



PENGUNAAN DIGITAL LEARNING SYSTEM MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK



FICHA AULIA NANDA, S.Pd.,M.Pd
HAMELA SARI SITOMPUL, S.Pd.,M.Pd

**PENGUNAAN *DIGITAL LEARNING
SYSTEM* (DLS) MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
*TALKING STICK***

PENGUNAAN *DIGITAL LEARNING SYSTEM (DLS)* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING STICK*

Ficha Aulia Nanda, S.Pd., M.Pd
Hamela Sari Sitompul, S.Pd., M.Pd



PENGUNAAN *DIGITAL LEARNING SYSTEM* (DLS) MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING STICK*

Penulis:

Ficha Aulia Nanda, S.Pd., M.Pd
Hamela Sari Sitompul, S.Pd., M.Pd

Editor:

Nurisa Alnulhaq

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : November 2022

Hak Cipta 2022, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2022 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022
; 14,8 x 21 cm
ISBN : 978-623-448-285-0

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku dengan judul *Digital Learning System* (DLS) Dalam Pembelajaran Kooperatif sesuai yang ditargetkan.

Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Guru sebagai garda depan pendidikan harus memahami teknologi, mengikuti perkembangan terkini, serta menyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran 4.0 banyak dilahirkan dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kreasi inovasi dalam pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi juga bergantung pada kreativitas guru. Untuk mengikuti trobosan dalam perkembangan teknologi pembelajaran maka *Digital Learning System* (DLS) merupakan suatu trobosan baru dalam mengembangkan teknologi pembelajaran, dimana para pelajar dapat memanfaatkan teknologi berupa software atau hardware, online atau offline yang dikemas secara menarik dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan DLS melalui

Moedel Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* yang ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa

Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

Oktober 2022, Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	III
BAB I KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN	1
BAB II <i>DIGITAL LEARNING SYSTEM</i> (DLS) APA DAN BAGAIMANA?	5
A. Pembelajaran Digital	7
B. <i>Digital Learning System</i> (DLS)	7
BAB III KONSEP PEMBELAJARAN <i>E-LEARNING</i>	9
A. Definisi E-Learning	9
B. Ciri Ciri E-Learning	10
C. Manfaat E-Learning	11
BAB IV PENGANTAR PENTINGNYA <i>DIGITAL LEARNING SYSTEM</i> (DLS) DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF	13
A. Pendahuluan	13
B. Manfaat dari Digital Learning System (DLS) dalam Pembelajaran Kooperatif	17
C. Kerangka Berpikir yang Dikembangkan	19
BAB V PROSES PEMECAHAN MASALAH	21
BAB VI EFEKTIFITAS <i>DIGITAL LEARNING SYSTEM</i> (DLS) DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF	34
A. Pengertian Efktifitas Belajar	34
B. Observasi Partisipasi	36

C. Peningkatan Motivasi Belajar	37
D. Peningkatan Hasil Belajar	41
 BAB VI PENUTUP	 50
 DAFTAR PUSTAKA	 52

BAB I

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Istilah Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran adalah sebuah komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Miarso, 2015).

Media berasal dari bahasa latin Medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar' yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dapat diartikan juga wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran (Puji Astuti, 2019)

Menurut Boove (dalam Sanaky, 2009), media adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, Sehingga, media merupakan alat komunikasi berisi pesan, yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan pesan secara langsung dan mempunyai fungsi menyampaikan pesan Hujair AH Sanaky (2009) menambahkan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah:

1. bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran kepada penerima pesan/pembelajar;
2. berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar;
3. bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; dan
4. bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak, audio maupun audio-visual.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan manfaat penggunaan media (Arsyad, 2016), antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau segala sesuatu baik benda maupun non-benda, fisik (Hardware) maupun non fisik (Software) yang digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) dalam

kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (efektif).

BAB II

DIGITAL LEARNING SYSTEM (DLS) APA DAN BAGAIMANA?

Digital Media digital (sebagai lawan dari media analog) adalah media elektronik yang bekerja pada kode digital dan Komputer/laptop adalah mesin yang biasanya menafsirkan biner data digital sebagai informasi dan dengan demikian mewakili tingkatan mesin pengolah informasi digital dengan media software. Media pembelajaran digital merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber digital jadi informasi/materi disimpan dalam bentuk digital. Dalam banyak hal lebih mudah untuk dimanipulasi dan hasil akhirnya dapat direproduksi tanpa batas waktu tanpa kehilangan kualitas. Media pembelajaran digital ini dalam penyajiannya dengan menggunakan layar monitor dan dalam penggunaan pembelajaran di kelas dengan bantuan komputer/laptop, layar dan LCD sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Arsyad (2016), memberikan ciri media yang dihasilkan teknologi digital (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) sebagai berikut :

1. Media Digital dapat digunakan secara acak, non-sequensial, atau secara linier,

2. Media Digital dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/ pengembang sebagaimana direncanakannya,
3. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik,
4. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini,
5. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi.

Jangkauan kontrol guru menjadi lebih luas, dan banyak informasi dapat diperoleh; membantu guru mengadakan kontrol yang lebih ketat dan baik, tertuju pada bagian-bagian yang secara langsung merupakan kesulitan bagi siswa. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena dengan bantuan media dapat membantu guru dalam penyampaian materi yang sukar untuk dicerna dan dipahami siswa terutama materi yang rumit atau kompleks. Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi sehingga perlu pemilihan media pembelajaran sesuai dengan tingkat kesukaran dan kebutuhan dari materi pelajaran yang ada.

A. Pembelajaran Digital

Pembelajaran seharusnya berorientasi pada pembelajaran sebagai individu yang memiliki potensi, kemampuan, minat, motivasi, yang dapat digali dan dikembangkan melalui proses belajar. Pembelajaran berorientasi pada sumber belajar secara luas (*broad based learning*) diantaranya memanfaatkan instrumen teknologi sebagai media alat bantu pembelajaran (*as a tools*) yang mendukung pembelajaran untuk mempercepat dan memperluas pengetahuan dan informasi pembelajaran. Teknologi juga dianggap sebagai suatu disiplin ilmu yang seharusnya dikuasai oleh pembelajaran sebagai bekal dalam proses pembelajaran dan kehidupannya. Untuk itu pengajar dapat mengintegrasikan teknologi dalam perencanaan, pelaksanaan, pengembangan, dan evaluasi pembelajaran.

B. Digital Learning System (DLS)

Digital Learning System (DLS) adalah suatu terobosan terbaru dalam teknologi pembelajaran bagi para siswa untuk belajar secara digital melalui pemanfaatan teknologi baik software maupun hardware, online maupun offline yang dikemas secara apik dan interaktif. Beberapa keunggulan dalam penerapan Digital Learning Sistem adalah:

1. Mendorong siswa dalam hal kemandirian belajar dan pendalaman materi bahan ajar, karena dapat belajar

kapan saja dan dimana saja baik secara offline maupun online.

2. Semua materi pelajaran berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan sudah terintegrasi dalam suatu software, hal ini memungkinkan siswa dapat menyelesaikan seluruh SKL kurang dari 3 tahun.
3. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara otomatis melalui proses digital sehingga tidak perlu pengkoreksian secara manual melalui kertas, hasil yang diperoleh akan lebih cepat, akurat dan objektif.
4. Peran Guru dikembalikan kepada fungsi yang sesungguhnya sebagai „Pendidik’ tidak hanya mengajarkan materi pelajaran untuk mencapai target kurikulum karena semua materi sudah terintegrasi dalam DLS, namun lebih kepada pemahaman makna, pendalaman materi dan pembelajaran didalam kehidupan nyata.
5. Paperless, salah satu langkah nyata untuk upaya pencegahan „Pemanasan Globa l’ dengan mengurangi penggunaan bahan kertas dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan buku pegangan, buku tulis, lembaran untuk evaluasi siswa dan lain-lain.

BAB III

KONSEP PEMBELAJARAN *E-LEARNING*

A. Definisi E-Learning

E-learning adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan mobile technologies seperti PDA dan MP3 players. Juga penggunaan teaching materials berbasis web dan hypermedia, multimedia CD-ROM atau websites, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, computer aided assessment, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, electronic voting systems, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari penggunaan media yang berbeda (Daryanto & Suryanto, 2022).

Pada prinsipnya e-learning adalah proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet. E-learning tidak terbatas pada proses pembelajaran yang sifatnya statis, stand alone, dan satu arah tetapi telah meluas menjadi proses pembelajaran yang sifatnya dinamis, collaborative, dan menggabungkan multimedia. Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mendorong perkembangan berbagai bidang kehidupan manusia sebagai salah satu rangkaian

peradaban menuju kualitas kehidupan yang lebih baik. Dalam kaitannya dengan Knowledge based Society, salah satu isu yang berkembang adalah pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan melalui e-learning. Dalam e-learning proses pembelajaran dan proses interaksi antara siswa dengan guru tidak terjadi secara langsung, namun tidak terlepas dari arahan dari para guru dalam hal pemahaman materi. Adapun bahan ajar yang disajikan tersebut selalu terbuka untuk diakses oleh siswa kapanpun, e-learning sangat potensial untuk membuat proses belajar lebih efektif.

B. Ciri Ciri E-Learning

Secara khusus e-learning pada dasarnya memiliki 4 ciri, di antaranya yaitu :

1. Memiliki content yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
2. Menggunakan metode instruksional, seperti penyajian contoh dan latihan.
3. Menggunakan elemen-elemen yang menarik seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Dan dapat membangun pemahaman dan kemampuan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau kelompok (Prayudi, 2018).

C. Manfaat E-Learning

E-learning menjadi begitu sangat membantu dalam bidang pendidikan karena dilihat dari segi manfaat banyak hal yang dapat dirasakan manfaat positifnya, secara umum manfaat e-learning dapat dilihat dari 2 sudut pandang yang berbeda, yaitu antara siswa dan pengajar atau guru.

1. Manfaat Bagi Siswa

- a. Pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility).
- b. Bertambahnya Interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (interactivity enhancement)
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (global audience).
- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities).
- e. Adanya sikap positif dari guru dan siswa terhadap teknologi komputer dan internet

2. Manfaat Bagi Pengajar atau Guru

- a. Dengan adanya kegiatan e-Learning manfaat yang diperoleh guru/dosen antara lain adalah bahwa guru, dosen ataupun instruktur akan lebih mudah melakukan pembaruan materi maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan

keilmuan yang terjadi, juga dapat dengan efisien mengontrol kegiatan belajar siswanya.

- b. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku)
- c. Pemberian materi lebih diluar di jam sekolah.

BAB IV

PENGANTAR PENTINGNYA *DIGITAL LEARNING SYSTEM (DLS)* DALAM PEMBELAJRAN KOOPERATIF

A. Pendahuluan

Era digital ditandai dengan maraknya penggunaan perangkat teknologi yang saat ini tengah berkembang secara pesat (Harri et al., 2020)Ghufron (2018), mendefinisikan revolusi digital yang juga sering disebut revolusi industri 4.0 sebagai era terjadinya profilerasi komputer dan otomatisasi pencataan di semua bidang termasuk diantaranya bidang pendidikan. Dalam perkembangannya, Indonesia baru mencapai tahap era revolusi industri 4.0. Pencapaian revolusi industri 4.0 di Indonesia tidak hanya diupayakan dalam segi industri semata, namun juga merambah pada bidang pendidikan.

Wujud kemajuan teknologi yang merambah di bidang pendidikan terlihat dari banyaknya media ajar digital yang menunjang proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Ini menunjukkan bahwa, era konvensional mulai berakhir dan beralih pada era digitalisasi. Kondisi tersebut memberi dampak yang sangat besar bagi pelaku pendidikan baik praktisi maupun pendidik

dimana perubahan sistem pembelajaran namun tanpa kesiapan yang matang memunculkan hambatan dan tantangan yang merambah ke semua jenjang termasuk jenjang pendidikan dasar (Knobel & Lankshear, 2006).

Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Minat, bakat, kemampuan, dan potensi yang dimiliki peserta didik tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa bantuan dari seseorang guru. Itulah sebabnya, guru selain memerhatikan peserta didik secara kelompok juga diharapkan pula memerhatikan peserta didik secara individual. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang sedemikian rupa dan memungkinkan para peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara alami, kreatif dalam suasana kebebasan, kebersamaan, dan tanggung jawab. Rancangan pembelajaran di abad ke 21 ini diharapkan dapat disusun oleh guru untuk mengembangkan potensi siswa melalui pemanfaatan teknologi berbasis komputer dan media online, guru dapat mengembangkan potensi siswa melalui tugas-tugas yang dapat dikerjakan dengan menggunakan teknologi berbasis komputer dan dapat memanfaatkan media online sebagai alat untuk menemukan sumber belajar. Kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memungkinkan pemanfaatan secara optimal teknologi berbasis komputer dan

media berbasis online guna tercapainya tujuan pembelajaran (Musiin & Eko Indrajit, 2020).

Salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) adalah IPS yang merupakan mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat local mau pun global^[6], berasumsi bahwa IPS adalah ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang disajikan secara ilmiah untuk memberi wawasan dan pemahaman kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar. Perlu diketahui bahwa pembelajaran IPS yang berisi permasalahan sosial memerlukan pemecahan dengan melibatkan peran siswa secara aktif melalui pelaksanaan interaksi dalam kelompok, baik keaktifan fisik maupun keaktifan pemikiran. Materi pelajaran yang perlu diberikan kepada siswa secara teratur telah ditentukan dalam kurikulum masing-masing lembaga pendidikan. Berdasarkan kriteria tersebut maka diperlukan model pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal ini didukung oleh pendapat Kurniasih & Berlin yang menganggap kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah dapat menguji kesiapan siswa dalam hal penguasaan materi, melatih pemahaman materi secara cepat, siswa lebih giat belajar/termotivasi untuk belajar karena siswa tidak pernah tahu tongkat akan sampai pada gilirannya. Hal ini menjadikan

siswa terbiasa menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya, sehingga timbul motivasi belajar siswa untuk belajar secara merata (Kurniasih & Sani, 2015).

Berkaitan dengan mewujudkan perkembangan teknologi dalam sistem pendidikan maka pada model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* diimplementasikan melalui *Digital Learning System* (DLS). Salah satu penelitian dari Puspitawangi, yang menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang signifikan antara yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* berbantuan media audio dan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* berbantuan media audio berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V (Puspitawangi, 2016).

Berdasarkan wawancara penulis dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di SD Negeri 124405 Pematang Siantar ditemukan bahwa banyak siswa yang mengalami masalah pembelajaran IPS yang berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS siswa. Ditambah lagi dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang cenderung membuat siswa pasif dalam proses belajar mengajar, yang membuat siswa merasa bosan sehingga tidak tertarik lagi untuk mengikuti pelajaran tersebut. Dengan adanya kondisi yang demikian yang terjadi di lapangan, maka seyogyanya seorang guru

dalam proses belajar mengajar perlu menggunakan model dan pendekatan mengajar yang bisa secara langsung mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru (Susanto, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui Hasil Belajar IPS Siswa yang dalam penggunaan *Digital Learning System* (DLS) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD; 2) Untuk mengetahui Efektivitas penggunaan *Digital Learning System* (DLS) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* terhadap pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. Manfaat dari kajian ini adalah memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang pengembangan *Digital Learning System* (DLS) sebagai sarana pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

B. Manfaat dari Digital Learning System (DLS) dalam Pembelajaran Kooperatif

1. Bagi Guru
 - a. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas (open source).
 - b. Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi,

gaya belajar, serta kebutuhan belajar siswa yang beragam.

- c. Guru termotivasi untuk mengembangkan *Digital Learning System* (DLS)
- d. uru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

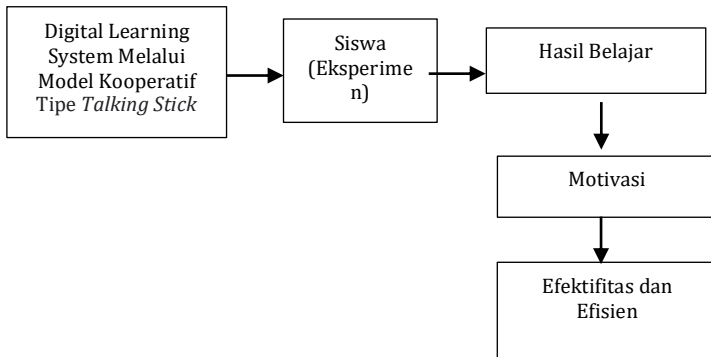
- a. Siswa dapat melakukan pembelajaran IPS di mana pun dan kapan pun jika *Digital Learning System* (DLS) ini dimanfaatkan secara optimal.
- b. Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
- c. Siswa memiliki sumber belajar yang luas.

3. Bagi Sekolah

- a. Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.
- b. Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.

C. Kerangka Berpikir yang Dikembangkan

Penggunaan *Digital Learning System* (DLS) melalui Model Kooperatif Tipe *Talking Stick* terhadap hasil belajar belajar dalam upaya meningkatkan keterampilan, keefektifitas dan motivasi siswa kelas V SD Negeri 124405 Pematang Siantar, diidentifikasi bahwa penggunaan *Digital Learning System* (DLS) melalui Model Kooperatif Tipe *Talking Stick* dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pokok bahasan materi penggunaan *Digital Learning System* (DLS) melalui Model Kooperatif Tipe *Talking Stick* dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar karena siswa tidak hanya mendengar uraian guru tetapi lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti aktivitas mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Ketertarikan siswa terhadap penggunaan *Digital Learning System* (DLS) melalui Model Kooperatif Tipe *Talking Stick* diharapkan dapat timbul karena pengguna media pembelajaran yang lebih bervariasi yang nantinya akan menimbulkan motif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Skema kerangka berpikir ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 1 Skema Kerangka Berfikir

BAB V

PROSES PEMECAHAN MASALAH

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif yakni data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2016), metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Pengertian metode deskriptif analisis diambil dari buku Nazir (2013), yang mengatakan bahwa metode deskriptif analisis adalah suatu metode yang ditujukan untuk menyelidiki secara terperinci aktivitas dan pekerjaan manusia dan hasil penelitian tersebut dapat memberikan rekomendasi-rekomendasi untuk keperluan masa yang akan datang.

Pengertian data kuantitatif dikutip dari buku Sugiyono (2010) yang mengatakan bahwa data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Berdasarkan angka tersebut, perhitungan secara kuantitatif