



Submitted: 19 Juni 2023, Accepted: 31 Oktober 2023 Published: 31 Oktober 2023

Upaya Meningkatkan Keterampilan Bertanya Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP

Rochmad Hery Prawoto¹, Hastati Widyaningrum², Asri Widowati³

^{1,3}Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

²SMP Negeri 3 Bangutapan, Indonesia

*Email Korespondensi: asri_widowati@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui upaya perbaikan untuk meningkatkan keterampilan bertanya peserta didik melalui model *Talking Stick* pada pembelajaran IPA kelas VII C SMP Negeri 7 Yogyakarta tahun pelajaran 2022/2023. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes gaya belajar. Penelitian dilaksanakan dua siklus selama 2 minggu. Pengumpulan data melalui observasi menggunakan lembar observasi selama Tindakan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan bertanya peserta didik meningkat secara klasikal dari 19 % pertanyaan *hots* pada siklus I menjadi 70 % untuk pertanyaan *hots*. Sedangkan, hasil belajar siklus I memperoleh rata-rata sebesar 72,00 dengan ketuntasan klasikal 57 % pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 75,67 dengan ketuntasan sebesar 60 %.

Kata Kunci: model *talking stick*, keterampilan bertanya peserta didik, pembelajaran IPA.

Abstract

This Classroom Action Research aims to find out improvement efforts to improve students' questioning skills through models Talking Stick in learning science class VII C SMP Negeri 7 Yogyakarta for the 2022/2023 academic year. The study was conducted in two cycles for 2 weeks. Data collection through observation using observation sheets during action and documentation. The results showed that the students' questioning skills increased classically from 19% of the questionshots in cycle I to 70% for questionshots. Meanwhile, the learning outcomes of the first cycle obtained an average of 72.00 with 57% classical completeness in the first cycle increased to 75.67 with 60% completeness.

Keywords: *talking stick model, students' asking skill, science learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kunci untuk menguasai keterampilan-keterampilan abad ke-21. Peserta didik dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui pendidikan. Sebayang & Rajagukguk (2019: 25) berpendapat bahwa pendidikan menjadikan peserta didik cerdas, berakhlak mulia, memiliki spiritual yang lebih baik, dan bermanfaat untuk diri sendiri serta masyarakat. Proses pembelajaran menjadi bekal utama guna menciptakan peserta didik yang memiliki keterampilan abad 21 sesuai dengan arah pendidikan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengedepankan proses pada peserta didik dalam mendapatkan hasil yang diinginkan.

Proses pembelajaran mencakup beberapa aktivitas peserta didik. Aktivitas belajar tidak terlepas dari kegiatan bertanya (Supriatna, 2019: 38). Kegiatan bertanya dalam proses pembelajaran dapat menuntun seseorang menjadi tahu. Kalsum, Chastanti, & Aman Harahap (2022: 434) mengungkapkan bertanya merupakan setiap pertanyaan yang menciptakan atau mengkaji ilmu baru yang ada dalam diri peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam bertanya diharapkan mampu memiliki kompetensi untuk mengembangkan kemampuan dalam merumuskan sebuah pertanyaan dalam proses pembelajaran sehingga membentuk pola pikir yang kritis terhadap suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik dapat bertanya kepada guru maupun teman guna memperoleh informasi yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Bertanya pada aktivitas belajar dilakukan antar peserta didik, antara guru dengan peserta didik atau sebaliknya, dan antara peserta didik dengan orang lain yang didatangkan ke kelas (Supriatna, 2019: 22). Keterampilan bertanya merupakan sebuah frasa yang terdiri dari 2 kata, yaitu keterampilan dan bertanya (Armeylia Widyanti, 2021: 36). Samlawi & Maftuh mengungkapkan bahwa keterampilan bertanya adalah kegiatan dalam proses

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berpikir dan memperoleh pengetahuan yang lebih banyak (Tamalia, 2018: 7).

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa keterampilan bertanya adalah kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan yang menuntut respon atau jawaban agar memperoleh pengetahuan baru. Keterampilan bertanya menurut Krathworl dan Anderson yang merevisi Taksonomi Bloom membedakan tahap berpikir menjadi dua, yaitu: 1) keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yaitu analisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) dan 2) keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) yaitu kemampuan mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3) (Zein & Maielfi, 2020: 2).

Pembelajaran IPA melibatkan kemampuan berpikir kritis untuk mendorong peserta didik untuk mengkaji ulang atau mengkritik pengetahuan yang ada, membandingkan bukti dengan kritis, memberikan kesempatan peserta didik untuk meningkatkan argumentasi, pertanyaan dan kritik sehingga dapat melatih untuk membuat alasan ilmiah, dan memberi tanggapan bagi peserta didik yang miskonsepsi dan belum mengacu pada isu ilmiah (Osborne, 2014: 55).

Hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Maret 2023 di kelas VII C masih banyak ditemui peserta didik yang kesulitan untuk melontarkan pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Peserta didik yang bertanya hanya berjumlah dua. Peserta didik bertanya kepada guru terkait proses pembelajaran IPA yang akan dilaksanakan. Jenis pertanyaan yang dilontarkan meliputi klasifikasi makhluk hidup. Guru bahkan saat memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan hanya beberapa peserta didik saja yang memiliki keberanian untuk menjawab.

Peserta didik menjawab pertanyaan dengan nada suara yang amat sangat rendah. Peserta didik yang lain hanya diam tanpa kata dan memperhatikan saja, tanpa ada aktivitas bertanya ataupun merespon pertanyaan yang disampaikan oleh guru sehingga menyebabkan proses pembelajaran tidak begitu menarik karena tidak adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan guru.

Berdasarkan hasil observasi, penyebab keterampilan bertanya masih kurang adalah proses pembelajaran yang digunakan belum mengaplikasikan dan memaksimalkan kemampuan bertanya, meski guru sudah berusaha mengajak peserta didik terlibat kegiatan dalam proses pembelajaran. Guru juga masih menemukan peserta didik melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran ketika di kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung seperti mengobrol dengan teman dan mencoret-coret buku catatan.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang melatih peserta didik berkelompok menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapat (Isjoni, 2010:21). Model pembelajaran kooperatif Talking Stick menjadi salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan bertanya. Model pembelajaran *talking stick* merupakan suatu cara yang efektif untuk melaksanakan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa (Admin, 2013: 2).

Berdasarkan penjelasan latar belakang perlu diadakan upaya perbaikan keterampilan bertanya dalam mata pelajaran IPA melalui penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Bertanya Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Talking Stick pada Pembelajaran IPA Kelas VII C SMP Negeri 3 Bangutapan Tahun Pelajaran 2022/2023”.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas bertujuan mengetahui upaya perbaikan untuk meningkatkan keterampilan bertanya peserta didik melalui model *Talking Stick* pada pembelajaran IPA kelas VII pada salah satu sekolah SMP Negeri di Yogyakarta tahun pelajaran 2022/2023. Rancangan penelitian yang digunakan dua siklus dengan masing-masing siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Penelitian yang dilakukan selama dua minggu dari bulan Maret sampai April 2023.

Penelitian Tindakan kelas bersifat kolaboratif dengan guru mata pelajaran IPA dan dosen PPG IPA Universitas Negeri Yogyakarta selaku observer. Penelitian Tindakan kelas dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bangutapan yang terletak di Jl. Ngeblak No. 84, Padukuhan Duku, Jambidan, Kapanewon Bangutapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55195. Subjek penelitian Tindakan kelas adalah peserta didik kelas VII C. Peserta didik berjumlah 30 orang yang terdiri 17 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki-laki.

Peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang heterogen berdasarkan gaya belajar pada mata pelajaran IPA. Gaya belajar diperoleh dari hasil tes diagnostik menggunakan instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Objek penelitian tindakan kelas adalah keterampilan bertanya peserta didik pada materi tata surya yang diperoleh sepanjang proses pembelajaran IPA berdasarkan pengamatan observer, peneliti, dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Talking Stick*. Indikator keberhasilan penelitian adalah peserta didik memiliki keterampilan bertanya 70 % secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus satu PTK dilaksanakan pada tanggal 31 Maret dan 03 April 2023. Proses pembelajaran dimulai dengan pembuka berupa asesmen dan pertanyaan pemantik yang merangsang peserta didik berhubungan dengan materi yang dipelajari untuk mengkondisikan peserta didik berani berbicara. Peneliti memberikan penjelasan singkat dibagian kegiatan pembuka terkait alur kegiatan pembelajaran, lalu menerapkan model pembelajaran *Talking Stick*. Guru memberikan tongkat kepada peserta didik. Peserta didik memegang tongkat harus mengajukan satu pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

Peserta didik harus menuliskan pertanyaan yang diajukan dalam sebuah kertas. Peserta didik yang mengajukan tongkat kemudian memutar tongkat ke peserta didik lain sambil guru memutar lagu hingga berhenti. Peserta didik yang mendapat giliran menerima tongkat menjawab pertanyaan dari peserta didik yang telah mengajukan pertanyaan kemudian baru bisa mengajukan pertanyaan. Alur perputaran tongkat akan berhenti saat lagu terjeda atau berhenti.

Demikian seterusnya sampai waktu yang ada habis. Peserta didik selama menjalankan siklus I pembelajaran, terdapat 26 pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik. Banyaknya

pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik, hanya 10 pertanyaan yang bisa diajukan. Peserta didik yang mengajukan pertanyaan sebagian besar masih belum mengarah ke *HOTS*.

Sesi pertanyaan dengan model *Talking Stick* pada siklus satu selesai, peserta didik melakukan kesimpulan hasil pembelajaran. Hasil kesimpulan pembelajaran kemudian dilakukan refleksi bersama untuk melihat dan mengetahui kelemahan, serta kelebihan dari proses pembelajaran, terutama sesi bertanya. Hasil refleksi kemudian disusun rencana tindak lanjut bersama peserta didik dan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan siklus kedua. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum mengakhiri proses pelajaran. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik siklus I setelah diadakan *review* adalah 57% dengan nilai rata-rata 72,00. Hayati (2022) dan Liu (2013) berpendapat bahwa pemahaman siswa karena kombinasi game dan pembelajaran sains dapat meningkat. Hasil siklus I bisa dilihat pada tabel 1 sebagai berikut berikut.

Tabel 1 Hasil Pengamatan Siklus I

Hasil Observasi	Siklus I
Observasi Guru	80%
Observasi Peserta Didik	81%
Pertanyaan <i>Lots</i>	81%
Pertanyaan <i>Hots</i>	19%

Tabel 2 Ketuntasan Belajar Siklus I

Aspek Hasil Belajar	Hasil Siklus I
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	20
Ketuntasan Klasikal	57%
Rata-Rata Klasikal	72,00

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan observer, beberapa poin-poin refleksi yang harus diperhatikan dari pelaksanaan siklus I, yaitu:

1. Manajemen waktu dalam mengelola aktivitas pembelajaran masih kurang.
2. Hasil pelaksanaan tes diagnostik belum digunakan dalam pembagian kelompok belajar.
3. Guru perlu meningkatkan perhatian terhadap kondisi peserta didik selama proses pembelajaran.
4. Guru perlu membuat sketsa denah tempat duduk peserta didik.
5. Guru perlu memberikan penguatan materi pembelajaran kepada peserta didik.
6. Guru belum menyampaikan sub materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
7. Guru perlu meningkatkan kepercayaan diri saat mengajar kelas.
8. Guru belum memberikan tindak lanjut terhadap pertanyaan yang belum terjawab.

Langkah-langkah perbaikan hasil refleksi siklus I pada perencanaan tindakan siklus 2, yaitu:

1. Membuat *stopwatch* pada *slide* PPT aktivitas pembelajaran yang ditayangkan oleh guru guna manajemen waktu.
2. Guru memakai hasil tes diagnostik untuk menentukan kelompok belajar berdasarkan gaya belajar.
3. Guru meningkatkan monitoring kelas dengan keliling setiap sudut kelas guna melihat kondisi peserta didik.
4. Guru membuat denah tempat duduk peserta didik secara berkelompok yang ditampilkan dalam PPT.
5. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran pada sesi diskusi bersama, kesimpulan, dan refleksi bersama.
6. Guru menyampaikan sub materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
7. Guru melatih kepercayaan diri dengan membiasakan berbicara kepada peserta didik di luar kegiatan pembelajaran kelas.

8. Guru memberikan tindak lanjut terhadap pertanyaan peserta didik yang belum terjawab dengan konfirmasi jawaban secara langsung, sebelum perpindahan giliran bertanya.

Pelaksanaan PTK Siklus II berlangsung pada 10 dan 14 April 2023. Proses pembelajaran diawali dengan langkah yang sama, yang membedakan adalah inovasi-inovasi dan perubahan alur kegiatan proses pembelajaran. Aturan yang dipakai dalam permainan menggunakan model pembelajaran *talking stick* juga masih sama. Perbedaan yang menonjol dari siklus I adalah guru membawakan sesi bertanya dengan suasana sebuah acara kuis, dimana guru membawakan acara bagaikan moderator. Selain itu, perbedaan lain adalah memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan rencana tindak lanjut hasil refleksi siklus I.

Selama pelaksanaan siklus II, peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan bertanya karena guru telah membuat *setting* waktu yang bisa dilihat oleh semua peserta didik. Lagu yang dibawakan selama sesi pertanyaan juga membawa suasana belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik, karena lagu yang dibawakan sesuai dengan permintaan peserta didik dan lebih menarik untuk permainan pada sesi pertanyaan. Peserta didik yang mengajukan pertanyaan pada siklus II sebanyak 7 pertanyaan. Pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik ada satu pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh kelompok yang memperoleh tongkat dan ada pertanyaan yang tidak jelas. Rata-rata peserta didik saat membuat pertanyaan membutuhkan waktu lebih cepat dibanding siklus I. Pertanyaan yang diajukan maupun dibuat oleh peserta didik tanpa diajukan secara struktur kalimat memenuhi kriteria pertanyaan yang baik, diawali dengan kata tanya.

Setelah permainan pada sesi pertanyaan selesai, guru memberikan kesimpulan dan penguatan kepada peserta didik terkait hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru juga memberikan penguatan melalui kegiatan

refleksi bersama. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya selama proses refleksi pelajaran. Kegiatan refleksi dilakukan di akhir siklus II, yaitu pada pertemuan kedua. Ketuntasan

klasikal hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 60 % dengan nilai rata-rata 75,67. Hasil siklus II disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Pengamatan Siklus II

Hasil Observasi	Siklus II
Observasi Guru	95 %
Observasi Peserta Didik	91 %
Pertanyaan Lots	26 %
Pertanyaan Hots	70 %

Sedangkan hasil ketuntasan belajar siklus II disajikan sebagai berikut

Tabel 4 Ketuntasan Belajar Siklus II

Aspek Hasil Belajar	Siklus II
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	40
Ketuntasan Klasikal	60 %
Rata-Rata Klasikal	75,67

Data hasil pelaksanaan siklus I dan II kemudian dibandingkan. Proses perbandingan dilakukan guna melihat tingkat keberhasilan penelitian dan juga perbedaan data. Data perbandingan observasi hasil siklus

1 dan siklus 2 diperinci pada tabel 5 dan gambar grafik 1 sebagai berikut.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan II

Hasil Observasi	Siklus I	Siklus II
Observasi Guru	80%	95 %
Observasi Peserta Didik	81%	91 %
Pertanyaan Lots	81%	26 %
Pertanyaan Hots	19%	70 %

Kemudian perbandingan hasil observasi juga bisa dilihat pada diagram setiap siklus bisa dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.

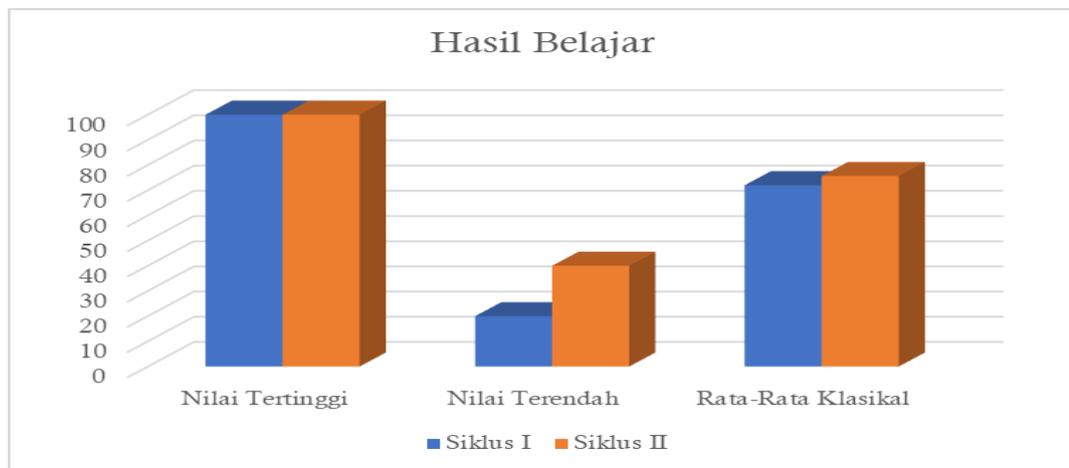


Gambar 1. Diagram Hasil Pengamatan Siklus I dan II

Selain data hasil observasi terkait kegiatan dan pertanyaan yang telah dibandingkan dalam tabel dan gambar. Peneliti juga menyajikan ketuntasan hasil belajar. Data hasil belajar yang telah dibandingkan bisa dilihat pada tabel 6 dan gambar 2 sebagai berikut.

Tabel 6 Perbandingan Ketuntasan Belajar Siklus I dan II

Aspek Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	20	40
Ketuntasan Klasikal	57%	60 %
Rata-Rata Klasikal	72,00	75,67



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah divisualkan dalam tabel, diagram, dan deskripsi, penerapan model pembelajaran *talking stick* pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 3 Bangutapan pada materi tata surya mampu meningkatkan keterampilan bertanya peserta didik. Bukti peningkatan keterampilan bertanya terlihat dari indikator keberhasilan penelitian yang terpenuhi dan meningkat, yaitu hasil persentase keterampilan bertanya peserta didik siklus I pada lembar observasi adalah 81 % pertanyaan *lots* dan 19 % pertanyaan *hots*. Sedangkan, hasil belajar siklus I memperoleh rata-rata sebesar 72,00 dengan ketuntasan klasikal 57 %.

Hasil observasi siklus II keterampilan bertanya secara klasikal adalah 26 % untuk pertanyaan *lots* dan 70 % untuk pertanyaan *hots*. Data hasil belajar peserta didik pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 75,67 dengan ketuntasan sebesar 60 %.

Faktor yang mempengaruhi keterampilan bertanya ada beberapa. Prilanita & Sukirno (2017: 11) terdapat tiga alasan peserta didik enggan untuk bertanya, yaitu ketidakpercayaan diri peserta didik, peserta didik kurang memahami materi, dan guru yang kurang komunikatif. Tiga alasan yang menjadi penyebab peserta didik enggan bertanya mengakibatkan keterampilan bertanya cenderung rendah. Faktor yang mempengaruhi rendah keterampilan bertanya peserta didik harus diminimalkan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru. Guru harus bisa mengkondisikan situasi pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan keinginan bertanya dari dalam diri peserta didik. Penerapan model pembelajaran *talking stick* merupakan upaya yang dilakukan guru yang sekaligus sebagai peneliti untuk mengkondisikan situasi pembelajaran yang kondusif bagi peningkatan keterampilan bertanya peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *talking stick* dirancang dalam bentuk permainan. Model pembelajaran *talking stick* merupakan suatu cara yang efektif untuk melaksanakan pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik (Admin, 2013: 2). Peneliti melakukan kreativitas dengan merancang suatu permainan berbantuan lagu, *reward*, dan tongkat yang berfungsi untuk menambah antusias peserta didik dalam merancang pertanyaan. Kreativitas yang dilakukan selain menumbuhkan suasana menyenangkan juga berfungsi secara kognitif dan mengkondisikan peserta didik untuk berani berbicara, terutama mengajukan pertanyaan. Guru atau peneliti juga mewajibkan peserta didik untuk merancang pertanyaan beserta kunci jawaban agar saat bertanya tidak memakan waktu. Berdasarkan hasil penelitian, semua peserta didik yang harus membuat pertanyaan pada setiap pertemuan dalam siklus. Guru juga menekankan kepada peserta didik untuk membuat pertanyaan dengan kata tanya bagaimana dan mengapa saat pelaksanaan siklus II guna meningkatkan kemampuan bertanya tingkat *hots*.

Model pembelajaran *talking stick* yang diterapkan kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Bangutapan memberikan keleluasaan gerak, mulai dari mata, tangan, kaki, hingga badan. Peserta didik ikut bergerak aktif mengikuti permainan saat sesi pertanyaan. Peserta didik yang telah memperoleh tingkat saat lagu berhenti harus menjawab pertanyaan dari peserta didik yang baru saja mengajukan pertanyaan. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok menjawab pertanyaan kemudian bertanya baru bisa melanjutkan permainan dengan lagu dan perputaran tongkat. Aturan permainan yang dirancang oleh guru juga mengharuskan peserta didik yang telah memperoleh kesempatan bertanya harus memberikan kesempatan peserta didik lain dalam kelompok untuk bertanya.

Aturan dalam permainan diterapkan guna menunjang proses pembelajaran keterampilan bertanya setiap peserta didik.

Wina Sanjaya mengungkapkan bahwa pembelajaran yang produktif dengan kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk: (1) Menggali informasi tentang kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran, (2) Membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, (3) Merangsang keingintahuan peserta didik terhadap sesuatu, (4) Memfokuskan peserta didik pada sesuatu yang diinginkan, (5) Membimbing peserta didik untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu (Tamalia, 2018: 8). Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan bertanya peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, demikian juga dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik.

Komponen keterampilan bertanya mampu mengubah pola pikir peserta didik dalam merancang pengetahuan yang ingin dicapai. Keterampilan bertanya menurut Krathworl dan Anderson yang merevisi Taksonomi Bloom membedakan tahap berpikir menjadi dua, yaitu: 1) keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yaitu analisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) dan 2) keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) yaitu kemampuan mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3) (Zein & Maielfi, 2020: 2). Keterampilan bertanya peserta didik mampu merubah tingkat kognitif yang lebih tinggi pada siklus II sehingga membawa hasil belajar lebih baik dibanding siklus I. Secara jangka panjang hasil belajar merupakan proses yang lebih baik untuk meningkatkan kematangan berpikir peserta didik.

SIMPULAN

Keterampilan bertanya peserta didik kelas VII SMP Negeri Bangutapan pada materi tata surya meningkat melalui model pembelajaran *talking stick*. Peningkatan keterampilan bertanya peserta didik dilihat dari hasil analisis jumlah persentase pertanyaan. Persentase pertanyaan yang menjadi fokus penelitian adalah pertanyaan katagori *lots* dan *hots*. Jumlah persentase pada

lembar observasi peserta didik siklus I dan II adalah 91 %. Jumlah peserta didik yang mampu membuat pertanyaan katagori *hots* berdasarkan lembar pertanyaan yang disediakan oleh guru adalah 19 % pada siklus I kemudian meningkat menjadi 74 % pada siklus II. Sedangkan, peserta didik yang membuat pertanyaan katagori *lots* pada siklus I sebanyak 81 % menurun menjadi 26 % pada siklus II

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2013). Model Pembelajaran Talking Stick. Diperoleh 04 desember 2020, dari <http://beredukasi.blogspot.com/2013/09/model-pembelajaran-talking-stick.html>
- Hayati, M. N., Fatkhurrohman, M. A., & Aprillia, N. (2022, December). The “Sciencemopoly Game” to improve junior high school students’ learning motivation on the digestive system topic. In AIP Conference Proceedings (Vol. 2600, No. 1). AIP Publishing.
- Isjoni. (2010). Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta.
- Kalsum, U., Chastanti, I., & Aman Harahap, D. (2022). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 433–441. Diperoleh pada tanggal 19 November 2022, dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1921>
- Liu, M., Horton, L., Olmanson, J., & Toprac, P. (2011). A study of learning and motivation in a new media enriched environment for middle school science. *Educational technology research and development*, 59(2), 249-265
- Osborne Jonathan. (2014). Teaching Critical Thinking? New Direction in Science Education. *Perspective on Science Curriculum Journal*. 95 (352), 53-61. Diperoleh 18 Juni 2020, dari <http://www.physics.smu.edu/sdalley/quarknet/>
- Prilanita, Y. N., & Sukirno. (2017). Peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa Melalui Faktor Pembentuknya. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 244–256.
- Riwayati Zein, R. & Maielfi, D. (2020). Penerapan Keterampilan Bertanya Mahasiswa untuk Stimulasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Anak TK. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3 (01), 1-12. Diperoleh pada tanggal 11 Desember 2022, dari <http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v3i1.1644>
- Sebayang, S & Rajagukguk, T. (2019). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Guru di SD dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen METHONOMIX*, 2 (02), 105-114. Diperoleh 12 desember 2022, dari www.methonomi.net
- Supriatna, I. (2019). Analisis Kemampuan Bertanya Siswa pada Mata Pelajaran Tematik di SDN 60 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 38–47.
- Tamalia, Ghita. (2018). Peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa dengan Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Islam Taman Quraniyah Jakarta Selatan. Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2018, Hlm. 7-15. Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Widyanti, A.A. (2021). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran SKI di MTSN 1 Sidoarjo. Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2021, Hlm. 36-48. Program Studi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas

Islam Negeri Syarif Hidayatullah
Jakarta.