

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Berbantuan Media *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), model diartikan sebagai pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Di dunia pedagogik istilah “model” juga digunakan dalam pembelajaran. Kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar sehingga terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.¹

Istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada suatu strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran mencakup suatu pendekatan pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Pada dasarnya, model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ibarat bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing dari istilah tersebut adalah sebagai berikut :

¹ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 13.

Gambar 2. 1
Model Pembelajaran²



Adapun menurut pendapat para ahli definisi model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Arends dalam buku Suprijono, menyatakan bahwa model pembelajaran mempunyai karakteristik yang sama dengan strategi pengajaran dan metode pengajaran. Namun model pembelajaran mempunyai keistimewaan. Model pembelajaran menyiratkan sesuatu yang lebih besar daripada strategi, metode, atau taktik pembelajaran tertentu karena model pembelajaran mencakup pendekatan pembelajaran secara keseluruhan dan bukan strategi atau teknik tertentu. Model pembelajaran memiliki beberapa atribut yang tidak dimiliki oleh strategi dan metode pembelajaran spesifik. Atribut-atribut tersebut adalah adanya basis teori yang selaras tentang apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana peserta didik mempelajarinya.³
- 2) Rusman mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang dapat digunakan

² Rofiatul Husna dan Samsul, *Melejitkan Pembelajaran dengan Prinsip-Prinsip Belajar* (Malang: Intelegensia Media, 2015), 152.

³ Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 51.

untuk membuat rencana pembelajaran jangka panjang atau kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar.⁴

- 3) Menurut Ngalimun, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang logis.⁵
- 4) Menurut Abdul Majid, model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakanginya.⁶

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta sebagai pedoman para pendidik dalam merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Dalam perkembangan model pembelajaran berkembang menjadi banyak. Terdapat model pembelajaran yang kurang baik dipakai dan diterapkan, namun ada model pembelajaran yang baik untuk diterapkan. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :⁷

⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 144.

⁵ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 25.

⁶ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 127.

⁷ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan* (Yogyakarta: ar-Ruzz Media, 2015), 31.

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap;
- 2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran;
- 3) Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik;
- 4) Penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran.

Selain ciri-ciri diatas, model pembelajaran juga memiliki ciri-ciri lainnya, yakni sebagai berikut :⁸

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Contoh : model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, yang dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis;
- 2) Mempunyai tujuan pendidikan tertentu. Contoh : model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif;
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas;
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); adanya prinsip-prinsip reaksi; sistem sosial; dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran;
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yang baik diantaranya yaitu memiliki urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator

⁸ Deni Darmawan dan Dinn Wahyudin, *Model Pembelajaran di Sekolah* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 4.

serta motivator bagi siswa, adanya penggunaan media pembelajaran.

c. Macam-Macam Model Pembelajaran

Dalam pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai, serta tingkat kemampuan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa model pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Sugiyanto dalam buku Prihatmojo, sebagai berikut :⁹

1) Model kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Model CTL adalah model pembelajaran yang mengharuskan guru dan siswa untuk berpikir kritis, mengharuskan guru untuk mengkaitkan materi pelajaran dengan kondisi lingkungan sekitar dan mendorong siswa dalam membangun hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari serta menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari.

2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang membuat siswa belajar dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 - 6 siswa secara berkolaborasi dengan komposisi anggota kelompok yang merata (heterogen). Model *Cooperative Learning* bertujuan untuk membangun sikap sosial antar siswa serta menjadikan siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya didepan umum.

3) Model Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*)

Model pembelajaran Quantum adalah model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan guru dalam memanage kegiatan pembelajaran di kelas serta menekankan pada proses belajar untuk mempertajam kemampuan siswa dalam memahami materi serta mengingat pelajaran yang telah dipelajari agar siswa dapat lebih berfikir kritis selama proses belajar berlangsung.

4) Model Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran terpadu adalah model pembelajaran yang didalamnya menghubungkan berbagai

⁹ Agung Prihatmojo dan Rohmani, *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I* (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), 8–10.

aspek baik aspek antar pelajaran maupun aspek diluar pelajaran.

5) Model Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengambil psikologi kognitif untuk mendukung konsep teorinya. Pada model *problem based learning* siswa tidak berfokus pada apa yang sedang dikerjakan tetapi lebih pada apa yang sedang dipikirkan selama kegiatan pembelajaran.

Dari model-model pembelajaran di atas, maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif. Hal ini dikarenakan, penggunaan pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk bisa saling bekerja sama dalam kelompok dan memiliki sikap sosial yang tinggi sehingga meningkatkan kemampuan hubungan sosial dan menjadikan siswa berfikir kritis, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Model Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Usaha guru dalam menyampaikan materi kepada siswa merupakan bagian yang terpenting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang tepat, salah satunya dapat berupa model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai kelompok. Sedangkan menurut pendapat para ahli definisi model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- (a) Menurut Suhirman, model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) mengandung arti suatu perilaku bersama dalam bekerja dan membantu antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam suatu kelompok, dan keberhasilan kerja kelompok sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota.¹⁰
- (b) Menurut Ponidi, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang memungkinkan

¹⁰ Suhirman, *Konsep dan Implementasi Penelitian Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 2.

siswa dapat mencapai berbagai tujuan akademis dan tujuan sosial dengan cara belajar dengan kerjasama kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa yang heterogen dan setiap anggota kelompok saling membantu dan mendorong temannya agar berhasil dalam belajar.¹¹

- (c) Menurut Parwanti, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran.¹²
- (d) Menurut Helmiati, model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah atau persoalan, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Dalam *cooperative learning*, siswa duduk bersama dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 dan mempersilahkan salah seorang diantaranya untuk menyelesaikan tugas kelompok.¹³
- (e) Menurut Slavin dalam buku Taniredja, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain.¹⁴

¹¹ Ponidi, *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Indramayu: Penerbit Adab, 2020), 47.

¹² Parwanti, *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam Pembelajaran IPS SMP* (Indramayu: Penerbit Adab, 2020), 34.

¹³ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2012), 36.

¹⁴ Turikan Taniredja, dkk., *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011), 56.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa dibentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan agar mencapai tujuan pembelajaran.

2) Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Depdiknas dalam Taniredja, model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu sebagai berikut¹⁵.

(a) Meningkatkan hasil akademik.

Dalam meningkatkan hasil akademik dengan cara meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat kepada semua siswa baik siswa yang akademiknya tinggi maupun kurang. Hal ini dikarenakan, selama proses pembelajaran dalam kelompok, siswa dengan kemampuan akademik tinggi memberikan bantuan penjelasan kepada siswa dengan kemampuan akademik kurang.

(b) Menanamkan kepada siswa terhadap keterbukaan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang, seperti : perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.

(c) Mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Siswa akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi lebih leluasa dengan teman satu kelompoknya sehingga kolaborasi akan tercipta sehingga keterampilan berkomunikasi dan sosial terjalin dengan baik pada setiap siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud adalah : berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

¹⁵ Turikan Taniredja, dkk., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 60.

Adapun menurut Sri Hayati, tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :¹⁶

- (a) Membantu siswa agar dapat mencapai hasil belajar optimal dan mengembangkan keterampilan sosialnya;
- (b) Mengajarkan siswa mengenai keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi;
- (c) Memberdayakan siswa kelompok atas sebagai tutor sebaya bagi kelompok bawah.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerja sama dan kolaborasi, karena dalam pembelajaran kooperatif bukan hanya mempelajari materi saja, siswa juga mempelajari keterampilan sosial seperti : berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

3) Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie dalam buku Sadia, ciri utama model pembelajaran kooperatif ada 5 yaitu sebagai berikut:¹⁷

- (a) Saling bergantung secara positif.

Tujuan masing-masing kelompok adalah mengoptimalkan kemampuan belajar setiap anggotanya. Keberhasilan kelompok sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk mencapai kelompok kerja yang efektif, guru hendaknya menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar anggota yang lain dapat mencapai tujuannya. Penilaian dilakukan dengan unik yaitu setiap anggota kelompok memperoleh nilai dirinya sendiri dan nilai kelompok. Nilai kelompok dibentuk dari sumbangan setiap anggota. Untuk menjaga keadilan, setiap anggota menyumbangkan poin di atas nilai rata-rata mereka.

¹⁶ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendikia, 2017), 14.

¹⁷ Wayan Sadia, *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 89.

(b) Tanggung jawab perorangan.

Komponen ini merupakan akibat langsung dari komponen yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat sesuai dengan prosedur model pembelajaran *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Setiap anggota kelompok harus berusaha semaksimal mungkin agar ikatan kelompok tetap utuh.

(c) Tatap muka.

Setiap anggota kelompok bekerjasama saling bertemu muka dan berdiskusi untuk menghasilkan prestasi akademik yang terbaik, baik secara individu maupun kelompok serta untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain.

(d) Komunikasi antar Kelompok.

Komponen ini siswa harus dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi dan keterampilan sosial untuk digunakan dalam mengkoordinasikan upaya mereka secara bersama-sama. Siswa ditargetkan memiliki keterampilan berkomunikasi yang efektif. Misalnya, bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain tanpa menyinggung perasaan lawan bicaranya.

(e) Evaluasi Proses Kelompok.

Setiap kelompok diwajibkan melakukan evaluasi-diri (*self-evaluation*) tentang keberhasilan belajar mereka. Guru perlu membuat alokasi waktu khusus bagi kelompok untuk melakukan evaluasi terhadap kinerja kelompok dan hasil kerja sama kelompok, agar mereka bisa bekerjasama secara lebih efektif. Refleksi dan evaluasi-diri harus dilakukan oleh setiap kelompok agar mereka mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar yang dicapainya. Pelaksanaan evaluasi tidak perlu diadakan setiap ada kerja kelompok, melainkan bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali guru terlibat dalam kegiatan *cooperative learning*.

Adapun menurut Sri Hayati, ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :¹⁸

- (a) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
- (b) Jika memungkinkan, setiap anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda;
- (c) Dalam kelompok, siswa belajar secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya;
- (d) Penghargaan lebih beorientasi kelompok daripada individual.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, diskusi dilakukan secara tatap muka dengan anggota kelompok agar dapat memecahkan masalah, serta mengarahkan siswa agar bertanggung jawab kepada dirinya sendiri dan kelompoknya.

4) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah model pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut :¹⁹

Tabel 2. 1

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

| TAHAP | TINGKAH LAKU GURU |
|---|--|
| <p>Tahap 1 Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Memotivasi Siswa</p> | <p>Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran, menekankan mengenai pentingnya topik yang akan dipelajari serta memotivasi siswa belajar.</p> |
| <p>Tahap 2 Menyajikan Informasi</p> | <p>Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.</p> |
| <p>Tahap 3 Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok</p> | <p>Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar serta membantu setiap</p> |

¹⁸ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, 15.

¹⁹ Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 63.

| | |
|--|--|
| Belajar | kelompok agar melakukan perubahan secara efektif dan efisien. |
| Tahap 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. |
| Tahap 5 Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. |
| Tahap 6 Memberikan Penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok. |

Menurut Solihatin & Raharjo dalam buku Parwanti, dalam pembelajaran kooperatif terdapat langkah-langkah secara umum yang dapat dijelaskan secara operasional sebagai berikut:²⁰

- (a) Merancang rencana program pembelajaran;
- (b) Aplikasi pembelajaran dikelas, guru merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam belajar secara bersama dalam kelompok;
- (c) Guru melakukan kegiatan observasi kepada siswa dengan cara mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, dalam memahami materi dan mengenai sikap siswa selama kegiatan belajar berlangsung;
- (d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kemudian dilanjutkan dengan refleksi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif adalah:

- (a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa;
- (b) Guru menyajikan informasi atau materi;
- (c) Guru membentuk siswa menjadi kelompok belajar;

²⁰ Parwanti, *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam Pembelajaran IPS SMP*, 44.

- (d) Guru membimbing setiap kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas;
- (e) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya;
- (f) Guru memberi apresiasi.

5) **Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif**

Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu di antaranya : 1) Jigsaw, 2) TPS (*Think Pairs Share*), 3) *Group Investigation*, 4) *Student Teeam Achievement Division (STAD)*, 5) *Numbered Head Together (NHT)*, 6) *Two Stay-Two Stray (TS-TS)*, 7) *Talking Stick*, 8) *Snowball Throwing*, 9) *Make-A Match*, 10) *Mind Mapping*, 11) *Examples Non Examples*, 12) *Picture and Picture*, 13) *Cooperative Script*, 14) *Concept Sentence*, 15) *Course Review Horay*, 16) *Debate*, 17) *Inside Outside Circle (IOC)*, 18) *Diskursus Multy Reprecentacy (DMR)*, 19) *Cooperative, Integrated, Reading and Compositon (CIRC)*.²¹

Menurut Lie dalam buku Priansa, ada beberapa macam model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :²²

- (a) Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*);
- (b) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*);
- (c) Permainan Tim (*Team Games Tournament/TGT*);
- (d) *Student Teams Achievement Division (STAD)*;
- (e) *Numbered Head Together (NHT)*;
- (f) JIGSAW;
- (g) *Think Pairs Share (TPS)*;
- (h) *Group Investigation (GI)*;
- (i) *Cooperative, Integrated, Reading, and Composition (CIRC)*;
- (j) *Talking Stick*;

²¹ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: Deepublish, 2020), 30.

²² Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 299–302.

(k) *Make-A Match*;

Dari model-model pembelajaran kooperatif di atas, maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran *talking stick* pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok serta mendorong keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan melatih daya ingat siswa dalam memahami materi pokok pelajaran.

e. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick***

1) **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick***

Talking stick (tongkat berbicara) adalah model yang mulanya digunakan penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). *Talking stick* telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. *Talking stick* sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/pimpinan rapat. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *talking stick* dipakai sebagai tanda seseorang mempunyai hak suara (berbicara) yang diberikan secara bergiliran/bergantian.²³

Kini model *talking stick* sudah digunakan sebagai model pembelajaran. Model pembelajaran *talking stick* termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK, karena model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk berani berbicara serta, menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

²³ Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: ar-Ruzz Media, 2014), 197.

Adapun para ahli mengemukakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah sebagai berikut:

- (a) Menurut Huda, model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* merupakan model pembelajaran kelompok yang berbantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru. Kegiatan ini diulang secara terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.²⁴
- (b) Menurut Shoimin, model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siswa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya yang sudah dipelajari dengan cara menjawab pertanyaan dari guru.²⁵
- (c) Menurut Suprijono, model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah model pembelajaran yang diawali dengan penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi tersebut. Setelah itu guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu siswa, siswa yang menerima tongkat tersebut harus menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya.²⁶

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* merupakan model pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai bantuan dalam kegiatan pembelajaran, dengan cara siswa mempelajari materi yang sudah diajarkan oleh guru dan guru menyediakan tongkat sebagai media, kemudian tongkat tersebut diberikan kepada peserta didik secara acak, siapa yang memegang tongkat dia yang menjawab pertanyaan dari guru.

²⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 224.

²⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 198.

²⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, 128.

2) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

Menurut Shilphy, ada beberapa langkah yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*, yaitu:²⁷

- (a) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang yang heterogen. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, kecerdasan, persahabatan atau minat yang berbeda;
- (b) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya kira-kira 20 cm;
- (c) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan;
- (d) Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru menyuruh siswa untuk menutup bukunya;
- (e) Guru mengambil tongkat selanjutnya memberikannya kepada salah satu anggota kelompok dan tongkat disalurkan dari siswa yang satu ke siswa yang lain, setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang memegang tongkat tersebut dan siswa tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru. Ketika *stick* bergilir dari siswa ke siswa lainnya, boleh diiringi dengan musik;
- (f) Siswa yang lainnya boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan;
- (g) Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya;
- (h) Guru memberikan ulasan terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, selanjutnya bersama-sama siswa merumuskan kesimpulan.

Menurut Hamzah B. Uno, menyatakan bahwa langkah-langkah pada model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah sebagai berikut :²⁸

²⁷ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, 69–70.

- (a) Guru menyiapkan sebuah tongkat;
- (b) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi;
- (c) Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, siswa di persilakan untuk menutup bukunya;
- (d) Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru;
- (e) Guru memberikan kesimpulan;
- (f) Evaluasi;
- (g) Penutup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah:

- (a) Guru menyiapkan tongkat;
- (b) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang;
- (c) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi lebih lanjut;
- (d) Setelah peserta didik selesai membaca materi pelajaran dan mempelajarinya kemudian guru mempersilahkan peserta didik menutup bukunya dan mempersiapkan diri menjawab pertanyaan;
- (e) Guru mengambil tongkat dan menyalakan musik kemudian peserta didik memulai menggilir tongkat dari peserta didik satu kepeserta didik yang lainnya;
- (f) Guru mematikan musik, dan peserta didik yang memegang tongkat dia yang harus menjawab pertanyaan;
- (g) Jika anggota kelompok tidak bisa menjawab, maka siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan

²⁸ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Epektif, Menarik* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 124.

demikian seterusnya sampai sebagian besar mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru;

(h) Guru membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi kemudian menutup kegiatan pembelajaran.

3) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dibanding model yang lainnya, semua tergantung keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi, tujuan yang hendak dicapai dan tingkat perkembangan peserta didik. Adapun menurut Shoimin, kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah:²⁹

- (a) Menguji kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran;
- (b) Melatih peserta didik untuk memahami materi dengan cepat;
- (c) Memacu agar peserta didik lebih giat dalam belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai);
- (d) Melatih peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah :

- (a) Membuat siswa senam jantung;
- (b) Siswa yang tidak siap tidak bisa menjawab;
- (c) Membuat peserta didik tegang;
- (d) Ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

Sejalan dengan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* diatas, Kurniasih dan Berlin dalam buku Astuti, mengungkapkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* adalah sebagai berikut :³⁰

- (a) Kelebihan *talking stick* yaitu:

²⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 199.

³⁰ Nelly Astuti, *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), 43.

- (1) Menguji kesiapan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran;
 - (2) Melatih siswa dalam membaca dan memahami dengan cepat materi yang telah disampaikan oleh guru;
 - (3) Menjadikan siswa lebih giat belajar karena siswa tidak pernah tahu tongkat akan sampai pada gilirannya.
- (b) Kekurangan *talking stick* yaitu jika ada peserta didik yang tidak memahami pelajaran, peserta didik akan merasa gelisah dan khawatir ketika nanti giliran tongkat berada pada tangannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* mempunyai kelebihan yaitu : melatih peserta didik untuk memahami materi dengan cepat, memacu agar peserta didik lebih giat dalam belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai), melatih peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat, menjadikan siswa lebih giat belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun kekurangannya adalah siswa akan merasa gelisah dan khawatir ketika menunggu giliran tongkat sampai berada di tangannya, siswa yang tidak memahami materi tidak bisa menjawab, membuat siswa ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

f. Media Crossword Puzzle

1) Pengertian Media Pembelajaran Crossword Puzzle

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Menurut *National Education Association*, media pembelajaran adalah “sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.”

Menurut Andi Kristanto, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu

sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar.”³¹ Sedangkan menurut Nurdyansyah menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran”.³²

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya terkandung informasi yang dapat disampaikan kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah *crossword puzzle*. Media pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) pertama kali dibuat oleh Arthur yang dipublikasikan oleh koran New York World edisi Ahad, 21 Desember 1913 yang dimuat di halaman entertaintmen koran itu. *Crossword puzzle* (teka teki silang) pertama dibuat berbentuk kristal berlian yang mana seluruh jawabannya ditulis mendatar. Dan pada edisi berikutnya, arthur menciptakan inovasi baru yang berupa jawaban meninggi dan ruang-ruang kosong di tengah teka teki silang. Dari Amerika, teka teki silang dijadikan inspirasi media massa di Inggris, Majalah Pearson sebagai majalah yang pertama kali menerbitkan teka teki silang di Inggris pada edisi Februari 1922. Kemudian pada edisi 1 Februari 1930

³¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 6.

³² Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 47.

New York Times menerbitkan juga teka teki silang. Dari sinilah teka teki silang menjadi sangat berkembang, teka teki silang dikumpulkan dan diterbitkan dalam satu buku, seperti Buku yang dibuat atas kerja sama Dick Simon dan Lincoln Schuster pada tahun 1924 yang diberi nama *The Cross Word Puzzle Book*, buku ini mendapatkan rekor Guinness. Buku tersebut merupakan kumpulan teka teki silang yang telah diterbitkan oleh koran New York World tempat Arthur (bapak teka teki silang dunia) bekerja.³³

Crossword Puzzle berasal dari bahasa inggris yaitu *cross* yang berarti “persilangan”; *word* yang berarti “kata”; dan *puzzle* yang berarti “teka teki”. Jadi *crossword puzzle* berarti teka teki silang. Adapun para ahli mengemukakan media pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:

- (a) Menurut Ibnu Saputra, *crossword puzzle* merupakan sebuah permainan sekaligus media pembelajaran yang menyediakan pertanyaan-pertanyaan atau kata frase untuk mengisi kotak kosong yang dirancang sedemikian rupa.³⁴
- (b) Menurut Amin, *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan yang mengharuskan pemain mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus di isi.³⁵
- (c) Menurut Melvin menyatakan bahwa *crossword puzzle* merupakan media yang digunakan untuk meninjau kembali pelajaran dalam bentuk teka teki silang yang mengundang minat dan partisipasi peserta didik.³⁶

³³ Laila, “Efektifitas Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Qur’an Hadis”, *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, No, 1, (2023): 363, diakses pada 15 Juli, 2023, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

³⁴ Ibnu Saputra, *TTS Seru Materi Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI untuk Madrasah Ibtidaiyah* (Bogor: Guepedia, 2020), 7.

³⁵ Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, 61.

³⁶ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendikia, 2018), 256.

- (d) *Crossword puzzle* atau teka teki silang merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah diberikan.³⁷

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk meninjau kembali materi yang telah diajarkan dengan bentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar dan menurun. *Crossword puzzle* dapat meningkatkan minat dan hasil siswa dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi kegiatan belajar.

2) **Manfaat Crossword Puzzle**

Banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui *crossword puzzle* (teka-teki silang), diantaranya adalah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena dalam mengisi teka-teki silang dilakukan dengan pikiran yang jernih, rileks dan tenang sehingga membuat memori siswa dapat bekerja dengan baik, dan daya ingatnya pun meningkat. Selain itu, media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat membuat siswa berpikir, mencari dan menemukan jawaban namun tetap dalam kondisi bermain yang menyenangkan.³⁸

Sejalan dengan manfaat *crossword puzzle* diatas, M. Ghannoe dalam buku Rahmah, menyatakan bahwa *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :³⁹

³⁷ Alfira Ramadani, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros," *Jurnal Binomial* 2, No.2 (2019): 3, diakses pada 27 Desember, 2022, <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/binomial/article/view/283/206>.

³⁸ Syofiani, dkk., "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka Teki Silang : Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan," *Jurnal Ta'dib* 21, No. 2 (2018): 89, diakses pada 20 Desember, 2022, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>.

³⁹ Linda Agustina Rahmah dan Retno Mustika Dewi, "Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo

- (a) Dapat mengasah daya ingat siswa. Ketika teka-teki diberikan kepada siswa, maka siswa akan menyisir semua pertanyaan yang ada didalam *crossword puzzle*. Kemudian ia akan memilah-milah semua pertanyaan yang sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab *crossword puzzle* (teka-teki silang) yang ada.
- (b) Belajar klasifikasi. Ketika siswa diberikan *crossword puzzle*, maka siswa juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.
- (c) Mengembangkan kemampuan analisa. Ketika *crossword puzzle* diberikan kepada siswa, maka siswa akan mengulas kembali seluruh pertanyaan dan menganalisis pertanyaan itu. Mana jawaban yang cocok dan mana jawaban yang kurang cocok.
- (d) Menghibur. Ketika siswa sedang diberi *crossword puzzle* untuk dijawab, maka secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Misalnya, Jika siswa sedang sedih maka kesedihan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki silang yang ada.
- (e) Merangsang kreativitas. Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *crossword puzzle* adalah dapat mengasah daya ingat siswa, mengembangkan kemampuan analisa, membuat pembelajaran semakin menyenangkan, meningkatkan kreativitas, aktivitas serta hasil belajar peserta didik.

3) Kelebihan dan Kekurangan *Crossword Puzzle*

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Menurut Hisyam dalam jurnal Oktavia, media *crossword puzzle* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :⁴⁰

Gresik,” *Junal Pendidikan Ekonomi* 4, No.3 (2016): 3, diakses pada 20 Desember, 2022, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/34/article/view/16935>.

⁴⁰ Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has, “Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 5, No. 1

(a) Kelebihannya :

- (1) Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar;
- (2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa;
- (3) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar;
- (4) Membina tanggung jawab dan disiplin siswa;
- (5) Adanya persaingan sehat antar siswa;
- (6) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar;
- (7) Dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran.

(b) Kelemahan :

- (1) Siswa dapat meniru pekerjaan siswa lain;
- (2) Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain;
- (3) Jika sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan;
- (4) Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.

Selajan dengan Hisyam, Menurut Lyna Rosyidah dalam jurnal Cahyono, *crossword puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya:⁴¹

(a) Kelebihan :

- (1) Siswa lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berpikir secara bersamaan;
- (2) Mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada siswa;
- (3) Memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru;

(2017): 45, diakses pada 20 Desember, 2022, <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/1183>.

⁴¹ Cahyono, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dengan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Civic Knowledge Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 3, No.1 (2018), diakses pada 17 Februari, 2023, <https://doi.org/https://doi.org/10.36805/civics.v3i1.518>.

- (4) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir untuk membuat siswa belajar berkonsentrasi;
 - (5) Dapat menghilangkan rasa bosan karena mengharuskan siswa berpikir tentang jawaban sampai selesai;
 - (6) *Crossword puzzle* dapat melatih logika siswa.
- (b) Kelemahan :
- (1) Penggunaan waktu yang cukup banyak;
 - (2) Dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi peserta didik yang kurang akan tingkat kemampuannya dan kurang akan minat serta partisipasinya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* mempunyai kelebihan yaitu : dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran, dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar, dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar, memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, serta dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun kekurangannya adalah apabila tidak disertai petunjuk yang jelas maka akan terjadi kesalahan pengisian jawaban pada salah satu kotak jawaban, sehingga menimbulkan kebingungan atau kesulitan untuk mengisi jawaban pada kotak jawaban yang lain, siswa dapat meniru pekerjaan siswa lain, dan jika sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi. Dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan,

sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Adapun para ahli berpendapat bahwa hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Menurut Susanto, maksud dari hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar, siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.⁴²
- 2) Menurut Agus Suprijono, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.⁴³
- 3) Menurut Darmani, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menunjukkan suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku siswa. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing, namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya guru berpedoman pada kurikulum yang berlaku, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.⁴⁴
- 4) Menurut Sinar, hasil belajar adalah hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar siswa setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran. Penyelesaian belajar ini bisa berbentuk hasil dalam satu sub pokok bahasan, maupun dalam beberapa pokok bahasan yang dilakukan dalam satu tes, yang merupakan hasil dari usaha sungguh-sungguh untuk mencapai

⁴² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 5.

⁴³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, 7.

⁴⁴ Darmani, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika* (Yogyakarta: Deepublish, 2012), 252.

perubahan prestasi belajar siswa yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab.⁴⁵

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya sehingga siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Sesuai dengan taksonomi pembelajaran, hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu : pemahaman konsep (aspek kognitif), ketrampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut :⁴⁶

1) Pemahaman Konsep (aspek kognitif)

Menurut Bloom, pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2) Keterampilan Proses (aspek psikomotor)

Menurut Usman dan Setiawati dalam buku Susanto, keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.⁴⁷

Menurut Indrawati dalam buku Susanto, ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan dan melakukan eksperimen.⁴⁸

⁴⁵ Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 22.

⁴⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 6–10.

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 9.

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 9.

3) Sikap siswa (aspek afektif)

Menurut Lange dalam buku Susanto, sikap tidak hanya aspek mental saja, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak jelas sikap seseorang yang di tunjukannya.⁴⁹

Dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah pada ranah kognitif. Kawasan kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan dalam ranah kognitif, mulai dari tingkat terendah sampai dengan tingkat yang paling tinggi. Aspek kognitif terdiri atas tujuh tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Ketujuh tingkat tersebut, yaitu:⁵⁰

- 1) Tingkat pengetahuan (*knowledge*), pada tahap ini menuntut peserta didik untuk mampu mengingat (*recall*) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, rumus, terminologi strategi *problem solving* dan lain sebagainya.
- 2) Tingkat pemahaman (*comprehension*), pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini peserta didik diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.
- 3) Tingkat penerapan (*application*), penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Tingkat analisis (*analysis*), analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi. Dalam

⁴⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 10.

⁵⁰ Anda Juanda, *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis* (Cirebon: CV. Confident, 2019), 179–80.

tingkat ini peserta didik diharapkan menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.

- 5) Tingkat sintesis (*synthesis*), sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
- 6) Tingkat evaluasi (*evaluation*), evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapkan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.
- 7) Kreativitas (*creativity*), kreativitas merupakan tingkat tertinggi kognitif.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt dalam buku Susanto, belajar merupakan suatu proses perkembangan, artinya secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Setiap perkembangan memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya.⁵¹ Berdasarkan teori ini, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yakni dari siswa itu sendiri dan lingkungannya.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman dalam buku Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:⁵²

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang dapat memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

⁵¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 12.

⁵² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 12.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat memengaruhi hasil belajar, meliputi : keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh keadaan keluarganya. Keluarga yang keadaan ekonominya rendah, orang tua yg sering bertengkar, kurangnya perhatian orangtua, serta kebiasaan orang tua berperilaku yang kurang baik dalam kehidupan sehari-hari dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Menurut Slameto dalam buku Nursalim, terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, meliputi : faktor jasmani (sehat dan keterbatasan fisik) dan faktor psikologis (kecerdasan, sikap, bakat, minat, motivasi, kesiapan dan perhatian). Adapun faktor eksternal, meliputi : faktor keluarga (cara mendidik orang tua, relasi antar-anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang keluarga), faktor sekolah (metode mengajar, alat pelajaran, keadaan gedung sekolah, kurikulum, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan peserta didik di masyarakat, teman bergaul, suasana dan lingkungan masyarakat).⁵³

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam terdiri dari 3 suku kata yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam. Masing-masing dari suku kata tersebut memiliki arti kata sendiri-sendiri. Kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab, yaitu kata *syajarah* yang berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga, dan buah. Dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sejarah memiliki arti kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

⁵³ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), 52.

Sejarah mempunyai dua makna, yaitu : *pertama*, sekumpulan peristiwa, kejadian, dan peninggalan yang penting atau berharga. Kedua, ilmu yang mempelajari sekumpulan peristiwa, kejadian, atau peninggalan penting tersebut. Dalam hal ini sejarah identik dengan *history*, yaitu kajian yang membahas peristiwa masa lalu.⁵⁴

Kata “Kebudayaan” berasal dari bahasa Arab adalah *al-Tsaqafah*. Sedangkan dalam bahasa Sansakerta kata “Kebudayaan” berasal dari kata “*buddhayah*” yang merupakan bentuk jamak dari “budhi” atau “akal”. Dalam hal ini, kebudayaan menyangkut tentang “budi dan akal”. Kebudayaan merupakan istilah untuk segala hasil karya manusia yang berkaitan erat dengan pengungkapan bentuk yang selalu mencerminkan nilai-nilai kehidupan yang di yakini memberikan kebaikan dalam hidup. Menurut Sidi Gazalba dalam buku Aslan dan Suhari, kebudayaan adalah cara berpikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan sosial (masyarakat) dalam suatu ruang dan waktu.⁵⁵

Adapun, kata “Islam” berasal dari bahasa arab yaitu “*Aslama-Yuslimu-Islaman*” yang artinya selamat”. “Islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam”.⁵⁶

Sejarah kebudayaan Islam yakni asal usul (keturunan), kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau yang berhubungan dengan segala hasil karya manusia yang berkaitan erat dengan pengungkapan bentuk dan merupakan wadah hakikat manusia mengembangkan diri yang di pengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Islam.⁵⁷

Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk

⁵⁴ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 8.

⁵⁵ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: Razka Pustaka, 2018), 43

⁵⁶ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 43.

⁵⁷ Taufik Kurniawan, dkk., “Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural dalam Buku-Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam (Telaah Atas Buku Pelajaran SKI Kelas X Madrasah Aliyah,” *AT-TAZAKKI* 3, No. 2 (2019): 235, diakses pada 26 Desember, 2022, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/attazakki/article/download/5545/2493>.

mengenali, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.⁵⁸

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah kegiatan belajar mengajar yang berhubungan erat dengan peristiwa masa lalu, baik itu peristiwa politik, sosial, maupun ekonomi yang benar-benar terjadi dalam suatu negara Islam dan dialami oleh masyarakat Islam. Dengan mempelajari sejarah kebudayaan Islam, siswa akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari suatu tokoh terdahulu, dan dari proses itu dapat diambil banyak pelajaran, sisi mana yang perlu dikembangkan dan sisi-sisi mana yang tidak perlu dikembangkan, sehingga tingkah laku siswa berubah menjadi baik.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam dirancang secara sistematis berdasarkan peristiwa dan periode sejarah yang ada, yaitu sebagai berikut:⁵⁹

- 1) Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), mengkaji tentang sejarah Arab pra Islam, sejarah Rasulullah SAW dan al-Khulafaur Rosyidin;
- 2) Di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), mengkaji tentang Dinasti Umayyah, Dinasti Abbasiyah dan Dinasti al-Ayubiyah;
- 3) Di tingkat Madrasah Aliyah (MA), mengkaji tentang sejarah peradaban Islam di Andalusia, gerakan pembaharuan di dunia Islam dan perkembangan Islam di Indonesia;

Adapun dalam KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah menjelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) Madrasah Aliyah mencakup kajian perkembangan peradaban Islam terkait dengan:

⁵⁸ Amalia Syurgawi dan Muhammad Yusuf, "Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *MAHAROT: Journal of Islamic Education* 4, No. 2 (2020): 177, diakses pada 26 Desember, 2022, <https://ejournal.idia.ac.id/index.php/maharot/article/viewFile/433/408>.

⁵⁹ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 56.

- 1) Dakwah Nabi Muhammad saw. pada periode Makkah dan periode Madinah;
- 2) Kepemimpinan umat setelah Rasulullah saw. wafat;
- 3) Perkembangan Islam periode kiasik/zaman keemasan (pada tahun 650);
- 4) Perkembangan Islam pada abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M-1800 M);
- 5) Perkembangan Islam pada masa modern/zaman kebangkitan (1800 M-sekarang);
- 6) Perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.⁶⁰

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah meliputi dakwah Nabi Muhammad saw., kepemimpinan umat setelah Rasulullah saw. wafat, serta perkembangan dan peradaban islam. Dari berbagai ruang lingkup tersebut, diharapkan siswa dapat mengambil hikmah dari kisah yang terdapat dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam tersebut.

c. **Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam**

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang khas. Karakteristik ini dipengaruhi oleh hakikat materi yang akan diajarkan. Dalam KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah menjelaskan bahwa karakteristik sejarah kebudayaan islam adalah menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan masa sekarang dan kecenderungan masa depan, meneladani tokoh-tokoh berprestasi untuk menyikapi dan menyelesaikan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain dalam rangka membangun peradaban di zamannya.⁶¹

Adapun karakteristik mata pelajaran sejarah menurut Hanafi adalah sebagai berikut:⁶²

- 1) Sejarah terkait dengan masa lampau. Masa lampau berisi peristiwa, dan setiap peristiwa sejarah hanya terjadi sekali. Jadi, mata pelajaran sejarah adalah pembelajaran

⁶⁰ Keputusan Menteri Agama, "183 Tahun 2019, Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah" (7 Mei 2019).

⁶¹ Keputusan Menteri Agama, "183 Tahun 2019, Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah", (7 Mei 2019).

⁶² Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 33–34.

- mengenai peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi.
- 2) Sejarah bersifat kronologis. Oleh karena itu, dalam mengorganisasikan materi ajar haruslah didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah.
 - 3) Ada tiga unsur penting dalam sejarah, yakni manusia, ruang dan waktu. Dengan demikian dalam mengembangkan materi pembelajaran sejarah harus diingat mengenai siapa pelaku peristiwa sejarah, di mana, kapan, bagaimana, dan mengapa peristiwa sejarah itu terjadi. Pemahaman ini penting bagi guru, agar dalam mendesain materi pembelajaran dapat dikaitkan dengan persoalan masa depan.
 - 4) Dalam sejarah ada prinsip sebab-akibat. Dalam merangkai fakta yang satu dengan fakta yang lain atau dalam menjelaskan peristiwa sejarah yang satu dengan peristiwa yang lainnya perlu mengingat prinsip sebab-akibat. Dimana suatu peristiwa terjadi karena ada sebab yang bersumber pada peristiwa sebelumnya, dan akan menjadi akibat sehingga muncul peristiwa berikutnya, dan begitu seterusnya.
 - 5) Sejarah pada hakikatnya adalah dinamis. Sejarah membahas suatu peristiwa dan perkembangan masyarakat yang menyangkut berbagai aspek kehidupan, seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, agama dan keyakinan. Oleh karena itu, dalam pengembangan materi untuk setiap topik/pokok bahasan haruslah dilihat dari berbagai aspek atau dimensi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah materi pembelajaran membahas mengenai peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi yang menyangkut berbagai aspek kehidupan, seperti : sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lainnya. Selain itu, menekankan siswa untuk meneladani tokoh-tokoh dan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan masa sekarang dan kecenderungan masa depan.

d. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

Secara substansial, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam mempunyai kontribusi dalam memberikan dorongan kepada siswa untuk memahami dan menghayati sejarah

kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk membentuk kepribadian dan melatih kecerdasan siswa. Adapun tujuan mempelajari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah adalah:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran nilai-nilai dan norma-norma dalam Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah dalam rangka mengembangkan kebudayaan Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, kini dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibroh dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁶³

Adapun Hanafi mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dibedakan menjadi tiga yaitu :⁶⁴

- 1) Siswa mampu memahami sejarah kebudayaan Islam
 - (a) Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa sejarah dalam dunia Islam.
 - (b) Memiliki kemampuan berpikir secara kritis yang dapat digunakan untuk menguji dan memanfaatkan pengetahuan sejarah.
 - (c) Memiliki ketrampilan sejarah yang dapat digunakan untuk mengkaji sebagai informasi yang sampai kepadanya guna menentukan keahlian informasi tersebut.
 - (d) Memahami dan mengkaji setiap dinamika yang terjadi dalam masyarakat dan memiliki keterampilan

⁶³ Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific untuk Pendidikan di Sekolah/Madrasah: Teori, Aplikasi dan Riset Terkait* (Jakarta: Rajawali Press, 2014), 387.

⁶⁴ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 34–35.

sejarah yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

- 2) Siswa memiliki wawasan sejarah
 - (a) Memiliki wawasan mengenai dinamika dan perubahan dalam sejarah sebagai satu kesatuan dimensi waktu, masa lalu, masa kini, dan masa depan.
 - (b) Memiliki wawasan mengenai rangkaian kausalitas sejarah atau minimal hubungan diakronis satu peristiwa dan peristiwa lainnya.
 - (c) Memiliki kemampuan belajar dan mengambil ibrah dari masa lalu untuk memahami kehidupan masa kini dan mengupayakan perubahan lebih baik untuk masa depan.
- 3) Siswa memiliki kesadaran sejarah
 - (a) Menyadari nilai penting dan kekuatan waktu yang berjalan terus ke depan dan tidak bisa diulangi lagi.
 - (b) Mengenali bahwa perubahan adalah kemestian (inevitable) hukum sejarah.
 - (c) Mengambil ketauladanan dari para tokoh atau aktor sejarah dan masyarakat untuk melakukan perubahan yang lebih baik.
 - (d) Menemukan nilai-nilai luhur dan prestasi-prestasi tinggi yang pernah dibuat oleh masyarakat sebelumnya dan berusaha untuk menjaga dan mengembangkan nilai-nilai dan prestasi tersebut.
 - (e) Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa sejarah dalam dunia Islam.
 - (f) Memiliki kemampuan berpikir secara kritis yang dapat digunakan untuk menguji dan memanfaatkan pengetahuan sejarah.
 - (g) Memiliki ketrampilan sejarah yang dapat digunakan untuk mengkaji sebagai informasi yang sampai kepadanya guna menentukan keahlian informasi tersebut.
 - (h) Memahami dan mengkaji setiap dinamika yang terjadi dalam masyarakat dan memiliki keterampilan sejarah yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Berdasarkan tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam diatas, diharapkan siswa memiliki pengetahuan sejarah yang baik, memiliki sikap yang bijaksana yang senantiasa mempertimbangkan perubahan-perubahan yang terjadi dalam sejarah serta mampu memilah antara nilai-nilai abadi agama dan bentuk-bentuk kebudayaan yang berubah sesuai dengan perkembangan zaman.

B. Penelitian Terdahulu

Setiap penelitian akan menjadi sebuah mata rantai bagi peneliti yang akan datang. Dalam penelitian terkait judul yang diangkat, peneliti melakukan telaah penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Adapun hasil temuan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Haliza dalam skripsinya yang berjudul "*Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara Model Talking Stick dengan Model Konvensional pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMAN 1 Sukamara*". Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang perbedaan hasil belajar siswa dari penerapan model pembelajaran Talking Stick dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa : a) Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Talking Stick terdapat 70,8% siswa tuntas dan 29,1% siswa tidak tuntas dengan perolehan nilai rata-rata kelas 80,75. b) Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran konvensional terdapat 29,1% siswa tuntas dan 70,8% siswa tidak tuntas dengan perolehan nilai rata-rata kelas 66,08. c) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Talking Stick dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran PAI ditunjukkan dari output hasil t-test uji t sampel independen diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima.⁶⁵

⁶⁵ Nur Haliza, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Model Talking Stick dengan Model Konvensional Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di SMAN 1 Sukamara" (*Skripsi*, IAIN Palangka Raya, 2020), diakses pada 1 Januari, 2023, <http://digilib.iain-palangka.ac.id/id/eprint/3283>.

Persamaan antara penelitian Nur Haliza dengan penulis adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *talking stick* dan terfokus pada hasil belajar siswa. Dan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Siti Khoirul Amanah menggunakan dua variabel independen yaitu model *talking stick* dan model konvensional, sedangkan pada penelitian ini memiliki satu variabel independen yaitu model pembelajaran *talking stick* berbantuan *crossword puzzle*. Dan pada penelitian Nur Haliza menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Firda Fikriyah dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Surabaya”. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas IV-E MIN 1 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab setelah diterapkan model *cooperative learning tipe talking stick* pada siswa kelas IV-E MIN 1 Surabaya. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dari Kurt Lewin, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswa kelas IV-E MIN 1 Surabaya dapat terlaksana dengan baik dengan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 80,20 (baik) dan pada siklus II meningkat menjadi 94,79 (sangat baik). Sedangkan hasil observasi aktivitas pada siklus I siswa memperoleh nilai 77,08 (cukup) meningkat menjadi 92,70 pada siklus II (sangat baik). b) Keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas IV-E MIN 1 Surabaya mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pra siklus memperoleh persentase ketuntasan sebesar 36,36% (sangat kurang), pada siklus I memperoleh sebesar 68,18% (cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 86,36% (baik). Dan nilai rata-rata kelas, pada pra siklus memperoleh 68,9, pada siklus I memperoleh 77,72 dan pada siklus II meningkat menjadi 85,45.⁶⁶

⁶⁶ Firda Fikriyah, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Surabaya”

Persamaan antara penelitian Firda Fikriyah dengan penulis adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *talking stick*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Firda Fikriyah terfokus pada peningkatan keterampilan berbahasa arab dan pada penelitian ini terfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Dan pada penelitian Firda Fikriyah menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dari Kurt Lewin, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahda Miyati dalam skripsinya yang berjudul “*Penerapan Model Talking Stick dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII.1 Di MTsN 2 Abdya*”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa di kelas VIII.1 MTsN 2 Abdya yang ditandai dengan kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam belajar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII.1 di MTsN 2 Abdya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan *talking stick* mampu meningkatkan motivasi siswa dari siklus pertama yaitu dengan persentase nilai (75%) dengan kategori baik, dan pada siklus kedua menjadi (90%) dengan kategori sangat baik. Dan persentase hasil aktivitas guru pada siklus pertama (77,5%) meningkat menjadi (92,25%) pada siklus kedua.⁶⁷

Persamaan antara penelitian Ahda Miyati dengan penulis adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *talking stick*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Ahda Miyati terfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih dan pada penelitian ini terfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Dan pada penelitian Ahda Miyati menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *pre-*

(*Skripsi*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020), diakses pada 1 Januari, 2023, <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/42483>.

⁶⁷ Ahda Miyati, “Penerapan Model Talking Stick dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII.1 Di MTsN 2 Abdya” (*Skripsi*, UIN Ar-Raniry, 2021), diakses pada 31 Desember, 2022, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/18951>.

eksperimental design dengan bentuk *one group pretest-posttest design*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoirul Amanah dalam skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 3 Yanggong Tahun Ajaran 2020/2021*”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran SKI berlangsung secara monoton kebanyakan menggunakan metode ceramah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran talking stick berbantuan media gambar dan lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan hasil penelitian bahwa : a) penerapan model pembelajaran talking stick berbantuan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Muhammadiyah 3 Yanggong tahun ajaran 2020/2021 sebesar 50,4%; b) lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Muhammadiyah 3 Yanggong tahun ajaran 2020/2021 sebesar 62,9%; c) penerapan model pembelajaran talking stick berbantuan media gambar dan lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Muhammadiyah 3 Yanggong tahun ajaran 2020/2021 sebesar 63,9%.⁶⁸

Persamaan antara penelitian Siti Khoirul Amanah dengan penulis adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *talking stick* pada mata pelajaran SKI. Dan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Siti Khoirul Amanah menggunakan dua variabel independen yaitu model pembelajaran *talking stick* berbantuan media gambar dan lingkungan keluarga serta terfokus pada minat belajar, sedangkan penelitian yang peneliti teliti memiliki satu variabel independen yaitu model pembelajaran

⁶⁸ Siti Khoirul Amanah, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 3 Yanggong Tahun Ajaran 2020/2021” (*Skripsi*, IAIN Ponorogo, 2021), diakses pada 14 November, 2022, <http://etheses.iainponorogo.ac.id/17654/>.

talking stick berbantuan *crossword puzzle* dan terfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Dan pada penelitian Siti Khoirul Amanah menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat asosiatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Untuk mengetahui masalah yang akan dibahas, perlu adanya kerangka berpikir tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti.

Hasil belajar siswa kelas X MA Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara masih banyak yang dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya kendala tersebut, peneliti mencoba untuk memberikan solusi meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *talking stick* berbantuan *crossword puzzle*.

Model pembelajaran *talking stick* berbantuan *crossword puzzle* menuntut siswa untuk mempersiapkan diri, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk siap-siap mendapat giliran mendapat pertanyaan. Jawaban dari soal-soal yang terdapat dalam media pembelajaran *crossword puzzle* tersebut dapat menambah pengetahuan siswa tentang materi yang sedang dipelajari dengan demikian pemahaman siswa mengenai materi akan meningkat. Setelah diberikan model pembelajaran *talking stick* berbantuan *crossword puzzle* diharapkan hasil belajar SKI siswa tinggi atau meningkat.

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan oleh teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pada umumnya hipotesis dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan variabel bebas dengan variabel terikat dan hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan variabel terikat.

Berdasarkan kerangka berpikir yang dijabarkan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023.