
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Chips* Berbantuan Media Permainan Bingo Pada Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sma Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya

Nadyatur Rahmi¹, Nurasiah S.Pd², Muhjam Kamza S.Pd³

¹²³Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala,
Banda Aceh 23111, Indonesia

ABSTRACT

The background of the problem in this article is that student activity during history learning at SMA Negeri 2 Seunagan, Nagan Raya Regency looks passive, only the teacher is the information center and learning center. This article aims to (1) find out how the application of the talking chips type cooperative learning model with the aid of bingo game media in class XI history learning at SMA Negeri 2 Seunagan, Nagan Raya Regency, and (2) find out the students' obstacles in implementing the talking chips assisted cooperative learning model. bingo game media in history learning. The approach used is qualitative with descriptive type. Determination of the subject is done by purposive sampling. The subjects were all students of class XI IPS 1, totaling 23 students. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Based on the results of data analysis that has been carried out, it shows that (1) The application of the talking chips type cooperative learning model assisted by the bingo game media in history learning has been carried out properly and in accordance with the syntax of the talking chips type cooperative learning model. From the results of the analysis of the application of cooperative learning models during learning activities, the average score was 84.4% and included in the Good criteria, the analysis of the results of student evaluations showed that 20 people scored above the KKM or equivalent to 87%, while as many as 3 people got scores. below the KKM or equivalent to 13%, (2) Students' obstacles during learning are time constraints, there are students who are less active, students lack confidence when explaining answers, and sometimes students do not understand the questions from the bingo board.

Keywords: Talking Chips, Learning Media, Bingo Game.

ABSTRAK

Latar belakang masalah dalam artikel ini adalah aktivitas siswa selama pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya terlihat pasif, hanya guru yang menjadi pusat informasi dan pusat pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya, dan (2) mengetahui kendala siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis deskriptif. Penentuan subjek dilakukan secara *purposive sampling*. Subjek adalah seluruh siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 23 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips*. Dari hasil analisis penerapan model pembelajaran kooperatif selama kegiatan pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 84,4% dan masuk dalam kriteria Baik, analisis terhadap hasil evaluasi siswa menunjukkan 20 orang memperoleh nilai di atas KKM atau setara dengan 87%, sedangkan sebanyak 3 orang memperoleh nilai di bawah KKM atau setara dengan 13%, (2) Kendala siswa selama pembelajaran adalah keterbatasan waktu, adanya siswa yang kurang aktif, siswa kurang percaya diri ketika menjelaskan jawaban, dan terkadang siswa tidak memahami soal dari papan bingo.

Kata kunci: *Talking Chips*, Media Pembelajaran, Permainan Bingo.

*Author correspondence

Email: nadia02mbo@gmail.com

Available online at <http://jurnal.unsyiah.ac.id/sejarah>

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses tersebut. Dalyono (dalam Mulyani, 2013:1) menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan untuk membentuk suatu perubahan dalam diri siswa, perubahan tersebut berupa perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan lainnya. Perubahan tersebut bertujuan mempersiapkan individu merespon situasi yang dihadapi. Proses belajar yang dilaksanakan hendaknya melibatkan siswa secara aktif dan menjadi pusat pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat mendorong perubahan tingkah laku, sikap, dan pengetahuan siswa. Penerapan Kurikulum 2013 juga menuntut pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengarahkan siswa untuk mencari informasi bukan hanya menerima informasi dari guru, dan mendorong siswa untuk produktif, afektif, inovatif, dan kreatif (Prasetyawati, 2016:131).

Proses belajar mengajar di sekolah terkadang tidak berlangsung sebagaimana yang diharapkan, temuan di lapangan menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru masih menjadi pusat kegiatan belajar mengajar di sekolah. Seperti halnya yang terjadi pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di sekolah tersebut bahwa siswa pada pembelajaran sejarah di sekolah tersebut pasif, hanya guru yang menjadi pusat informasi dan pusat ketika proses pembelajaran. Sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas hanya berlangsung satu arah. Siswa tidak berinisiatif menjawab pertanyaan meskipun tahu jawabannya sebelum ditunjuk oleh guru. Siswa juga tidak bertanya meskipun ada materi yang belum dipahaminya. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan hanya berpusat pada guru dan kurangnya partisipasi aktif siswa menjadikan tidak tercapainya tujuan pembelajaran siswa aktif dan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*). Pada proses pembelajaran hendaknya siswa yang menjadi pusat dan terlibat aktif untuk berpartisipasi.

Untuk menghadapi persoalan tersebut berbagai upaya dapat dilakukan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, *student center* dan menggunakan media

yang dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sehingga siswa terlibat dan menjadi pusat pembelajaran, serta lebih besar kemungkinan untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Model dan media pembelajaran sangat penting diterapkan pada mata pelajaran sejarah yang memiliki paradigma sebagai pelajaran yang membosankan. Kreativitas guru dalam menentukan model dan media pembelajaran juga berpengaruh pada penyelesaian masalah yang terdapat pada siswa, juga membentuk kepribadian siswa memiliki mental kuat dan nasionalisme tinggi (Kamza dkk, 2021:338).

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips*. Model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* sering juga disebut dengan struktur keping berbicara, ada pula yang menyebutnya dengan model kancing gemerincing. Model pembelajaran ini merupakan jenis pembelajaran yang fleksibel, dimana dapat diterapkan di semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan kelas (Huda, 2016:142).

Pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* setiap anggota kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi, mendengarkan pandangan dan pemikiran orang lain. Penerapan model pembelajaran *talking chips* memastikan setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan mencegah terjadinya dominasi siswa tertentu ketika belajar kelompok (Sugiyanto, 2010:56).

Selain penggunaan model pembelajaran, solusi lain yang bisa digunakan adalah media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa seperti membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, membangkitkan minat dan keinginan belajar. Media yang bisa digunakan adalah permainan bingo. Permainan bingo merupakan suatu permainan yang menggunakan angka-angka yang dikeluarkan secara acak kemudian pemain menandai angka tersebut hingga membentuk pola yang telah ditentukan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan bingo dapat menjadi aktivitas kolaborasi dimana siswa akan saling berpartisipasi dalam kelompok dan terlibat aktif dalam pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa, memanfaatkan kemampuan

berpikir kritis untuk mengenali keunggulan dan kesulitan dari materi serta menumbuhkan kemampuan interaktif siswa dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran (Oktaviani dkk, 2019:49).

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dan penggunaan media permainan bingo pada pembelajaran menggunakan beberapa pendekatan dan metode penelitian yang berbeda, seperti pernah dilakukan oleh Alawi (2019), Putri & Dewi (2017), Sari (2020), dan Setiyawan & AH (2014). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dan penggunaan media permainan bingo dalam pembelajaran dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, adanya pemerataan keaktifan siswa, peningkatan pada ranah afektif dan psikomotor, serta respon yang sangat baik dari siswa. Dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *talking chip* dan media permainan bingo efektif diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* sangat cocok jika dipadukan dengan media permainan bingo. Membantu siswa terlibat aktif dalam belajar karena prosesnya dikemas dalam bentuk permainan sehingga siswa yang menjadi pusat pembelajaran, membantu siswa untuk mengembangkan pikiran dan memahami materi yang dipelajari. Maka artikel ini mengkaji bagaimana perpaduan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dengan media permainan bingo terhadap pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya sebagai solusi terhadap permasalahan pada pembelajaran sejarah di sekolah tersebut, serta menemukan kendala-kendala siswa pada pembelajaran menggunakan model dan media tersebut. Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk mendeskripsikan temuan di lapangan.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif. Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*,

teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan (*triangulasi*), analisis data bersifat induktif dan data hasil penelitian bersifat interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2017:15).

Artikel ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel data dimana sampel tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Pada artikel ini subjek adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dengan jumlah siswa keseluruhannya adalah 23 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis secara interaktif. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:337) menjelaskan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data melalui langkah-langkah reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*Data display*), dan verifikasi (*Conclusion drawing*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Chips* Berbantuan Media Permainan Bingo

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahapan perencanaan peneliti menyusun dan menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan. Tahapan perencanaan perlu dilakukan agar segala atribut yang diperlukan dan atribut penunjang selama penelitian telah tersedia dan siap digunakan, sehingga penelitian dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

Pada tahapan kedua dilakukan pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan melakukan kegiatan pendahuluan, kemudian masuk pada kegiatan inti, dan berakhir dengan kegiatan penutup. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, observer

mengamati dan menilai aktivitas-aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Observer mengamati kegiatan pembelajaran dari kegiatan pendahuluan hingga penutup. Pengamatan yang dilakukan observer selama pembelajaran tidak mengganggu aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Data observasi yang didapat selama kegiatan pembelajaran tersebut kemudian dianalisa untuk diukur persentasenya. Berdasarkan hasil analisa terhadap penerapan model pembelajaran didapatkan nilai rata-rata sebesar 84,8%, berpedoman pada Tabel 4 bahwa nilai tersebut termasuk dalam kriteria Baik dikarenakan berada pada rentang nilai 76-85%. Kegiatan pembelajaran telah berlangsung dengan lancar dan siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips*. Perolehan hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Safitri bahwa model pembelajaran kooperatif teknik kancing gemerincing (*talking chips*) terlaksana dengan baik didukung dengan aktivitas belajar siswa terlaksana dengan baik (Safitri & Yonata, 2019:92).

Model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* merupakan model pembelajaran yang mendorong setiap siswa untuk mendapatkan kesempatan memberikan kontribusi siswa dalam pembelajaran, mendorong siswa aktif dalam kelas, dan mencegah dominannya siswa tertentu. Sejalan dengan penelitian yang Rasip dkk, yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing (*talking chips*) pada pembelajaran dan didapatkan persentase rata-rata aktivitas siswa tergolong pada kategori aktif (Rasip dkk, 2019:7). Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing (*talking chips*) dan digabungkan dengan media permainan bingo efektif diterapkan dalam pembelajaran karena mampu mendorong siswa lebih aktif berkontribusi dalam pembelajaran di dalam kelas. Sebagaimana dijelaskan Asmidiana (2018:25) bahwa pembelajaran secara kooperatif akan menciptakan pembelajaran dimana siswa memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan guru memantau jalannya kegiatan belajar mengajar.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa belajar secara berkelompok dan siswa harus menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkan. Dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut siswa saling berdiskusi dengan teman kelompoknya. Diskusi yang dilakukan siswa selain berfungsi untuk menyelesaikan tugas, tapi juga dapat menjadi suatu sarana siswa mengekspresikan pemikirannya terhadap suatu hal. Kamza dkk, (2021:4122) mengemukakan bahwa diskusi kelompok dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus, hal ini dikarenakan ketika berdiskusi siswa dapat bertukar pikiran serta mengungkapkan pandangan mereka terhadap materi yang dipelajari.

Tahapan ketiga yang dilaksanakan adalah evaluasi. Pada tahapan evaluasi siswa mengerjakan sebanyak empat (4) soal berbentuk uraian. Soal tersebut disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah dipelajari pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI.

Berdasarkan hasil analisis data evaluasi siswa dapat disimpulkan bahwa sebanyak 87% siswa tuntas atau setara dengan 20 orang siswa telah memperoleh nilai melebihi KKM yang telah ditetapkan sekolah. Sedangkan 13% tidak tuntas atau setara dengan 3 orang siswa belum memperoleh nilai melebihi KKM. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa telah memperoleh nilai melebihi KKM. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Setyani dalam penelitian yang berjudul peningkatan hasil belajar mata pelajaran Al-qur'an hadits siswa melalui penerapan metode *talking chips* menunjukkan sebesar 96,30% siswa memperoleh ketuntasan belajar (Setyani & Marlina, 2019:69). Hal ini menunjukkan bahwa model ini efektif untuk diterapkan karena selain mendorong peran aktif siswa di dalam kelas juga didukung dengan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sebagaimana dijelaskan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa lebih besar dibandingkan persentase siswa tidak tuntas. Seperti dikemukakan Isaleha dkk bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat pada perilaku aktif dan respon positif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, serta siswa memahami materi yang dipelajari (Isaleha dkk, 2021:38). Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips*

berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya telah dilaksanakan dengan baik dan

sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips*.



Gambar 1. Media Permainan Bingo

Kendala Siswa pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Chips* Berbantuan Media Permainan Bingo

Setelah melakukan wawancara dengan siswa dan menganalisis hasil wawancara setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo secara garis besar rata-rata siswa memberikan jawaban yang memiliki kemiripan atas pertanyaan yang diajukan. Dari hasil wawancara diketahui siswa mengalami beberapa kendala selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kendala-kendala tersebut adalah siswa memerlukan waktu yang lebih panjang untuk menemukan jawaban-jawaban soal pada papan bingo. Siswa beranggapan lebih mudah jika waktu untuk mencari jawaban lebih panjang, dan mereka bisa memastikan bahwa jawaban yang mereka temukan adalah benar. Selama penerapan model ini, sekolah memberlakukan jam pelajaran yang lebih singkat dari biasanya. Sekolah mengikuti anjuran untuk memberlakukan jam pelajaran lebih singkat guna mencegah penularan virus corona. Penerapan model pembelajaran ini memang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan dan pelaksanaan di kelas, sedangkan jam pelajaran yang dimiliki hanya 60 menit. Sehingga kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan dalam waktu lebih singkat. Sejalan dengan Sumardi yang menjelaskan bahwa persiapan kelas dan pembagian kelompok pada penerapan model pembelajaran kooperatif *talking chips* memerlukan waktu relatif lama (Sumardi,

2021:87). Ketersedian waktu lebih panjang akan mengoptimal penerapan model ini.

Selanjutnya, kendala yang dihadapi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang kurang aktif. Namun ketika wawancara siswa juga mengatakan bahwa mereka membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompoknya agar setiap anggota kelompok terlibat. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* mewajibkan siswa menggunakan kancing yang dimilikinya untuk menjelaskan jawaban sehingga siswa yang kurang aktif tetap terlibat dan berkontribusi dalam pembelajaran. Satriani dkk menjelaskan bahwa model pembelajaran *talking chips* merupakan model pembelajaran dimana setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi dengan menggunakan kancing yang dimiliki. Kancing (benda lainnya yang digunakan) berfungsi sebagai syarat sebelum berbicara. Penerapan model ini meminimalisir adanya siswa pasif dan dominan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa keseluruhan akan aktif berpartisipasi di kelas (Satriani dkk, 2018:3). Sehingga selama kegiatan pembelajaran berlangsung jika ada siswa yang tidak aktif, siswa tersebut tetap terlibat dan berpartisipasi karena siswa harus menggunakan kancing yang dimiliki.

Kendala selanjutnya yang ditemukan adalah siswa merasa tidak percaya diri ketika memaparkan jawaban dari soal papan bingo. Namun karena menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* siswa didorong untuk mampu menjelaskan dengan baik apa yang diketahui, dan

mendorong siswa untuk berani mengeluarkan pendapat, serta yang terpenting membiasakan siswa untuk aktif berbicara. Hal ini sejalan dengan Syamsuri dalam penelitiannya bahwa penggunaan teknik *talking chips* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih berani berbicara, berperan aktif ketika menyampaikan pendapat, saran dan pertanyaan, serta masukan kepada kelompok lain sehingga membantu siswa lebih percaya diri dan aktif (Syamsuri & Wahyuni, 2018:474). Dorongan ini membantu siswa percaya diri dalam mengambil peran baik dalam kegiatan di sekolah atau di masyarakat.

Lalu kendala lainnya adalah terdapat beberapa soal papan bingo yang kurang dipahami siswa. Namun dari jawaban yang diberikan siswa, bahwa mereka bisa mengatasi hal tersebut dengan melakukan diskusi bersama kelompoknya untuk memahami soal tersebut. Ini merupakan salah satu kelebihan penggunaan model kooperatif tipe *talking chips* dalam pembelajaran. Dimana siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya untuk mengatasi kendala dan kesulitan yang dihadapi ketika belajar. Menurut Sari model pembelajaran *talking chips* menuntut siswa dapat bekerjasama dalam kelompoknya, siswa belajar berdiskusi, memperjelas suatu gagasan, dan meringkas konsep materi yang mereka pelajari serta dapat menyelesaikan masalah-masalah. Karena dalam pembelajaran *talking chips* tidak hanya bertujuan pada penguasaan bahan pelajaran tetapi juga ada unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut, dengan demikian semua anggota kelompok saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sari, 2018:29). Bentuk kerjasama yang dilakukan siswa adalah saling berdiskusi memahami soal-soal didapatkan dan bekerjasama menyelesaikannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips*. Diketahui dari hasil analisis penerapan model pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 84,4% dan nilai ini masuk dalam kriteria baik. Selain itu, hasil analisis ketuntasan belajar siswa menunjukkan

bahwa 87% atau 20 orang siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan memperoleh nilai di atas KKM dari keseluruhan 23 orang siswa. Sedangkan 13% lainnya atau setara dengan 3 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar dan nilai evaluasi yang diperoleh di bawah KKM.

Kendala yang dihadapi siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Seunagan adalah keterbatasan waktu, masih adanya siswa yang kurang aktif, siswa kurang percaya diri ketika menjelaskan jawaban, dan terkadang siswa tidak memahami soal dari papan bingo.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawi, A. B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai. *Jurnal MAJU*, 6(2), 1–13.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Asmidiana. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) dalam Mata Pelajaran IPS Siswa SMP Negeri 2 Meureudu Pidie Jaya. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 1(2), 24–29.
- Huda, M. (2016). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan* (S. Z. Qudsy & A. Fawaid (eds.); 11th ed.). Pustaka Pelajar.
- Isaleha, Nurasiah, & Iswanto, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lesson Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(2), 37–48.
- Kamza, M., Haikal, M., Kusnafizal, T., Furqan, M. H., & Julia. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Gambar Diam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(3), 337–341.
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.

- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar. *Konselor: Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 27–31.
- Oktaviani, T., Dewi, E. R. S., & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47–52.
- Prasetyawati, P. (2016). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning dalam Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri Se Kota Palu. *E Jurnal Katalogis*, 4(10), 130–137.
- Putri, A. D. A., & Dewi, R. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 1–6.
- Rasip, Mirza, A., & Bistari. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing di MAS Darul Ulum Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(10), 1–10.
- Safitri, A., & Yonata, B. (2019). Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing pada Kelas XI SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto Materi Keseimbangan Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 8(1), 88–93.
- Sari, N. M. (2018). Cooperative Method of Talking Chips Types in Character Education to Improve Discipline of SMP Students. *ScienceEdu*, 1(1), 24–30.
- Sari, S. L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing untuk Pemerataan Keaktifan Siswa Kelas IX Mata Pelajaran IPS Di SMPN 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(1), 1–10.
- Satriani, N. N., Manuaba, I. . S., & Negara, I. G. A. O. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Chips Berbasis Lesson Study terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 1–10.
- Setiyawan, C. A., & AH, B. (2014). Penerapan Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Pada Mata Pelajaran Alat Ukur di SMK Antartika 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA*, 3(1), 1–9.
- Setyani, S., & Marlina. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Melalui Penerapan Metode Talking Chips. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 64–69.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif* (M. Rohmadi (ed.); 2nd ed.). Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (12th ed.). Alfabeta.
- Sumardi. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 81–94.
- Syamsuri, A. S., & Wahyuni, W. (2018). Pengaruh Teknik Pembelajaran Talking Chips terhadap Keaktifan Berbicara pada Peserta Didik Kelas X MIA 6 SMA Negeri 2 Bantaeng. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.