

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Word square*

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari suatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Pembelajaran adalah upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan peserta didik serta antarpeserta didik. Model pembelajaran merupakan pola atau ragam yang digunakan guru untuk menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik serta antarpeserta didik dalam proses belajar.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang di gunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain. Model secara sederhana adalah “gambaran” yang dirancang untuk mewakili kenyataan. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.<sup>1</sup>

Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Soekamto model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

---

<sup>1</sup> Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2013),

<sup>2</sup> Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 67

## 2. Pengertian *Word Square*

*Word square* berasal dari kata *word* yang artinya kata dan *square* yang artinya persegi.<sup>3</sup> Model pembelajaran *Word square* yang mengacu pada pendekatan kooperatif dan merupakan pengembangan dari model ceramah yang diperkaya. Hal ini dapat diidentifikasi melalui pengelompokan model ceramah yang diperkaya dengan permainan dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran.<sup>4</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan ataupun model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Slavin, sebagaimana dikutip Isjoni dalam bukunya, mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaborasi yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.<sup>5</sup>

Pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu : (1) perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok; (2) perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap peserta didik akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan; (3) perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi peserta didik untuk berfikir mengolah berbagai informasi.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka cet. 25, 2003), 549

<sup>4</sup> Ni Putu Dian Sari Widiartini, Dkk, *Pengaruh Model Word square terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas V SD Gugus IXI Kecamatan Buleleng* dalam Jurnal Mimbar PGSD Vol. 2 No. 1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Ganesha Singaraja, 2014, Denpasar

<sup>5</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), 174

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2014), 246

Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan pokok dari suatu pembelajaran, tujuan tersebut adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman siswa, baik individu itu sendiri ataupun kelompok. Karena dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja dan belajar secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif menekankan siswa belajar secara tim atau kelompok dengan bertujuan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam proses belajar dan dalam pemecahan masalah.<sup>7</sup>

Hakikat pembelajaran kooperatif yang menekankan kepada pembelajaran yang berfikir terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Ankabut ayat 20 yaitu:

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ  
إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya: “Katakanlah: “Berjalanlah di (muka) bumi. Maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya. Kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”.”

Perhatian Al-Qur'an dalam menyeru manusia untuk mengamati dan memikirkan alam semesta dan makhluk-makhluk yang ada di dalamnya, mengisyaratkan dengan jelas perhatian Al-Qur'an dalam menyeru manusia untuk belajar, baik melalui pengamatan terhadap berbagai hal, pengalaman praktis dalam kehidupan sehari-hari, ataupun lewat interaksi dengan alam semesta, berbagai makhluk dan peristiwa yang terjadi di dalamnya. ini bisa dilakukan dengan metode atau model pengalaman praktis, atau pun dengan metode ataupun model berfikir.

Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok, karena pembelajaran ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif juga mencerminkan keadaan masyarakat luas dan menjadi laboratorium untuk belajar kehidupan nyata. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk memanfaatkan fenomena

<sup>7</sup> Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017) 109

kerjasama dalam pembelajaran yang menekankan terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktivitas kegiatan belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan murid untuk berinteraksi satu sama lain adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.<sup>8</sup> Selain itu kooperatif selaras dengan K13 yang dapat memotivasi murid, memanfaatkan seluruh energi sosial murid, saling mengambil tanggung jawab. Model pembelajaran kooperatif membantu murid belajar mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks.

Model Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat membangun kepercayaan diri murid dan mendorong partisipasi murid dalam kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *word square*.

Model pembelajaran tipe *Word square* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara mengarsir huruf-huruf dalam kotak sesuai jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotaktambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh.<sup>9</sup> *Word square* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang dapat dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model ini merupakan kegiatan belajar mengajar dengan cara guru membagikan lembar kegiatan atau lembar kerja sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Instrument utama model ini adalah lembar kegiatan atau kerja berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan.

### 3. Langkah-langkah *Word square*

Model pembelajaran *word square* memiliki kesamaan dengan model pembelajara lainnya. Siswa dikelompokkan secara acak dengan cara berhitung ataupun dengan cara yang

---

<sup>8</sup> Miftahul Huda, *Cooperatif Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar: 2013), 32

<sup>9</sup> Akhmad Syahid dan Samsul Bachri, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *ELJOUR*, Vol. 1, No. 1, (2020), 3

lain seperti urut sesuai dengan absensi maupun dengan cara yang lain. Adapun langkah-langkah dalam *word square* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru membuat soal-soal tematik dalam bentuk *Word Square*
- c. Guru memberikan lembaran kegiatan sesuai contoh kepada setiap murid atau setiap kelompok.
- d. Guru melakukan tanya jawab mengenai tugas yang telah diberikan.
- e. Evaluasi
- f. Penutup.<sup>10</sup>

Berikut ini adalah contoh dari penggunaan model pembelajaran *word square* adalah sebagai berikut ini:

- a. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara...
- b. ...digunakan sebagai cara pembayaran yang sah
- c. Kemampuan uang untuk ditukar dengan barang atau jasa disebut dengan...
- d. Dorongan seseorang untuk menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut motif...
- e. Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai ke bank untuk membayar sejumlah uang tersebut...

**Tabel 2.1**  
**Contoh Tabel *Word Square***

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | Y | E | N | I | O | K | N |
| R | A | U | A | N | K | U | O |
| A | B | A | R | T | E | R | M |
| N | A | N | I | R | R | S | I |
| S | D | G | I | I | T | G | N |
| A | O | N | L | S | A | I | A |
| K | L | A | A | I | S | R | L |

<sup>10</sup> Akhmad Syahid dan Samsul Bachri, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Word Square* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *ELJOUR*, Vol. 1, No. 1, (2020), 4

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | A | C | E | K | B | O | S |
| I | R | I | N | G | G | I | T |

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan *Word square*

Dalam menerepkan suatu model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pasti terdapat kelebihan dan kekurangan model yang digunakan. Adapun kelebihan *word square* adalah:

- Dapat melatih siswa dalam menguasai materi pembelajaran, sebab siswa diarahkan mencari jawaban yang ada di kontak
- Dapat melatih ketelitian siswa dan merangsang siswa untuk berfikir efektif
- Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik
- Kegiatan pembelajaran menggunakan *word square* tersebut mampu mendorong siswa untuk memahami materi.

Selain berbagai kelebihan, ada juga beberapa kelemahan atau kekurangan *word square* dalam proses pembelajaran antara lain adalah:

- Mematikan kreativitas siswa dalam belajar sebab siswa hanya menerima dari guru tanpa proses pencarian
- Membutuhkan kreativitas guru dan waktu yang lama dalam merancang lembar pertanyaan dan jawaban yang berupa kotak-kotak
- Terkadang siswa menganggap cara belajar ini hanya sekedar main-main bukan belajar sesungguhnya.<sup>11</sup>

### B. Media Visual Gambar

#### 1. Pengertian Media Visual Gambar

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat,

---

<sup>11</sup> Effi Aswita Lubis, *Strategi Belajar Mengajar*, (Medan:Perdana Publishing), 98-100

didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”.<sup>12</sup> Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses transfer ilmu atau pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Dengan melihat pengertian dari media dan multimedia tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana/ wahana untuk menyalurkan informasi atau ilmu dari pendidik kepada peserta didik.

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke kepada penerima pesan.<sup>13</sup> media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (nonproject visual). Projected visuals yaitu media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (still pictures) atau gambar bergerak (motion picture). Non-projected visuals yaitu gambar yang disajikan secara foto grafik, misal gambar tentang manusia, binatang, atau objek lainnya yang berkaitan dengan bahan atau isi materi yang disampaikan kepada siswa.<sup>14</sup>

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran apabila berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir seseorang mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal yang abstrak dapat menjadi kongkret, dan hal yang kompleks dapat disederhanakan.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8 No. 1, UNY Yogyakarta, (April, 2011), 20

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 3.

<sup>14</sup> Sri Anitah dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 6

<sup>15</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: C.V Sinar Biru, 1997), 1

Dari keseluruhan pengertian di atas secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau 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 maupun audio, visual dan audio visual.<sup>16</sup>

Media visual yaitu media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.<sup>17</sup> Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta harus berinteraksi dengan media visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.<sup>18</sup> Bentuk media visual bisa berupa gambar, diagram, peta, grafik, poster, kartun, surat kabar/majalah dan buku. Media visual merupakan sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, serta dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, membantu guru dalam menjelaskan materi baik yang bersifat konkret

---

<sup>16</sup> Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 4

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), 20

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011),

maupun abstrak. Sebagai alat bantu mengajar maka media pengajaran dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Dalam interaksi belajar mengajar sering terjadi hambatan komunikasi, hal ini bisa berasal dari peserta didik (daya tangkap yang rendah), dan juga bahan yang diajarkan guru terlalu sulit dengan menggunakan alat atau media pengajaran maka hambatan komunikasi tersebut dapat di atasi, sehingga dapat dicapai kualitas belajar mengajar yang baik.<sup>19</sup>

Media visual dapat dibedakan menjadi dua yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Jenis-jenis dari media visual yang tidak diproyeksikan antara lain: gambar mati atau gambar diam (still picture), ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta datar, realia dan model, dan berbagai jenis papan. Sedangkan jenis-jenis dari media visual yang diproyeksikan antara lain: overhead projector (OHP), slide (film bingkai), film strip (film rangkai), dan opaque projector.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media visual gambar merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan belajar bila menjadi efektif dan efisien dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar yang tinggi. Contoh media visual berupa gambar adalah lukisan, diagram, peta, dan foto pada kertas yang nanti bisa ditunjukkan kepada siswa pada saat pembelajaran.

Media visual juga terdapat berbagai macam diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Media gambar atau foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih kongkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan pada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), 99

<sup>20</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 47

b. Slide

Slide merupakan media visual yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah gambar yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor. Dalam penggunaannya media ini dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara.<sup>21</sup>

c. Karikatur dan kartun

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada: coretan-coretan pada karikatur, misalnya coretan pada wajah manusia yang mirip dengan yang dikarikaturkan member pesan politis maupun coretan-coretan yang kelihatan. Sedangkan kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan tawa. Kesan kritis disampaikan tahan lama dalam ingatan anak.

d. Buku ajar

e. Buku ajar atau biasa dikenal dengan buku pelajaran adalah jenis buku yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Prinsipnya semua buku yang dapat digunakan untuk bahan kajian pembelajaran. Namun pengertian buku ajar secara khusus terkait dengan cara menyusun, penggunaannya dalam pembelajaran dan penyebarannya, sehingga buku tersebut masuk dalam kategori sebagai buku ajar.<sup>22</sup> Buku ajar disusun sesuai dengan kebutuhan para peserta didik berdasarkan jenjang sekolahnya. Pertama kebutuhan akan pengetahuan, misalnya tentang ilmu alam, pada tingkat sekolah dasar hanya sampai tingkatan mengetahui. Tetapi pada tingkatan yang lebih tinggi semisal sekolah menengah atas maka harus mampu memahami, bahkan mungkin sampai pengaplikasian yang mana ditingkat ini membutuhkan latihan dan dampingan. Kedua, kebutuhan umpan balik terhadap apa yang disampaikan kepada peserta didik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yaitu:

---

<sup>21</sup> Tim pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: IMPIMA, 2009), 213

<sup>22</sup> Syamsul Arifin, Adi Kusrianto, *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*, (Surabaya: Grasindo, 2008), 56

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اِفْرَأْ  
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: “1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”<sup>23</sup>

Ayat di atas membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat kita lihat pada kata “bilqalam” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara qalam (pena) maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia dengan menggunakan pena (baca-tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pengajarannya akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>24</sup>

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual Gambar

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media visual. Menurut Hamdani, dalam buku Strategi Belajar Mengajar, menjelaskan kelebihan dan kekurangan media visual gambar yaitu sebagai berikut. Adapun kelebihan dari media visual gambar adalah:

- a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat di bawa ke kelas,

<sup>23</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah, (Jakarta: Departemen Agama RI), 597

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 15- 16

dan para siswa tidak selalu bisa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut.

- c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penumpang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- d. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahan pemahaman.
- e. Harga foto murah dan gambar didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sedangkan kekurangan dari media visual gambar adalah sebagai berikut ini:

- a. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata.
- b. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.<sup>25</sup>

### 3. Perinsip-perinsip Pemilihan Media Visual

Keberhasilan media visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu sendiri.<sup>26</sup> Media visual sangat banyak manfaat serta fungsi apalagi media berbasis visual. Kita harus ingat bahwa manusia, khususnya siswa dapat menyerap suatu materi apabila materi yang diberikan dikemas dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, sehingga materi yang mereka simak akan terus teringat-ingat dibenak mereka.

Untuk itu, hadirkanlah media khususnya media visual dalam jenjang pendidikan tertentu, contohnya sekolah dasar, dengan maksud supaya pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik serta tetap menguat sistem PAKEM (pembelajaran masa aktif kreatif, efektif, dan, menyenangkan). Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya. Tetapi peranan guru atau pendidik sebagai motivator atau fasilitator menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuh kembangkan kreativitas siswa sehingga akan terasa kebermaknaannya suatu pembelajaran. Serta guru harus menguasai betul bagaimana menerapkan media

<sup>25</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), 250-251

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015),

yang sesuai. Secara garis besar prinsip pemilihan media visual di kategorikan sebagai berikut:

- a. Ketepatan dalam pemilihan media visual, dimana menyebabkan proses pembelajaran menjadi lancar dan materi yang disampaikan dapat dipahami.
- b. Buatlah media visual agar efektif yaitu bentuk media visual di bentuk sesederhana mungkin agar mudah untuk dipahami.
- c. Media visual yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- d. Media visual yang dipilih harus bersifat fleksibel sehingga tidak menyulitkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
- e. Gunakan dua gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda.
- f. Keterangan gambar harus dicantumkan secara garis besar untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran
- g. Penggunaan warna pada gambar harus realistic.

#### 4. Syarat-syarat Media Visual Gambar

Syarat yang harus dipenuhi oleh gambar yang akan digunakan sebagai media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Autentik yaitu gambar harus secara jujur melukiskan situasi yang sebenarnya.
- b. Sederhana yaitu komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- c. Ukuran relatif yaitu gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya.
- d. Gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Tidak semua gambar yang bagus merupakan media yang bagus juga.<sup>27</sup>

Selain syarat-syarat terdapat juga hal-hal yang harus diperhatikan yang harus dipenuhi oleh gambar yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian gambar.

---

<sup>27</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), 251

- b. Kesederhanaan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu.
- c. Bentuk item, di usahakan anak memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek tersebut.
- d. Gambar yang di gunakan hendaklah menunjukkan hal yang sedang di bicarakan atau yang sedang di lakukan.
- e. Harus diperhatikan nilai fotografinya.
- f. Segi arsitek harus di sesuaikan<sup>28</sup>

## 5. Fungsi-fungsi Media Visual Gambar

Media pengajaran merupakan salah satu alat yang mampu mempertinggi semangat dan kualitas peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga memberikan kemungkinan peserta didik untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan besarnya manfaat dari media tersebut, maka media pengajaran pada suatu lembaga pendidikan mutlak harus dimiliki. Lebih-lebih di zaman modern sekarang ini, lembaga pendidikan berkompotensi dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga alumnus dari lembaga pendidikan mampu berbuat banyak yang berguna, demi kemajuan bangsa dan mengembangkan potensi yang dimiliki.<sup>29</sup>

Belajar dengan menggunakan panca indera merupakan suatu hal yang semestinya, namun terkadang panca indera sendiri bisa memiliki gangguan yang bisa menghambat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu sistem pembelajaran dengan menggunakan media dapat membantu peserta didik yang mengalami gangguan mengerti terhadap materi yang diajarkan.

Media pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual, realita kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana sehingga fungsi media bukan hanya mempertinggi daya serap tetapi juga potensi anak terhadap materi pembelajaran.

Berikut ini penulis kemukakan tentang fungsi media khususnya media visual menurut Levie dan Lentz yang dikutip Azhar Arsyad yaitu:

<sup>28</sup> M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jaakarta: Ciputat Press, 2002),

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 15

- a. Fungsi Atensi  
Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa sehingga siswa tidak memperhatikan. Media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi Afektif  
Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif  
Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris  
Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>30</sup>

Dari kutipan di atas dapat penulis simpulkan media visual dapat membangkitkan minat siswa, dapat memotivasi siswa untuk belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Sehingga tujuan untuk memahami dan mengingat materi pelajaran tercapai.

---

<sup>30</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 16-20

## 6. Langkah-langkah pemanfaatan media visual

Menggunakan media dalam pembelajaran perlu diperhatikan langkahlangkah menggunakannya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media yakni:

- a. Menyiapkan waktu yang cukup untuk persiapan dan pemasangan media, pastikan media tersebut dapat digunakan dengan cara dicoba terlebih dahulu sebelum langsung digunakan.
- b. Media seharusnya membuat peserta didik aktif, guru tidak boleh terlalu mengandalkan media. Jika ternyata ada terdapat masalah atau hambatan dalam pemanfaatan media, misalnya listrik tidak berfungsi maka guru bisa menggunakan alternatif lain.
- c. Mengamati respon peserta didik terhadap pemanfaatan media tersebut. Mengingat bahwa sasaran akhir dalam pemanfaatan media adalah harus dapat dipahami, dimengerti dan memudahkan peserta didik.
- d. Melakukan evaluasi untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan media. Evaluasi yang dilakukan dengan dua jenis yaitu evaluasi pada saat proses pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran.<sup>31</sup>

## C. Pemahaman Belajar Peserta Didik

Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami, pemahaman dalam pembelajaran merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.

### 1. Pemahaman Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Istilah pemahaman berasal dari kata dasar paham, yang berarti banyaknya pengetahuan, pikiranya tidak berkesesuaian dengan kebanyakan orang, mengerti benar, tahu benar, pandai. Sedangkan pengertian pemahaman dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses memperbuatan, cara memahami atau memahamkan.<sup>32</sup> Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami, cara mempelajari supaya paham dan mendapat banyak pengetahuan.

---

<sup>31</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima 2009) 82-83

<sup>32</sup> Departemen Diknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), 998

Menurut Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.<sup>33</sup> Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu maka belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi aplikasinya, sehingga menyebabkan peserta didik dapat memahami suatu situasi. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, maka skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.<sup>34</sup>

Perlu ditegaskan bahwa *comprehension* itu bersifat dinamis. Dengan ini diharapkan, pemahaman akan bersifat kreatif. Ia akan menghasilkan imajinasi dan pikiran yang tenang. Apabila subjek belajar atau siswa benar-benar memahaminya, maka akan siap memberi jawaban yang pasti atas pertanyaan-pertanyaan atau berbagai masalah dalam belajar. Pada dasarnya tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah memahami maksudnya dan menangkap maknanya. Dengan demikian jelas, bahwa *comprehension* merupakan unsur psikologis yang penting dalam belajar. Dengan kata lain pemahaman adalah pengertian dan pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar. Jadi Pemahaman merupakan salah satu tingkatan dari ranah kognitif. Pemahaman berupa kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti tepat dan sedalam-dalamnya dari sesuatu yang telah dipelajari atau diketahui. Peserta didik dikatakan mampu memahami jika peserta didik tersebut dapat menarik makna dari suatu pesan-pesan atau petunjuk-petunjuk dalam soal-soal yang dihadapinya. Petunjuk-petunjuk soal

---

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Cet. Ketiga, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 137

<sup>34</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), 41-42

tersebut dapat berupa komunikasi dalam bentuk lisan, tertulis maupun garafik.

Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan. Kemampuan itu umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan dan dapat memanfaatkan isinya.<sup>35</sup> Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, mengubah data yang disajikan dari bentuk tertentu kedalam bentuk yang lain, membuat pikiran tentang kecenderungan yang nampak dalam data tertentu.

Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulangi dengan bahasa sendiri.<sup>36</sup> Pemahaman adalah hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan. Seperti misalnya siswa mampu menjelaskan menggunakan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dipelajari maupun yang dibaca dan dapat memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan oleh guru. Kegiatan pembelajaran, unsur *comprehension* atau pemahaman itu tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur psikologi yang lain. Dengan motivasi, konsentrasi, dan reaksi, subjek belajar dapat mengembangkan fakta-fakta, ide-ide, atau skill, kemudian dengan unsur organisasi.<sup>37</sup> Siswa dapat menata dan mematuhi hal-hal tersebut secara bertautan bersama menjadi suatu pola yang logis, karena mempelajari sejumlah data sebagaimana adanya, secara bertingkat atau berangsur-angsur siswa belajar mulai memahami artinya dan implikasi dari persoalan keseluruhan.

## 2. Sifat-sifat Pemahaman

Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Kemampuan pemahaman ini bisa pemahaman

---

<sup>35</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 106-107

<sup>36</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 77

<sup>37</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), 24

terjemah, menafsirkan ataupun pemahamana ekstrapolasi.<sup>38</sup> Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga yaitu:

a. Menerjemahkan (*translation*)

Yang dimaksud dengan menerjemahkan disini bukan pengalihan arti dari bahasa yang satu kedalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang yang mempelajarinya. Pengalihan konsep yang dirumuskan dalam kategori menerjemahkan. Penerjemahan dinilai didasarkan kebenaran dan ketelitian, yakni mencakup materi di dalam komunikasi yang asli walaupun bentuk komunikasi telah berubah.<sup>39</sup>

b. Menginterpretasi (*interpretation*)

kemampuan seseorang untuk menafsirkan sesuatu yang berkaitan dengan penyusunan pikiran. Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami, ide utama suatu komunikasi. Proses menginterpretasi (*Interpretation*) ini terjadi pada seorang siswa mampu mengubah sebuah informasi dari satu bentuk penyajian ke bentuk lainnya. Contohnya dapat mengubah sebuah gambar menjadi sebuah kata-kata.

c. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Mengekstrapolasi (*extrapolation*) yaitu kemampuan membuat tafsiran berdasarkan pengertian atau kondisi-kondisi yang telah direnungkan. Tingkat ketiga ini merupakan tingkat tertinggi dari menerjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.<sup>40</sup>

### 3. Proses Pemahaman

Sejak manusia lahir ke dunia sudah dilakukan usaha-usaha pendidikan, manusia berusaha mendidik anak-anaknya dengan cara yang sederhana. Demikian pula semenjak manusia saling bergaul, sudah ada dari orang-orang yang mampu dalam hal tertentu untuk mempengaruhi orang lain. Bahwa masalah pendidikan adalah masalahnya setiap orang dari dulu sampai

---

<sup>38</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta, Prenada Media Group, 2008), 102

<sup>39</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2010), 154

<sup>40</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta, Rineka Cipta, 1999), 106-107

sekarang, dan waktu yang akan datang.<sup>41</sup> Pendidik pertama dan utama yang memberikan pendidikan kepada anak adalah orang tua itu sendiri. Kedua orang tua bertanggung jawab penuh atas kemajuan perkembangan anaknya, karena sukses tidaknya anak tergantung pengasuhan, perhatian dan pendidikannya.

Hakikat manusia dalam proses pemahaman sudah dijelaskan dalam surat Al A'raf pada ayat 179, yaitu:

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالإِنسِ ۗ لَهُمْ قُلُوبٌ لَا يَفْقَهُونَ بِهَا وَهُمْ أَعْيُنٌ لَا يُبْصِرُونَ بِهَا وَهُمْ آذَانٌ لَا يَسْمَعُونَ بِهَا ۗ أُولَئِكَ كَالْأَنْعَامِ بَلَّغْنَا هُمْ أَضْلُ ۗ أُولَئِكَ هُمُ الْعَافُونَ

Artinya: “Dan sesungguhnya telah kami sediakan untuk mereka jahannam banyak dari jin dan manusia; mereka mempunyai hati (tetapi) tidak mereka gunakan memahami, dan mereka mempunyai mata (tetapi) tidak mereka gunakan untuk melihat dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak mereka gunakan untuk mendengar, mereka itu seperti binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat lagi, mereka itulah orang-orang yang lalai”. (Al A'raf: 179).

Dalam surat Al A'raf 179 dijelaskan bahwa Allah memberikan kenikmatan yang berupa hati yang berfungsi untuk memahami, mata yang digunakan untuk melihat tanda-tanda kekuasaan-Nya, dan telinga yang digunakan untuk mendengar, dan Allah akan memberikan neraka jahannam bagi mereka yang tidak menggunakan alat indra mereka dengan baik dan benar.

Proses pemahaman dalam belajar peserta didik diharapkan harus benar-benar memahami apa yang sedang berlangsung dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan pemahaman keagamaan pada peserta didik dilakukan melalui pemilihan media yang tepat untuk mempermudah penyampaian materi dan tujuan yang akan dicapai. Selain itu juga pemilihan media harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan tingkat pemahaman keagamaan anak didik, mengingat banyak kendala dan kemampuan yang berbeda antara lain: latar belakang, pengalaman dan lain-lain.

---

<sup>41</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1998), 1

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman anak didik.

#### 4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman

Seorang siswa dapat memiliki pemahaman yang baik tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor pemahaman siswa yang ada pada diri siswa itu sendiri (intern), maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa (ekstern). Adapun faktor yang mempengaruhi pemahaman adalah sebagai berikut:

##### a. Faktor Internal

##### 1) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.<sup>42</sup> Beberapa ahli menekankan fungsi intelegensi untuk membantu penyesuaian diri seseorang terhadap lingkungan.

Intelegensi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelegensi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Intelegensi bagi seseorang merupakan salah satu modal untuk berfikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah sehingga ia mampu menguasai lingkungan.<sup>43</sup>

Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor di antara yang lain. Jika faktor yang lain itu bersifat menghambat atau berpengaruh negatif terhadap belajar akhirnya siswa gagal dalam belajarnya, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang normal dapat berhasil dengan baik dalam belajar, jika ia belajar dengan baik.

---

<sup>42</sup> Slameto, *Belajar Mengajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2003), 56

<sup>43</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta, Andi Offset, 2002), 146

## 2) Motivasi

Menurut Alisuf Sabri motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong orang untuk memenuhi suatu kebutuhan. Kebutuhan inilah yang akan menimbulkan dorongan atau motif untuk melakukan tindakan tertentu, dimana diyakini bahwa jika perbuatan itu dilakukan, maka tercapailah keadaan keseimbangan dan timbullah perasaan puas dalam diri individu. Motivasi belajar seseorang akan berhasil apabila pada dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dalam hal ini meliputi mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami hal tersebut patut untuk dipelajari.

Menurut Nana Sudjana motivasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

### a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam setiap individu seperti kebutuhan, bakat, kemauan, minat dan harapan.

### b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri seseorang, timbul karena adanya stimulus (rangsangan) dari luar dirinya atau lingkungannya.<sup>44</sup> Dengan motivasi yang tinggi, maka dengan mudah anak akan menerima dan menyimpan pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Baik itu dengan lisan atau dengan menggunakan media. Karena media terutama bagi siswa yang lebih rendah tingkatannya membangkitkan minat, mendorong partisipasi, merangsang pertanyaan-pertanyaan, memperjelas masalah dan sebagainya. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.<sup>45</sup>

## 3) Tanggapan

Tanggapan adalah bayangan yang tinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan. Pentingnya tanggapan dalam belajar biasa kita lihat kembali pandangan Herbert, ia menganggap jiwa manusia terdiri dari elemen-elemen kecil berupa tanggapan, belajar tidak

---

<sup>44</sup> Suparman S., *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, (Yogyakarta, Pinus Book Publisher, 2010) 50-51

<sup>45</sup> Nana Sudjana, et al, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung, Sinar Baru, 1997), 85

lain adalah mengumpulkan tanggapan-tanggapan sebanyak-banyaknya.<sup>46</sup>

Tanggapan akan memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Dengan adanya tanggapan dari siswa maka mereka lebih aktif dan lebih memahami dalam proses belajar.

b. Faktor Ekstern

1) Media yang Digunakan

Media merupakan segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik akan dapat dirangsang pikiran dan perhatiannya untuk memiliki minat belajar. Dalam proses belajar mengajar pemilihan media yang digunakan pada saat mengajar dapat mempengaruhi pemahaman siswa karena menggunakan media yang sesuai dapat memotivasi siswa agar berkonsentrasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2) Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Model pembelajaran sangatlah mempengaruhi belajar. Apabila model yang dipilih oleh guru kurang baik atau tidak cocok dalam suatu pembelajaran maka akan mempengaruhi pemahaman siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan model pembelajaran antara lain yaitu: siswa atau peserta didik, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pembelajaran, situasi belajar mengajar, fasilitas belajar mengajar, faktor alokasi waktu pembelajaran dan guru.<sup>47</sup>

## 5. Pemahaman Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Anas Sudijono pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari

---

<sup>46</sup> Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2001), 65

<sup>47</sup> Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta, Deepublis, 2012), 175

berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.<sup>48</sup>

Sementara kata sejarah dalam bahasa Arab disebut tarikh, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa.<sup>49</sup> Sedangkan menurut istilah keterangan yang telah terjadi dikalangan masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada. Dalam bahasa Inggris sejarah disebut *history*, yang berarti “pengalaman masa lampau dari pada umat manusia” *the past experience of mankind*. Pengerian yang selanjutnya memberikan makna sejarah sebagai catatan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian masa silam yang diabadikan dalam laporan-laporan tertulis dalam ruang lingkup yang luas.<sup>50</sup>

Sedangkan kebudayaan adalah hasil budi daya manusia, hasil cipta, rasa dan karsa dengan menggunakan simbol-simbol atau artefak. Sejalan dengan pengertian ini kebudayaan memiliki cara hidup seluruh masyarakat yang mencakup cara bersikap, menggunakan pakaian, bertutur bahasa, ibadah, norma-norma tingkah laku, serta sistem kepercayaan.<sup>51</sup>

Secara etimologi kata Islam memiliki banyak pengertian antara lain: kata Islam yang berasal dari kata kerja aslama yaslimu dengan pengertian “menyerahkan diri, taat, patuh dan tunduk” salima yang berarti selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat atau cela. Dan salam yang berarti damai, aman, dan tentram. Walaupun pengertian Islam mengandung banyak arti, tetapi pada hakikatnya kesemua arti yang dikandung oleh kata Islam tersebut menuntuj kepada pengertian umum yang mendasar serta lengkap, dan mengarah kepada satu tujuan yang satu yaitu menyerahkan diri kepada Allah.<sup>52</sup>

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sabagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

---

<sup>48</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1996), 50

<sup>49</sup> Munaar Cholil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad SAW*, (Jakarta, Bulan Bintang, 1969), 15

<sup>50</sup> Zuhairini, dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta, Bumi Aksara, 1986), 1

<sup>51</sup> Chabib Thoha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2004), 241

<sup>52</sup> Zuhairini, dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta, Bumi Aksara, 1986), 7

- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil Ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaikannya dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, dan lain-lain. Untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>53</sup>

Siswa yang memiliki pengetahuan belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa mengungkapkan makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman seseorang tidak hanya bisa hafal sesuatu yang dipelajari tetapi juga mempunyai kemampuan memahami konsep dari pelajaran tersebut.

Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kudus menganut kurikulum khusus yang ditetapkan KMA Nomor 183 Tahun 2019. Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum KMA nomor 183. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari waktu ke waktu. Fokus kajian dari sejarah kebudayaan Islam yaitu menekankan pada kemampuan untuk mengambil pelajaran dari sejarah pada masa lalu untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan pada masa sekarang dan kecenderungan di masa yang akan datang. Keteladanan yang baik dari pelajaran masa lalu akan menjadikan inspirasi bagi generasi muda untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan dalam rangka membangun peradaban di zamannya. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai tujuan, diantaranya:

---

<sup>53</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab, Direktorat Jenderal Agama RI, Jakarta, 2013, 53

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari ajaran dan nilai-nilai Islam yang telah dibangun Rasulullah SAW untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan proses dari masa lampau, masa sekarang, dan masa depan.
- c. Melatih peserta didik untuk memahami fakta sejarah dengan benar.
- d. Menumbuhkan penghargaan peserta didik mengenai peninggalan sejarah Islam.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil pelajaran dari peristiwa bersejarah (Islam), menjadikan tokoh-tokoh berprestasi sebagai teladan dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Di sisi lain, Sejarah Kebudayaan Islam juga mempunyai ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah Nabi Muhammad SAW.
- b. Kerasulan Nabi Muhammad SAW dan ketabahan Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dalam berdakwah, ciri-ciri kepribadian Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebab-sebab dan peristiwa sahabat hijrah ke Habasyah, peristiwa penting dan sebab-sebab Nabi Muhammad SAW hijrah ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW, masyarakat Yatsrib sebelum hijrah Nabi Muhammad SAW, sebab-sebab dan peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah, upaya Nabi Muhammad SAW dalam menegakkan berbagai kesepakatan dengan kelompok non muslim, sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah, cara-cara Rasulullah SAW dalam menjaga perdamaian dengan kaum Quraisy dalam peristiwa Fathu Makkah, peristiwa-peristiwa pada masa menjelang akhir hayat Rasulullah SAW.
- c. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin dan kisah teladan sahabat dan khalifah Abu Bakar asSiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin Abi Talib.
- d. Sejarah perjuangan Walisongo (biografi Sunan Maulana Malik Ibrahim, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang,

Sunan Drajat, Sunan Kalijaga, Sunan Muria, Sunan Kudus, dan Sunan Gunung Jati).<sup>54</sup>

#### D. *Word square* dan Media Visual Gambar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Siswa

Proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas akan berjalan optimal jika didukung oleh guru yang memiliki kepetensi yang memadai. Seorang guru dapat dikatakan berhasil apabila dapat menciptakan kondisi dimana siswa mampu untuk melakukan proses pembelajaran dengan kondusif dan siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

Seorang guru memerlukan sebuah model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pemilihan model pembelajaran merupakan sebuah strategi yang dipilih oleh guru agar tujuan dari suatu pembelajaran dapat terwujud. Tujuan dari pemilihan model dan media pembelajaran yaitu siswa dapat memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan yang akan dicapai yaitu pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan *word square* dan media visual gambar.

Faktor penggunaan model dan media dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang penting supaya peserta didik tidak merasakan jenuh atau membosankan. Disinilah peran seorang guru dibutuhkan dalam memilihkan model, teknik, model dalam proses pembelajaran. Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan. Guru adalah figur yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan peserta didik.<sup>55</sup> Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan ilmu yang banyak membahas tentang tahun peristiwa, nama-nama orang yang

---

<sup>54</sup> Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah

<sup>55</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2010), Edisi Revisi, 97

berpengaruh pada masa Rasulullah maupun sesudah Rasulullah wafat, kota dan masih banyak lagi. Dengan materi yang kebanyakan tahun dan nama-nama yang harus di hafalkan siswa maka pembelajaran yang cocok digunakan adalah pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan dalam kelas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *word square* dan media visual gambar. Dengan menggunakan *word square* dan media visual gambar dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa sehingga siswa dapat lebih cepat memahami materi pembelajaran.

*Word square* merupakan salah satu model yang dapat merangsang siswa untuk berfikir dengan cepat sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi secara cepat. Media visual gambar dapat membantu siswa dalam menggambarkan sebuah peristiwa dalam pembelajaran SKI. Peranan guru dalam memilih model dan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Tujuan dari *word square* dan media visual gambar adalah membantu siswa memahami pembelajaran SKI yang memiliki materi yang terdapat banyak hafalan tahun maupun nama, dan apabila hanya menggunakan model ceramah maupun diskusi memerlukan waktu yang lama untuk memahami materi maka dengan menggunakan *word square* dan media visual gambar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut.

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa *word square* dan media visual gambar dengan pemahaman siswa keduanya saling mengisi dan berhubungan. Seorang siswa yang dapat memahami pembelajaran yang sudah dilakukan maka sikap yang tampak pada siswa terrefleksi dalam bentuk tingkah laku.<sup>56</sup> Maka penggunaan *word square* dan media visual gambar sangatlah tepat untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Apabila model ini dapat dilaksanakan dengan baik maka proses belajar mengajar akan efektif. Dan dapat meningkatkan proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

## E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Rahmatika dengan judul “Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *word square* kelas IV SD Negeri 101868 Desa Sena Batang Kuis tahun ajaran

---

<sup>56</sup> Rofik, Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Kurikulum Madrasah, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. XIII, No. 1, Yogyakarta, (2015) 23

2013/2014". Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *word square* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pelajaran IPS materi pokok teknologi produksi.<sup>57</sup>

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rizky Rahmatika terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *word square*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya pada penelitian yang dilakukan oleh Rizky Rahmatika variabel terikatnya adalah motivasi belajar sedangkan variabel terikat penulis adalah pemahaman peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Nata dengan judul "penerapan model pembelajaran *word square* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Semester Genap tahun ajaran 2015/2016". Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa dari siklus I sampai siklus II.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Agung Nata memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan *word square*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya pada penelitian yang ditulis oleh Agung Nata variabel terikatnya adalah hasil belajar sedangkan variabel terikat penulis adalah pemahaman siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh A. Rahman yang berjudul "Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Dikelas IV Yapia Parung" berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa diperoleh keberhasilan belajar siswa setelah menggunakan media visual gambar.<sup>58</sup>

Pada penelitian A. Rahman terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media visual gambar. Perbedaan yaitu pada penelitian A. Rahman variabel terikatnya hasil belajar sedangkan variabel terikatnya penulis adalah pemahaman siswa. Penelitian A. Rahman meneliti pada mata pelajaran IPS kelas IV Yapia Parung sedangkan penulis melakukan penelitian terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di MAN 2 Kudus

---

<sup>57</sup> Risky Rahmatika, Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *word square* kelas IV SD Negeri 101868 Desa Sena Batang Kuis tahun ajaran 2013/2014, (thesis Universitas Negeri Medan, 2014)

<sup>58</sup> A. Rahman, "Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dikelas IV Yapia Parung" (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanudin yang berjudul “Penggunaan Media Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas III di MI Miftahul Hidayah Pondok Pondok Gede Kota Bekasi” berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa.<sup>59</sup>

Pada penelitian Hasanudin terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media visual gambar. Perbedaan yaitu pada penelitian Hasanudin variabel terikatnya hasil belajar sedangkan variabel terikatnya penulis adalah pemahaman siswa. Penelitian Hasanudin meneliti pada mata pelajaran IPS kelas III MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi sedangkan penulis melakukan penelitian terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di MAN 2 Kudus.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Desma Elvita, Yanti Fitria dan Alwen Benri yang berjudul “The effect of jigsaw type cooperative learning model and learning motivation on understanding concept of changes in the objectives of SD students” berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pemahaman siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dan pemahaman konseptual siswa yang bermotivasi tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi dari pemahaman konseptual siswa yang bermotivasi tinggi yang diajar dengan model konvensional.<sup>60</sup>

Pada penelitian Desma Elvita, Yanti Fitria dan Alwen Benri terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama memiliki variabel terikat yaitu tentang pemahaman siswa. Perbedaan yaitu pada penelitian Desma Elvita, Yanti Fitria dan Alwen Benri variabel bebasnya adalah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sedangkan variabel bebas penulis adalah model pembelajaran *word square*.

---

<sup>59</sup> Hasanudin, “Penggunaan Media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas III di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi” (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015)

<sup>60</sup> Desma Elvita, Yanti Fitria dan Alwen Benri, The effect of jigsaw type cooperative learning model and learning motivation on understanding concept of changes in the objectives of SD students, *International Journal of Science and Research (IJSR)*, Vol. 8, Issue. 2, 2019, 259

## F. Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berfikir terdapat dua variabel dalam penelitian ini. Pertama yaitu variabel pengaruh yaitu *word square* dan media visual gambar, kedua yaitu variabel terpengaruh yaitu pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, tehnik, dan pendekatan pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Tingkat kemampuan siswa dalam kelas tidaklah sama, siswa berkemampuan tinggi dalam memahami materi bukan masalah akan tetapi bagi siswa berkemampuan rendah akan menjadi masalah. Oleh karena itu belajar dengan teman sebaya dalam kelompok kecil dengan metode pembelajaran yang menyenangkan akan semakin memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Materi dalam mata pelajaran SKI ada kaitanya dengan kehidupan sehari-hari karena dalam tujuan pembelajaran SKI disebutkan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari baik itu dalam memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Dalam pemilihan dan penggunaan model dan media pembelajaran sangat terkait dengan proses pembelajaran didalam kelas. Dalam pengaplikasiannya proses pembelajaran didasarkan kepada kemampuan berfikir kritis dan keaktifan siswa dalam *word square* dan media visual gambar akan sangat membantu peserta didik dalam hal memahami, menganalisis dan mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari peserta didik didalam kelas. Diharapkan proses pembelajaran dengan menggunakan *word square* dan penggunaan media visual gambar merupakan salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pendidikan yang ada pada saat ini, diantaranya kurangnya siswa memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal antara lain yaitu siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena menggunakan metode mengajar yang monoton seperti ceramah sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa. Siswa juga tidak menyukai pembelajaran sejarah kebudayaan Islam karena menganggap bahwa sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang banyak hafalan dan juga banyak terdapat tahun-tahun peristiwa penting yang harus dihafal oleh siswa. Apabila hal

ini dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

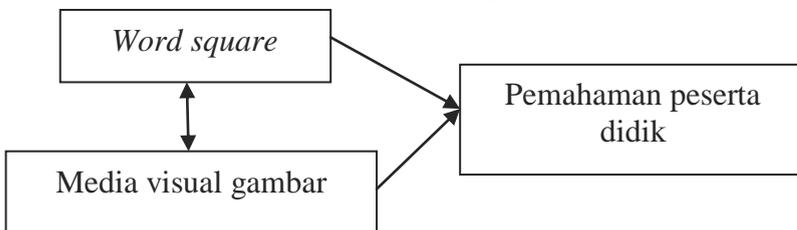
*Word square* dan media visual gambar dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat dari kemampuan peserta didik untuk memahami materi pelajaran, kemampuan menjawab soal dengan benar dan mampu berfikir secara kritis.

Pembelajaran dengan menggunakan *word square* dan media visual gambar yang menyenangkan serta diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman siswa dan dapat menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru ngan baik dan benar. Disamping itu dalam proses pembelajaran dikelas akan menciptakan suasana yang kondusif dan aktif. Baik aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung saat guru memberikan latihan soal kepada siswanya, biasanya mereka memecahkannya sendiri sehingga yang kurang memahami materi kesulitan dalam memecahkan soal yang diberikan oleh guru. Pendekatan yang bisa dilakukan dalam masalah ini adalah pendekatan berbasis masalah dengan menggunakan *word square* dan media visual gambar. Model ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran cooperative learning. Model pembelajaran ini melatih sisiwa untuk saling berbagi dalam memecahkan masalah, sehingga siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi akan terbantu. Model pembelajaran ini cocok digunakan untuk semua mata pelajaran. Jadi mata pelajaran SKI juga cocok menggunakan model ini

Berikut ini apabila dituangkan dalam sekema kerangka berfikir yaitu:

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



## G. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua penggalan kata yaitu “*hypo*” yang artinya di bawah dan “*thesa*” yang artinya kebenaran. Dengan demikian hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti memiliki data yang terkumpul.<sup>61</sup> berdasarkan uraian pada teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara *word square* terhadap pemahaman peserta didik kelas XI mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2021/2022
2. Terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara media visual gambar terhadap pemahaman peserta didik kelas XI mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2021/2022
3. Terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan antara *word square* dan media visual gambar terhadap hasil pemahaman peserta didik kelas XI mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2021/2022

---

<sup>61</sup> Masrukin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, (Kudus, Media Ilmu, 2009), 34