

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah langkah penting yang harus ditempuh untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Karena di zaman seperti sekarang ini pendidikan sudah menjadi kebutuhan utama dalam mengarungi kehidupan. Setiap lembaga pendidikan melakukan upaya untuk dapat memberikan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didiknya, mulai dari sarana prasarana, serta tenaga pendidik yang berkompeten dan profesional. Namun masih saja ditemukan problematika dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya berupa lemahnya kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, sehingga mengakibatkan kesenjangan dari apa yang direncanakan dengan hasil yang didapat dalam kegiatan pembelajaran.² Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk mengatasi hal tersebut agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kualitas pendidikan tentunya dipengaruhi oleh peran pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Karena itu guru diharuskan dapat menciptakan suasana atau kondisi belajar yang efektif. Sebagaimana yang termaktub didalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 pasal 20 yang menyatakan bahwa, guru harus dapat melaksanakan proses pembelajaran yang

² Edwina Rusvita, Muhammad Basri, and wakidi Wakidi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Kognitif', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.01 (2017), 44.

bermutu.³ Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermutu guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang baik. Seperti yang diungkapkan oleh Asep Mahpudz yang dikutip oleh Abdul Salam, guru berperan aktif sebagai fasilitator yang memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotorik serta dapat belajar secara mandiri.⁴

Upaya untuk mewujudkan pengembangan kemampuan belajar mandiri peserta didik diperlukan kegiatan pembelajaran yang bermutu dan berkualitas. Adapun untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas tersebut dilakukan melalui pemilihan penggunaan model pembelajaran yang efektif.⁵ Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan akan dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Dilihat secara umum bahwa masih banyak guru yang belum mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran yang efektif, hal ini dapat dilihat dari beberapa guru yang tetap bertahan dengan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Penggunaan model pembelajaran konvensional lebih mengakibatkan kegiatan pembelajaran terjadi hanya satu arah, sehingga membuat kegiatan pembelajaran berpusat pada guru atau *teacher center*. Bentuk model pembelajaran konvensional yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dimana guru berperan aktif di dalam kelas. Hal tersebut membuat peserta didik

³ Undang-Undang Tentang Guru Dan Dosen Nomor 14 , 2005.

⁴ Abdul Salam, *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Script Berbasis Virtual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa SMA*, Jurnal Pemikiran Pendidikan, Keagamaan dan Transformasi Sosial, Vol.6 No.2 2017 (2020), 66 <<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>>.

⁵ Maria Angelika Bria, *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Mind Mapping Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Sukun 3 Malang*, Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, Vol.4 Oktober 2020, 304 .

tidak mempunyai kesempatan secara maksimal untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan maupun keterampilan di dalam kelas. Pada pembelajaran di era modern seperti sekarang ini penggunaan model pembelajaran konvensional sudah tidak relevan lagi. Sebab berlandaskan dari Kurikulum 13, dimana K13 mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara aktif atau juga bisa disebut dengan *student center* atau berpusat di murid.⁶

Selain karena penggunaan model pembelajaran konvensional yang sudah tidak relevan dengan tujuan K13, model pembelajaran yang masih bersifat konvensional juga menghambat kreativitas dan aktivitas peserta didik. Sebab guru yang menerapkan model pembelajaran dengan metode ceramah pasti akan lebih menekankan pada aspek kognitif dan berfokus pada teori, dan hanya membuat peserta didik mengingat dan menghafal materi saja serta metode ini membuat peserta didik bosan dan kurang memahami materi.⁷

Di era pendidikan modern seperti sekarang ini praktek kegiatan pembelajaran terutama terkait pendidikan agama sudah harus mulai bergeser pada model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dan pendidik hanya berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik.⁸ Karena hal tersebut pendidik dituntut untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bersifat dua arah serta sesuai dengan tujuan dari K13.

⁶ Ayu Puji Lestari, Mucarno, Siswanto, *Kemampuan Berpikir, Kritis Siswa, and Pada Mata, 'Pengaruh Model Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV'*, 021, 2.

⁷ Dewi Maryam and others, *'Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual'*, 7.1 (2020), 43.

⁸ Meity Wildanun Nasution and Ima Fitmawati, *Efektivitas Multi Metode Pembelajaran PAI Yang Berpusat Pada Siswa*, 2020, 5.

Kebebasan untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki pendidik juga selaras dengan program yang dicetuskan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim saat berpidato pada acara Hari Guru Nasional tahun 2019 yang berupa “Pendidikan Merdeka Belajar”. Pencetusan Merdeka Belajar dikarenakan guru yang dituntut untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal namun sifat dari kurikulum yang begitu menutup pengembangan inovasi guru pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dengan adanya program pendidikan Merdeka Belajar guru dapat bebas berinovasi menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tanpa batasan birokrasi kurikulum yang membatasinya.⁹

Selain itu perkembangan pendidikan di Indonesia terkait sistem digitalisasi pendidikan yang sudah banyak dilakukan oleh lembaga pendidikan di Indonesia juga menghadirkan tantangan tersendiri bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dimana didalam pelaksanaan pembelajaran yang telah menggunakan sistem digitalisasi pendidikan apabila dibarengi dengan kegiatan pembelajaran yang masih monoton dan membosankan serta bersifat konvensional akan dapat memperkeruh proses pembelajaran. Sehingga diperlukan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di era digitalisasi pendidikan seperti sekarang ini.

Sesuai dengan Kurikulum 13, Program Pendidikan Merdeka Belajar, dan sistem digitalisasi pendidikan tersebut dimana dibutuhkan pengembangan kompetensi guru untuk dapat kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran

⁹ Muhammad Yamin, Syahrir, *Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran)*, Jurnal Ilmiah Mandala Education: Vol.6 No.1 2020, hlm.128.

agar mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Hal tersebut selaras dengan firman Allah SWT di dalam Q.S Ar-Ra'd ayat 11:¹⁰

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بَعَثَ بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ...

Artinya: *Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...*

Guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dibutuhkan perangkat pembelajaran mulai dari modul/buku dan sarana prasarana yang sudah tersedia. Namun faktanya masih saja banyak guru yang terkendala untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran agama. Kendala yang dihadapi oleh guru tersebut berupa kurangnya keterampilan guru dalam mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran yang menarik.¹¹ Oleh karena itu guru diharapkan untuk meningkatkan kemampuan dalam keterampilan mengajar sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar maksimal dan dapat bersifat *student center* maka diperlukan penggunaan desain/model pembelajaran yang mendukung hal tersebut. Dari sini peran guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar dibutuhkan. Guru sebagai pendidik dan fasilitator harus dapat menentukan dan menyiapkan perangkat pembelajaran dengan model/desain pembelajaran yang efektif.

Berbagai macam bentuk desain pembelajaran yang bersifat *student center* sudah banyak berkembang, salah satunya bentuk desain atau model

¹⁰ Lajnah Pentasihan Mushaf Al-Quran Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid Warna Dan Terjemahan* (Sukaharja: Medina Qur'an, 2018), hlm.250

¹¹ Achmad Yusuf and Mahmudi Mahmudi, 'Penggunaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Inovatif', *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 6.1 (2021), 69 <<https://doi.org/10.35316/edupedia.v6i1.1431>>.

pembelajaran *cooperative learning*. *Cooperative learning* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok untuk mencapai tujuan tertentu.¹² Menurut Ellyana yang dikutip oleh Sobri *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara konsisten baik bagi siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.¹³ Karena siswa dapat belajar dan memperoleh pengalaman belajar secara individu maupun kelompok.

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* sendiri mempunyai berbagai macam tipe, salah satunya tipe *student team achievement divisions* (STAD). *Cooperative learning* tipe *student team achievement divisions* merupakan pembelajaran yang terdiri dari empat sampai lima peserta didik yang dijadikan dalam satu kelompok tanpa membedakan kemampuan, jenis kelamin, ras dan sebagainya (heterogen).¹⁴ Dengan model *cooperative learning* tipe *student team achievement divisions* akan dapat membantu mengembangkan kemampuan belajar peserta didik yang kemudian berimbas pada hasil belajar yang diperolehnya.

Namun untuk dapat mengoptimalkan model pembelajaran tersebut perlu dibantu dengan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan model *cooperative*

¹² Kelas X Mipa and S M A Negeri, 'MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) Journal of Language , Literature , and Linguistics', 2020, hlm.48.

¹³ M Sobri Arohman, 'EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Di SMK N 1 Terbanggi Besar' 2021, hlm.8.

¹⁴ Juliana Margareta Sumilat, Vindi S Matutu, and Universitas Negeri Manado, 'EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', 3.3 (2021), hlm.70.

learning tipe student team achievement divisions adalah *strip story*. Media pembelajaran *strip story* sendiri merupakan media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas yang menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami peserta didik.¹⁵ Dan media pembelajaran *strip story* diketahui dapat digunakan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam hal meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi pra-penelitian yang peneliti lakukan di MAN 4 Kediri, terkhusus untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dimana diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih seputar pemberian tugas yang bersifat konvensional dengan menekankan kemampuan individu peserta didik. Dimana kurang adanya inovasi yang menarik dari guru terhadap kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut berakibat kepada hasil belajar yang diperoleh masih standar dan kurang maksimal dari yang diharapkan.

Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *student team achievement divisions* yang berbasis media *strip story* untuk melihat adakah pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 4 Kediri.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Penggunaan model pembelajaran guru yang masih konvensional, yang cenderung monoton dan terlalu *teacher center*.

¹⁵ Rizki Kurniawan Rangkuti, Marwan Ramli, and Mulkan Iskandar Nasution, 'MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE-STAD TERINTEGRASI ICT', 3.1 (2019), hlm.64.

- b. Kurang kreatifnya guru dalam mengoptimalkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan didalam kegiatan pembelajaran.
- c. Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadits.
- d. Rendahnya hasil belajar psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadits.
- e. Diperlukan model pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadits.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat dibatasi pada:

- a. Model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran *student team achievement divisions*.
- b. Media pembelajaran yang digunakan, yaitu media pembelajaran berbasis *strip story*.
- c. Hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI MAN 4 Kediri pada mata pelajaran Al-Quran Hadits.
- d. Hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas XI MAN 4 Kediri pada mata pelajaran Al-Quran Hadits.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan adakah pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri.
2. Untuk menjelaskan adakah pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri.

E. Hipotesis Penelitian

1. H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri.
2. H_o : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri.

3. H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri.
4. H_o : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri.

F. Kegunaan Penelitian

Secara umum ada dua kegunaan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, yakni kegunaan teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasanah keilmuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah yang bersangkutan dalam usahanya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas peserta didiknya, dan diharapkan menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk menentukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman Al-Quran Hadits peserta didik.

- b. Bagi guru

Sebagai referensi dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik dengan media *strip story* bermodelkan *student team achievement divisions*.

c. Bagi siswa

Kemampuan pemahaman Al-Quran Hadits peserta didik bisa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *student team achievement divisions* serta dapat menghilangkan kesan bahwa mata pelajaran itu sulit.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan secara konseptual

- a. Model pembelajaran *student team achievement divisions* adalah pembelajaran yang terdiri dari empat sampai lima peserta didik yang dijadikan dalam satu kelompok secara heterogen atau mempunyai tingkat diferensiasi tertentu.¹⁶
- b. Media *strip story* adalah media pembelajaran dari potongan-potongan kertas yang biasanya digunakan dalam pembelajaran bahasa asing.¹⁷
- c. Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran.¹⁸
- d. Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang dalam kawasan kognitif yang meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eskternal, berkuat pada intelektual.¹⁹

¹⁶ Jaelani, Meriyati, Mukti Amini, Komarudin, *Efektivitas Model STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Self Efficacy Peserta Didik Kelas 5 SDN 1 Sidorahayu*, Academic Journal of Math, Vol. 01 No.01 2019, hlm.41.

¹⁷ Riska Apriliyani, *Pengaruh Penggunaan Media Strip Story Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Minat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab*, El-Ibtikar: IAIN Syekh Nurjati Cirebon 2019, hlm.109.

¹⁸ Rike Andriani, Rasto, *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol.4 No. 1 2019, hlm.80.

¹⁹ Nurmisanti, Yudi Kurniawan dan Riski Mulyani, *Identifikasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Materi Fluida Statis*, Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika, Vol.2 No. 1 2017, hlm.17

- e. Hasil belajar psikomotorik adalah perubahan perilaku yang berkenaan pada aspek keterampilan dan kemampuan bertindak.²⁰

2. Penegasan secara operasional

Berdasarkan judul “Pengaruh model pembelajaran *student team achievement divisions* berbasis media *strip story* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MAN 4 Kediri” peneliti akan meneliti model pembelajaran *student team achievement divisions* dengan bantuan media pembelajaran *strip story* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut merupakan bentuk dampak dari model pembelajaran. Dengan demikian diharapkan setelah pendidik memahami pentingnya penggunaan model pembelajaran, pendidik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan menggunakan model pembelajaran yang menarik agar peserta didik tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran Al-Quran Hadits yang diberikan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yang berisi halaman sampul depan, halaman sampul, halaman persetujuan, halaman

²⁰ Elsinora Mahaningtyas, *Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD*, Jurnal Pedagogika 2017, hlm.195

pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 6 bab, yang berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

BAB I : Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori terdiri dari: model pembelajaran *student team achievement divisions*, media *strip story*, hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

BAB III : Metode Penelitian terdiri dari: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian terdiri dari: deskripsi data, pengujian hipotesis.

BAB V : Pembahasan terdiri dari: pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II.

BAB IV : Penutup terdiri dari: kesimpulan, saran

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validasi isi skripsi dan terakhir daftar riwayat hidup penyusun skripsi.