

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis (Isjoni, 2011) Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Slavin mengemukakan bahwa:

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya empat sampai enam orang dengan struktur kelompok heterogen (Nur Asma, 2006)

Maksud kelompok heterogen adalah terdiri atas campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Dengan demikian,

pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok kelompok siswa tersebut. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

Sanjaya (2009) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan jika kelompok menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan (h. 242)

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok yang melatih siswa untuk bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru yang dapat meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama kelompok.

2.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

2.1.2.1 Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusman, 2012)

2.1.2.2 Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu: (a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan lain sebagainya. (b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan efektif. (c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes (Wina Sanjaya, 2006).

2.1.2.3 Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja

sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

2.1.2.4 Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (La Hadisi, 2009)

2.1.3 Strategi Pelaksanaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dengan berbagai mata pelajaran dan berbagai usia (La Hadisi, 2009). Dalam hal ini penerapan pembelajaran kooperatif di kelas. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa bukan dibuat untuk siswa, pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan lima unsur. Lima unsur tersebut adalah :

- 2.1.3.1 *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)
- 2.1.3.2 *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
- 2.1.3.3 *Face to face promotive interaction* (interaksi promosi)
- 2.1.3.4 *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)
- 2.1.3.5 *Group processing* (pemrosesan kelompok) (Kokom Komalasari, 2013, h. 63)

Unsur pertama pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Unsur ini menunjukkan bahwa bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan. Unsur kedua pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individual. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Menurut Komalasari (2013) adapun pengertian pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Davidson dalam Huda (2014), kooperasi berarti bekerja sama dan berusaha menghasilkan suatu pengaruh tertentu. Sedangkan kolaborasi (*collaboration*) berarti bekerjasama dengan satu atau beberapa orang untuk proyek tertentu, seperti proyek penulisan atau penelitian (Huda, 2014, h. 111). Salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok menurut Wina (2006) adalah strategi pembelajaran kooperatif (SPK). Strategi ini merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Slavin dalam Wina (2006) mengemukakan dua alasan, pertama, beberapa hasil penelitian

membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan (Sanjaya, 2006).

Model Prosedur atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

2.1.3.1 Penjelasan Materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.

2.1.3.2 Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

2.1.3.3 Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti dijelaskan Sanjaya (2006).

“Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai

bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompoknya.”

2.1.3.4 Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi (Rusman, 2012).

2.2 Talking Stick dengan Media Strip Story

2.2.1 Pengertian Talking Stick dan Media Strip Story

Talking Stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku), sebagaimana dikemukakan Carol Locust berikut ini:

The talking stick has been used for centuries by many Indian tribes as a means of just and impartial hearing. The talking stick was commonly used in council circles to decide who had the right to speak. When matters of great concern would come before the council, the leading elder would hold the talking stick, and begin the discussion. When he would finish what he had to say, he would hold out the talking stick, and whoever would speak after him would take it. In this manner, the stick would be passed from one individual to another until all who wanted to speak had done so. The stick was then passed back to the elder for safe keeping. (Tongkat berbicara telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat berbicara. 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) (http://yasmakalah.blogspot.com/2014/03/v-behaviorurldefaultvmlo_25.html dikutip dari <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2014/2/41-macam-model-metode-pembelajaran.htm> di akses pada hari Kamis tanggal 14 Februari 2019)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *talking stick* adalah model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat dipakai sebagai tanda seseorang mempunyai hak suara (berbicara) yang diberikan secara bergiliran/bergantian.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku yang positif dan lebih baik. Dengan kata lain bahwa proses pembelajaran adalah proses yang berkesinambungan antara pembelajar dengan segala sesuatu yang menunjang perubahan tingkah laku.

Dalam proses berkesinambungan itulah perlu adanya model pembelajaran yang dianggap tepat. *Talking stick* (tongkat berbicara) adalah model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya. Kegiatan ini diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru. *Talking Stick* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sederhana. Dalam penerapan model *talking stick*, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota lima atau enam siswa yang heterogen (Huda,

2014). Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, kecerdasan, persahabatan, atau minat yang berbeda.

Media adalah bentuk jamak dari *'medium'* yang berasal dari bahasa latin *'medius'* atau kata lain *"in between"* yang berarti tengah atau antara. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar (Hadi Mahmud, 2006). Media menurut AECT adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan (Aliwar, 2009, h. 1).

Menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi isi, materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film slide* (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sedangkan menurut Heinich dkk mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2009).

Gerlach dan Ely menyatakan media adalah *a medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude.*

Menurut Galach secara umum, media itu meliputi orang, bahan peralatan atau kegiatan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sanjaya, 2006).

Senada dengan Gralach, Santoso S Hamijaya dalam Ahmad Rohani Mendefinisikan media sebagai semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Rohani, 1997).

Sedangkan Lesle J. Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the physical means of conveying instructional content book, films, videotapes, etc.*” Briggs menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.”

Dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik memberi perangsang kepada peserta didik supaya terjadi proses belajar, guna memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. *Strip story* adalah potongan-potongan yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Disamping murah dan mudah untuk dibuat, teknik *strip story* sederhana dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya (Arsyad, 2009). *Strip story* adalah kepingan-kepingan kertas yang bisa menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *Strip Story* berdasarkan pada pemikiran bahwa tujuan utama komunikasi didalam kelas adalah agar peserta didik dapat dengan mudah mengemukakan pikiran dengan bahasa asing, tidak sungkan, atau malu (Hermawan, 2013).

Strip story dengan memakai media kepingan kertas mula-mula dicituskan oleh Prof. R.E Gibson dalam majalah TESL Quarterly yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Mary Ann dan John Boyd dalam TESOL Newsletter dan dijelaskan dengan pengalaman langsung dilapangan oleh Carol Lamelin di majalah yang sama (Arsyad, 2010). *Strip story* untuk membuat siswa menghafal dan membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an tanpa terkesan membosankan dan terpaksa. *Strip story* dapat digunakan untuk mata pelajaran hadis, kisah-kisah nabi, *imlah* Qur'an, bacaan dalam shalat; *mahfuzhat*, dan lain-lain (Arsyad, 2013).

Berdasarkan uraian diatas media *strip story* adalah potongan-potongan kertas yang biasa digunakan dalam pengajaran bahasa Asing ataupun lainnya serta sangatlah praktis bila digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat digunakan beberapa kali, mudah disimpan dan dibawa kemana saja, sehingga peserta didik bisa mengulas hafalannya dengan mudah tanpa membawa buku dan media *strip story* bisa menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik, dengan itu penulis ingin menerapkan media *strip story* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Berdasarkan penjelasan diatas maka langkah-langkah penggunaan dan pembuatan media pembelajaran *Strip Story*:

2.2.1.1 Pendidik memilih ayat-ayat Al-Qur'an yang bersambung dengan rapi

- 2.2.1.2 Ayat- ayat tersebut ditulis atau diketik Arab dengan jelas di kertas atau karton yang agak tebal, dengan mengosongkan ruang ekstra antara ayat dengan ayat lainnya
- 2.2.1.3 Lembaran ayat-ayat itu dipotong-potong menjadi satu kepingan kertas/karton untuk satu ayat
- 2.2.1.4 Pendidik membagikan potongan-potongan kertas/karton yang berisi ayat-ayat itu pada peserta didik
- 2.2.1.5 Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok kecil
- 2.2.1.6 Pendidik meminta peserta didik untuk menghafal diluar kepala ayat-ayatnya dalam waktu (satu-dua menit)
- 2.2.1.7 Pendidik meminta peserta didik agar karton mereka dikumpulkan/disembunyikan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif untuk menghasilkan satu sambung ayat yang teratur dan benar sesuai dengan Al-Qur'an
- 2.2.1.8 Pendidik meminta peserta didik berdiri dari tempat duduknya, kelompok dapat ditentukan berdasarkan kesamaan potongan ayat atau berdasarkan urutan kesatuan ayat-ayat yang membentuk satu surat.
- 2.2.1.9 Setelah menentukan cara atau dasar pengelompokan, peserta didik akan berusaha mencari siswa yang akan bergabung dalam kelompoknya.
- 2.2.1.10 Dengan bergabungnya peserta didik dalam kelompok itu, mereka sudah dapat memulai menyusun ayat-ayat itu secara berurutan.

2.2.1.11 Peserta didik secara bergiliran akan menyebut ayat yang di hafalnya. dengan demikian mereka dapat mengidentifikasi *mufradat* dan memahami arti, tajwid ayat itu.

2.2.1.12 Setelah itu pendidik memperlihatkan ayat-ayat yang utuh.

2.2.2 Model Pembelajaran *Talking Stick* dengan *Media Strip Story*

Beberapa penelitian memperlihatkan hasil memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar didiri siswa, dimana siswa di kelas model pembelajaran *talking stick* memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa di kelas metode konvensional (Suriani Siregar, 2015). Pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif. Menurut Uno, strategi pembelajaran cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan untuk mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Nurul Fajr, 2016).

Strip story dirancang sebagai media yang mudah untuk dibuat oleh pengajar, bahan yang dibutuhkan karton atau kertas putih biasa untuk dituliskan satu cerita atau karangan seputar kegiatan sehari-hari yang dialami oleh siswa. Guru hanya menyiapkan materi berupa cerita yang akan siap diberikan untuk melatih keterampilan siswa dalam

berkomunikasi tulis atau lisan. Pembuatan *strip story* dilakukan sebelum masuk kelas, guru hendaknya menyiapkan:

2.2.2.1 Satu topik cerita berupa materi yang kira-kira dapat dibagi rata kalimat-kalimatnya kepada pembelajar.

2.2.2.2 Kalimat-kalimat dalam cerita tersebut ditulis secara terpisah agar mudah untuk dipotong atau digunting.

2.2.2.3 Potongan atau guntingan kertas tersebut harus memuat satu kalimat.

2.2.2.4 Jika cerita tersebut hanya dapat dibagi pada sepuluh keping/potongan kertas, guru sebaiknya menulis kembali cerita tersebut pada kertas lain disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran *talking stick* dengan media *strip story* adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya melalui media potongan-potongan kertas kecil yang berisi potongan-potongan materi atau ayat.

2.2.3 Pelaksanaan Pembelajaran *Talking Stick* dengan Media *Strip Story*

Metode *Talking Stick* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dan mendorong siswa untuk bertindak aktif. Pembelajaran *Talking Stick* menempatkan siswa lebih banyak mengetahui dan belajar dari metode-metode baru yang diberikan dalam upaya memecahkan masalah yang selama ini

banyak terjadi terutama siswa yang belum mau terlalu memfokuskan cara belajar mereka di kelas karena biasanya terpengaruh dari lingkungan sekolah. Langkah-langkah pembelajaran *Talking Stick* menurut Maufur (2009) adalah sebagai berikut:

- 2.2.3.1 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- 2.2.3.2 Guru menyiapkan sebuah tongkat
- 2.2.3.3 Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi lebih lanjut.
- 2.2.3.4 Setelah siswa selesai membaca materi/buku pelajaran dan mempelajarinya, siswa menutup bukunya dan mempersiapkan diri menjawab pertanyaan guru.
- 2.2.3.5 Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tersebut harus menjawabnya maka tongkat diserahkan kepada siswa lain. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- 2.2.3.6 Guru memberikan kesimpulan.
- 2.2.3.7 Evaluasi
- 2.2.3.8 Penutup (Sri Wahyuni dkk, 2016)

Teknik *Strip Story* mempermahir peserta didik menyusun kalimat atau ayat-ayat menjadi satu untaian surah. Untuk menyusun kata-kata ke dalam satu kalimat, dapat pula digunakan teknik yang serupa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi kata-kata, kartu-kartu kata itu disusun secara acak, dan peserta didik ditugaskan untuk membaca untuk membaca cepat kata-kata pada kartu-kartu itu dengan urutan yang benar.

Kata-kata yang diletakkan secara tidak beraturan itu ke bawah harus dibaca dengan benar oleh peserta didik. Di balik setiap kartu kata dapat dituliskan arti kata itu, sehingga latihan siswa dapat dilanjutkan dengan memahami arti. Dapat juga digunakan pada papan flanel atau papan kantong. Kartu-kartu itu diletakkan dalam kantong-kantong pada

papan tersebut, sehingga bila susunan urutan kartu diubah maka kalimat yang disusun di papan itu pun berubah, pada deretan kantong ini dapat dipindah-pindahkan beberapa karton-karton kecil yang bertuliskan kata-kata Arab atau Indonesia.

Langkah-langkah penggunaan dan pembuatan media pembelajaran *Strip Story*:

- 2.2.3.1 Pendidik memilih ayat-ayat Al-Qur'an yang bersambung dengan rapi.
- 2.2.3.2 Ayat-ayat tersebut ditulis atau diketik Arab dengan jelas di kertas atau karton yang agak tebal, dengan mengosongkan ruang ekstra antara ayat dengan ayat lainnya.
- 2.2.3.3 Lembaran ayat-ayat itu dipotong-potong menjadi satu kepingan kertas/karton untuk satu ayat
- 2.2.3.4 Pendidik membagikan potongan-potongan kertas/karton yang berisi ayat-ayat itu pada peserta didik
- 2.2.3.5 Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok kecil
- 2.2.3.6 Pendidik meminta peserta didik untuk menghafal diluar kepala ayat-ayatnya dalam waktu (satu-dua menit)
- 2.2.3.7 Pendidik meminta peserta didik agar karton mereka dikumpulkan/disembunyikan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif untuk menghasilkan satu sambung ayat yang teratur dan benar sesuai dengan Al-Qur'an
- 2.2.3.8 Pendidik meminta peserta didik berdiri dari tempat duduknya, kelompok dapat ditentukan berdasarkan kesamaan potongan ayat atau berdasarkan urutan kesatuan ayat-ayat yang membentuk satu surat.
- 2.2.3.9 Setelah menentukan cara atau dasar pengelompokan, peserta didik akan berusaha mencari siswa yang akan bergabung dalam kelompoknya.
- 2.2.3.10 Dengan bergabungnya peserta didik dalam kelompok itu, mereka sudah dapat memulai menyusun ayat-ayat itu secara berurutan.
- 2.2.3.11 Peserta didik secara bergiliran akan menyebut ayat yang di hafalnya. dengan demikian mereka dapat mengidentifikasi mufradat dan memahami arti, tajwid ayat itu.
- 2.2.3.12 Setelah itu pendidik memperlihatkan ayat-ayat yang utuh (Arsyad, 2009).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelaksanaan proses pembelajaran Langkah-langkah penggunaan pembelajaran kooperatif

tipe *talking stick* melalui media *strip story* dapat digambarkan sebagai berikut:

2..2.3.1 Guru menyiapkan media pembelajaran berupa *stick* yang terbuat dari gulungan kertas manila (bisa diganti kertas karton) berwarna atau *stick* plastik atau bisa diganti dengan bambu yang panjangnya 15-20 cm. Selain itu, guru juga menyiapkan potongan-potongan kertas manila atau HVS berwarna berbentuk persegi panjang yang telah berisi potongan ayat atau materi yang akan diajarkan.

2..2.3.2 Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota lima atau enam siswa yang heterogen atau disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada atau hadir pada saat pembelajaran berlangsung.

2.2.3.3 Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi atau ayat yang sedang diajarkan, setelah dirasa cukup guru mempersilahkan siswa menutup buku bacaannya (Sri Wahyuni, 2006).

2.2.3.4 Guru membagikan potongan-potongan kertas yang berisi materi pembelajaran yang sedang diajarkan kepada setiap kelompok. Misalnya potongan materi tentang selamat datang wahai kekasihku Nabi Muhammad saw. Satu kelompok berisi satu jenis potongan kertas yang berbeda dengan kelompok lain.

- 2.2.3.5 Guru menginformasikan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat itu. Guru juga memberikan instruksi terkait apa yang harus dilakukan siswa dan tidak boleh dilakukan siswa.
- 2.2.3.6 Kemudian guru memberikan batas waktu membaca dan memahami kepada setiap kelompok misalnya 5 menit untuk membaca dan memahami materi atau ayat yang terdapat pada potongan kertas.
- 2.2.3.7 Setelah siswa telah menghafal dan memahami potongan ayat atau materi yang ada pada potongan kertas yang telah dibagikan tadi, guru meminta mereka bertukaran hafalan atau pemahaman tentang ayat atau materi yang ada pada potongan kertas yang telah dibagikan kepada kelompok masing-masing dan diberi waktu sekitar 10 menit.
- 2.2.3.8 Setelah guru memperkirakan siswa telah bisa memahami atau menghafal materi atau ayat tadi, guru menginstruksikan kepada siswa untuk memperhatikan arahan yang akan disampaikan.
- 2.2.3.9 Guru dan siswa memilih lagu apa yang akan dipakai untuk iringan saat *stick* berjalan. Pada saat berlangsungnya pembelajaran pada penelitian siswa kelas VII memilih lagu Mars PPK (Penguatan Pendidikan Karakter).
- 2.2.3.10 Setelah lagu terpilih, guru mulai menggulirkan *stick* dengan cara bernyanyi dimulai dari kelompok satu hingga kelompok terakhir sampai guru mengatakan “*stop*” atau “*break*”.

2.2.3.11 Kelompok yang mendapat giliran memegang tongkat terlebih dahulu wajib mempresentasikan apa yang telah dipahami dari hasil membaca materi atau ayat yang terdapat pada *strip story*. Kegiatan ini diulang terus-menerus sampai semua kelompok atau sebagian besar siswa mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

2.2.3.12 Setelah itu guru menyimpulkan pembelajaran.

2.2.3.13 Guru melakukan evaluasi atau penilaian.

2.2.4 Penerapan Pembelajaran *Talking Stick* dengan Media *Strip Story* Materi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Kurikulum PAI).

Menurut Daradjat (1987),

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk memperkuat iman

dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan ajaran Islam, bersikap inklusif, rasional, dan filosofis dalam rangka

menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan dan kerjasama antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional (UU No. 2 Tahun 1989).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu meliputi dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*Hablum minallah wa hablum minannas*).

Jadi, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Majid, 2012)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penerapan pembelajaran *talking stick* dengan media *strip story* materi Pendidikan Agama Islam dapat digambarkan sebagai berikut:

2.2.4.1 Guru menyiapkan media pembelajaran berupa *stick* yang terbuat dari gulungan kertas manila (bisa diganti kertas karton) berwarna atau *stick* plastik atau bisa diganti dengan bambu yang panjangnya 15-20 cm. Selain itu, guru juga menyiapkan potongan-potongan kertas manila atau HVS berwarna berbentuk persegi panjang yang telah berisi potongan ayat atau

materi yang akan diajarkan. Contoh materi Pendidikan Agama Islam yang disiapkan sebagai berikut:

2.2.4.1.1 Kehadiran Nabi Muhammad saw.

2.2.4.1.2 Nabi Muhammad saw. Diangkat menjadi Rasul

2.2.4.1.3 Dakwah Nabi Muhammad saw. Di Mekah

Materi diatas dapat dibagi menjadi 3 bagian dalam 3 jenis potongan kertas yang berbeda.



Gambar 2.1 Talking Stick



Gambar 2.2 Media Strip Story

2.2.4.2 Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota lima atau enam siswa yang heterogen atau disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada atau hadir pada saat pembelajaran berlangsung.

2.2.4.3 Guru menyampaikan secara umum materi Selamat Datang Wahai Nabi Muhammad saw. yang akan dipelajari dan kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi atau ayat yang sedang diajarkan, setelah dirasa cukup guru mempersilahkan siswa menutup buku bacaannya (Sri Wahyuni, 2006).

- 2.2.4.4 Guru membagikan potongan-potongan kertas yang berisi materi pembelajaran yang sedang diajarkan kepada setiap kelompok. Satu kelompok berisi satu jenis potongan kertas yang berbeda dengan kelompok lain.
- 2.2.4.5 Guru menginformasikan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat itu. Guru juga memberikan instruksi terkait apa yang harus dilakukan siswa dan tidak boleh dilakukan siswa.
- 2.2.4.6 Kemudian guru memberikan batas waktu membaca dan memahami kepada setiap kelompok misalnya 5 menit untuk membaca dan memahami materi atau ayat yang terdapat pada potongan kertas.
- 2.2.4.7 Setelah siswa telah menghafal dan memahami potongan ayat atau materi yang ada pada potongan kertas yang telah dibagikan tadi, guru meminta mereka bertukaran hafalan atau pemahaman tentang ayat atau materi yang ada pada potongan kertas yang telah dibagikan kepada kelompok masing-masing dan diberi waktu sekitar 10 menit.
- 2.2.4.8 Setelah guru memperkirakan siswa telah bisa memahami atau menghafal materi atau ayat tadi, guru menginstruksikan kepada siswa untuk memperhatikan arahan yang akan disampaikan.
- 2.2.4.9 Guru dan siswa memilih lagu apa yang akan dipakai untuk iringan saat *stick* berjalan. Pada saat berlangsungnya

pembelajaran pada penelitian siswa kelas VII memilih lagu Mars PPK.

2.2.4.10 Setelah lagu terpilih, guru mulai menggulirkan stick dengan cara bernyanyi dimulai dari kelompok satu hingga kelompok terakhir sampai guru mengatakan “*stop*” atau “*break*”.

2.2.4.11 Kelompok yang mendapat giliran memegang tongkat terlebih dahulu wajib mempresentasikan apa yang telah dipahami dari hasil membaca materi atau ayat yang terdapat pada *strip story*. Kegiatan ini diulang terus-menerus sampai semua kelompok atau sebagian besar siswa mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

2.2.4.12 Setelah itu guru menyimpulkan pembelajaran.

2.2.4.13 Guru melakukan evaluasi atau penilaian.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan untuk ukuran dalam mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2009).

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat

dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Menurut Winkel (2009) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Hamalik (2003) hasil belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Hasil belajar itu biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang, kurang dan sebagainya. Seperti yang dikatakan oleh Djamarah (2001) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar juga dapat ditunjukkan dalam bentuk seperti perubahan aspek pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Penilaian hasil belajar, terutama di dalam kelas menurut Yamin dan Ansari (2009) merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan penyusunan alat penilaian, pengumpulan

informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian kelas dilaksanakan melalui berbagai teknik atau cara seperti penilaian unjuk kerja (*performance*), penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian produk, penilaian produk, penilaian kumpulan hasil belajar.

Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa bukan semata-mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran di sekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi. Sebenarnya hampir seluruh perkembangan atau kemajuan hasil karya juga merupakan hasil belajar, sebab proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di tempat kerja dan di masyarakat (Sukmadinata, 2005).

2.3.2 Indikator Hasil Belajar

Menurut Roger, belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif, dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya (Nata, 2011).

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Dimiyati, Midjiono, 2006).

2.3.2.1 Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

2.3.2.1.1 Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.

2.3.2.1.2 Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

2.3.2.1.3 Penggunaan/penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

2.3.2.1.4 Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.

2.3.2.1.5 Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.

2.3.2.1.6 Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sudjana, 2005, h. 101).

2.3.2.2 Aspek afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi *judul taxonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial (Sudjana, 2005). Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Krathwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5

kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

2.3.2.3 Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yaang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara (Dimiyati, Midjiono, 2006).

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan sedangkan psikomotorik (Burhan Nurgiantoro, 1988). Adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Pengembangan dari masing-masing ranah dapat kita lihat pada tabel dibawah ini

Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar atau Prestasi

Ranah	Indikator
Kognitif 2.3.2.3.1 Pengetahuan 2.3.2.3.2 Pemahaman 2.3.2.3.3 Aplikasi 2.3.2.3.4 Analisis 2.3.2.3.5 Sintesis 2.3.2.3.6 Evaluasi) Dapat menunjukkan) Dapat menjelaskan) Dapat mendefinisikan secara lisan) Dapat memberikan contoh) Dapat menggunakan secara tepat) Dapat menguraikan) Dapat mengklasifikasi kan) Dapat menghubungkan) Dapat menyimpulkan) Dapat membuat prinsip umum) Dapat menilai berdasarkan kriteria) Dapat menghasilkan
Ranah Afektif 2.3.2.3.1 Penerimaan (<i>receiving</i>) 2.3.2.3.2 Penanggapan (<i>responding</i>) 2.3.2.3.3 Penilaian (<i>Valuing</i>) 2.3.2.3.4 Internalisasi (pendalaman) 2.3.2.3.5 Karakterisasi suatu nilai atau nilai-nilai yang kompleks) Menunjukkan sikap menerima dan menolak) Kesediaan berpartisipasi atau terlibat) Menganggap penting dan bermanfaat) Menganggap indah dan harmonis) Mengakui dan meyakini) Mengingkari) Melembagakan atau meniadakan) Menanamkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
Ranah psikomotor 2.3.2.3.1 Keterampilan bergerak dan bertindak 2.3.2.3.2 Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal) Mengkoordinasikan gerak mata, kaki, dan anggota tubuh lainnya) Mengucapkan) Membuat mimik dan gerakan jasmani (Muhibbin Syah, 1999, h. 214-216)

Dengan melihat tabel diatas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif karena penelitian ini nantinya akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar mata pelajaran PAI, yang

mana yang paling dibutuhkan dan diberdayakan adalah potensi dari kognitifnya.

2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya. Secara garis besar faktor timbulnya kesulitan belajar ada dua macam yaitu faktor intern (dari dalam siswa) dan faktor ekstern (dari luar siswa) (Syah, 1999).

2.3.3.1 Faktor internal

2.3.3.1.1 Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Jika kesehatan jasmani terganggu, maka akan berpengaruh terhadap kemampuan belajar dan hasil belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani yang terganggu.

2.3.3.1.2 Intelegensi dan Bakat

Intelegensi adalah daya menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan mempergunakan alat-alat berfikir menurut tujuannya. Seseorang yang intelegensinya tinggi umumnya mudah untuk belajar dan hasil belajarnya pun baik. Sedangkan bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi

yang perlu dilatih dan dikembangkan agar dapat terwujud. Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakatnya akan memperbesar kemungkinan seseorang untuk berhasil.

2.3.3.1.3 Kecerdasan

Telah terjadi pengertian yang relatif umum bahwa kecerdasan memegang peranan besar dalam menentukan berhasil tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau mengikuti program pendidikan.

2.3.3.1.4 Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Menurut Salahuddin (1990), minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar yang rendah. Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar (Masdin, 2007).

2.3.3.1.5 Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak untuk melakukan sesuatu

(Purwanto, 2011) baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik).

2.3.3.1.6 Cara Belajar

Cara belajar siswa juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Teknik-teknik belajar perlu diperhatikan seperti bagaimana caranya membaca, mencatat, membuat ringkasan, dan sebagainya. Selain dari teknik-teknik tersebut, perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, dan fasilitas untuk belajar.

2.3.3.2 Faktor Eksternal

2.3.3.2.1 Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

2.3.3.2.2 Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor

instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana, fasilitas, dan guru (Dalyono, 2007).

Menurut Slameto (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

2.3.3.1 Faktor intern, meliputi:

2.3.3.1.1 Faktor jasmani

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2.3.3.1.2 Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

2.3.3.1.3 Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan

sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang (Slameto, 2010).

2.3.3.2 Faktor ekstern, meliputi:

2.3.3.2.1 Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan (Slameto, 2010).

2.3.3.2.2 Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah ((Slameto, 2010).

2.3.3.2.3 Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat (Slameto, 2010).

2.4 Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan deskripsi hubungan antara masalah yang diteliti dengan kerangka teoritik yang dipakai, serta hubungannya dengan penelitian terdahulu yang relevan. Maka, sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan penelitian yang terdahulu yang relevan.

2.4.1 Dari hasil penelitian Darniati Polingai (2018) terkait model pembelajaran tipe *script* di SMK Negeri 1 Kendari diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI.B2 Pemasaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *script* dapat ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan melalui nilai rata-rata prasiklus 68,55 dan ketuntasan belajar mencapai 52,77 % dan setelah tindakan siklus I ketuntasan belajar menjadi 63,88 % dengan nilai rata-rata 72,22, ketuntasan belajar setelah siklus II menjadi 83,33 % dengan nilai rata-rata 79,23, adapun peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I sebesar 21,05, kemudian peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus II sebesar 57,9 % dan siklus I ke siklus II sebesar 30,44 %.

2.4.2 Dari hasil penelitian Arifah (2015), Penerapan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Miftahul Astar Bedug Ngadiluwih Kediri pada materi memahami surat al-Qadr. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa ada peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu dari 77,77% meningkat menjadi 93,33%

dengan kategori sangat baik. Untuk hasil tes juga mengalami peningkatan, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa mulai dari Pre Test, Post Test siklus I, sampai Post Test siklus II. Dapat diketahui dari rata-rata nilai Pre Test siswa 62,03, meningkat pada tes akhir siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 80,96 dan pada siklus II nilai rata-ratanya meningkat lagi menjadi 87,57. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 57,14% naik menjadi 96,43%.

2.4.3 Dari hasil penelitian Ana Fariidatush Shoolikhah (2018), Terdapat peningkatan pemahaman dengan dilihat dari hasil belajar siswa kelas III MI Jami'atut Tholibin Kediri pada mata pelajaran Tematik materi bumi dan alam semesta subtema perubahan rupa bumi pembelajaran enam yang memuat pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan PPKn. Hal ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* yaitu dengan melihat tingkat ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada kegiatan pra siklus sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 56,25% (kurang) dengan nilai rata-rata 68,44 (kurang). Kemudian pada saat siklus I mengalami peningkatan dengan nilai persentase ketuntasan 75% (cukup) dan nilai rata-rata kelas 72,5 (cukup) sedangkan pada saat siklus II mengalami peningkatan lagi dengan nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa 93,75% (sangat baik) dan rata-rata nilai kelas sebesar 84,06 (baik). Hal ini menandakan peningkatan

pemahaman siswa dalam pembelajaran Tematik Tema Bumi dan Alam Semesta Subtema Perubahan Rupa Bumi Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *talking stick* dikatakan berhasil dan termasuk kriteria yang baik hingga sangat baik.

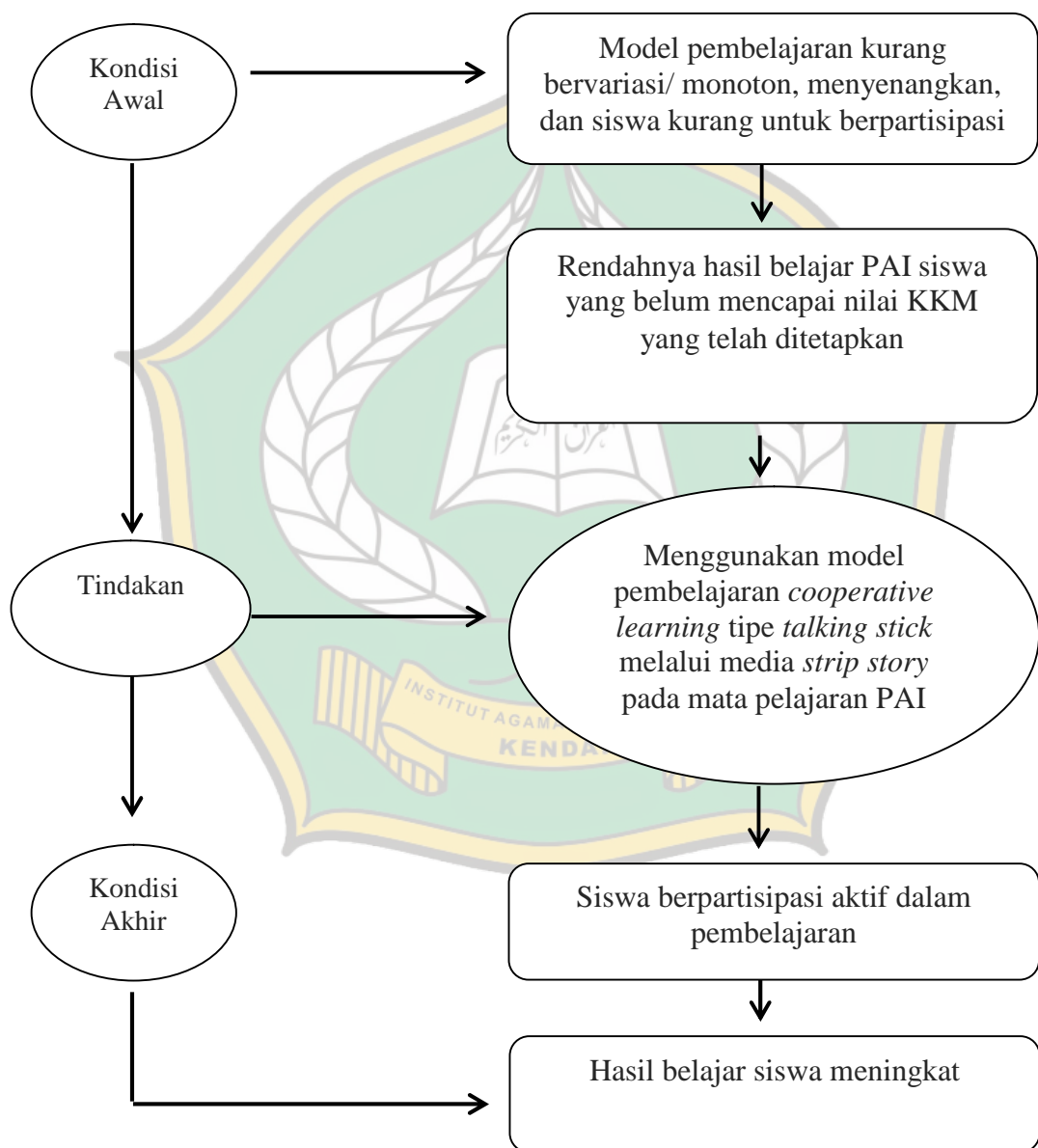
2.5 Kerangka Berpikir

Menurut Syah (2007), taraf keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi strategi belajar yang diterapkan oleh guru. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, guru harus melakukan banyak cara untuk memaksimalkan hasil belajar, salah satunya melalui variasi model pembelajaran. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sani, 2013).

Motivasi belajar tersebut dapat ditunjukkan dari keaktifan siswa dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang kemudian ditunjukkan dari hasil belajar siswa seperti nilai yang diperoleh setelah dilaksanakan tes. Guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas belajar siswa. Model *talking stick* diprediksi dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang mampu menyelesaikan permasalahan di sekolah (Swastika Sari & Astuti Wijayanti, 2017). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pemberian tindakan yang dilakukan pada penelitian ini menyangkut peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *talking stick* secara berulang-ulang untuk memperoleh hasil yang optimal (Sri

Rahayu, 2018). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan berbentuk kolaboratif, artinya penelitian ini melibatkan guru sebagai observer dan rekan diskusi dalam merancang tahapan pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran dalam bentuk refleksi mengajar.

Berdasarkan observasi yang akan dilakukan di SMP Ilmiah Kendari, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.3 di bawah ini:



Sumber: Peneliti

Gambar 2.3

Kerangka Berpikir Penelitian

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merasa perlu memberikan hipotesis sebagai jawaban sementara, bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *talking stick* melalui media *strip story* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMP Ilmiah Kendari.

