E., Hefni, & Erningsih. 2022. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 6(2), 8913–8920.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–174.
- Ratunguri, Y., Manawan, S. V., & Supit, D. 2023. Penggunaan Model Talking Stick untuk Memastikan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2488–2497.
- Ricardo, & Meilani, I. S. 2017. Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Konsep Dii Siswa Kelas VIII di MTsN Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Rizqi, L., Leksono, I. P., & Rohman, U. 2023. Pengaruh Model Flipped Learning Versus Model Direct Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1687–1696. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.472>
- Rofi'ah, N., & Makruf Ahmad. 2020. Implementasi Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 29–42.

- Rusman, T. 2023. *Statistik Inferensial & Aplikasi SPSS* (Bahan Ajar).
- Sahir, S. H. 2022. *Metodologi Penelitian* (T. Koryati (ed.)). Penerbit KBM Indonesia.
- Samara, D. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri Model Terpadu Madani Palu. *Katalogis*, 4(7), 205–214.
- Sari, N., Rusman, T., Suroto, & Rizal, Y. 2020. Hasil Belajar Menggunakan CRH dan Make a Match Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Siswa. *Pekobis : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis*, 5(1), 41–54.
- Sariah, C., Sihombing, S., & Siturus, D. P. M. 2021. Studi Komparasa Antara Model Pembelajaran Talking Stick Dengan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Swasta Tamansiswa Pematangsiantar T.A. 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 1(1), 7–11.
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. 2019. Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam d*, 1(1), 55–75.
- Simeru, A., Nasution, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. 2023. *Model-Model Pembelajaran* (Sutomo (ed.)). Penerbit Lakeisha.
- Sriyanti, A. 2015. Komparasi Keefektifan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Tipe Make a Match Pada Siswa Kelas VII SMP LPP UMI Makasar. *MaPan : Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 3(1), 20–29.
- Sudirman, Shabir, A., & Ramadhan, R. R. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 16 Cellu Kecamatan Tantete Riattang Timur Kabupaten Bone. *Global Journal Education and Technology*, 1(1), 56–77.
- Suprpta, D. N. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240–246.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. 2023. Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.

- Susilawati. 2018. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Dan Snowball Throwing Pada Materi Redoks Kelas X Ma Univa Medan. *CHEDS: Journal of Chemistry, Education, and Science*, 2(1), 56–67.
- Susrini, E. 2021. Pengaruh Bahan Ajar dan Minat Terhadap Prestasi Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Kimia Siswa Kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Pagar Alam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 110–120.
- Suyadnya, I. G. B., Gede Sudirtha, I., & Wahyuni, D. S. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Dengan Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Sawan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/2016. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 3(3), 146–150.
- Tabrani, & Amin, M. 2023. Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 200–213.
- Turrohmah, M. 2017. Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadits Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MA Nurul Ulum Tulungagung Kec. Gading Rejo Kab. Pringsewu. *Journal Pendidikan Islam*. 2(4). 165-167.
- Umroh, S. 2022. Pengaruh Model Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak). *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(4), 166–176.
- Utami, S. G., Yuliantini, N., & Hasnawati. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 162–170.
- Wijaya, H., & Arismunandar. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175–196.
- Wijayanto, R. R. (2019). Keefektifan Penerapan Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Tema Cita-Citaku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 184–191. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17771>
- Wulandari, D. F. 2016. Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Boga Dasar di SMKN 3 Magelang. In *E-jurnal: Universitas Negeri Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.

- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. 2022. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2), 133–140.
- Yuliyanto, R., Pujiati, Suroto, & Maydiantoro, A. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74–84.
- Zain, F. F., Mashuri, I., & Erlangga, M. 2022. Komparasi Penggunaan Metode the Power of Two Dan Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah*, 20(2), 341–353.
- Zayu, W. P., Herman, H., & Vitri, G. 2023. Studi Komparatif Pelaksanaan Tugas Besar Perencanaan Geometrik Jalan Secara Daring Dan Luring. *JPPIE : Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1), 92–96.