BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran subyek didik/pembelajar yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subyek didik atau pembelajar dapat tercapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.[16]

Kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dan kelompok. Ada unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.[17]

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan

---

[16] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), .3

[17] Agus Suprijono, *Kooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 583

informasi yangdirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.[18]

Karakteristik strategi pembelajaran kooperatif adalah:[19]

a. Pembelajaran secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

Setiap kelompok bersifat hiterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan konstribusi terhadap keberhasilan kelompok.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen menpunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar

[18]*Ibid*., 54-55

[19]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), 244-246

prosespembelajaran berjalan dengan efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, sebagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilakukan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjuka bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar membantu yang kurang pintar.

d. Ketrampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam ketrampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didiorong untuk mau dan

sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perludibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan konstribusi kepada keberhasilan kelompok.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga tujuan penting, yaitu:[20]

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas–tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep–konsep yang sulit.

b. Penerimaan terhadap keragaman

Model kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman–temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.

c. Pengembangan keterampilan sosial dan keterampilan kelompok

Pembelajaran kooperaif bertujuan untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaboratif. Untuk selanjutnya keterampilan ini disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki siswa, sebab di masyarakat terutama dalam organisasi banyak pekerjaan yang memerlukan kerja sama.

---

[20] Masriyah, *Modul Pembelajaran Inovatif & Asesmen Mata Pelajaran Matematika* (Surabaya : Universitas Negeri Surabaya, 2010), 11

Selain itu pembelajaran kooperatif mempunyai keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:[21]

a. Keunggulan pembelajaran kooperatif

1) Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
2) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan menggunakan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
3) Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
4) Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untukk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

b. Kelemahan pembelajaran kooperatif

1) Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer

[21]*Ibid*., hal. 249-251

teaching yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru,bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.

2) Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau hasil yang diharapkan adalah hasil setiap individu siswa.
3) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok periode waktu yang cukup panjang, dalam hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.

Pentingnya hubungan antar teman sebaya di dalam ruang kelas tidaklah dapat dipandang remeh. Jika pembelajaran kooperatif dibentuk di dalam kelas, pengaruh teman sebaya itu dapat digunakan untuk tujuan–tujuan positif dalam pembelajaran matematika. Para siswa menginginkan teman–teman dalam kelompoknya siap dan produktif di dalam kelas. Dorongan teman untuk mencapai hasil akademik yang baik adalah salah satu faktor penting dalam pembelajaran kkoperatif.

B. Pengertian Metode Pembelajaran

Salah satu tugas sekolah adalah memberikan pembelajaran kepada anak didik. Mereka harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah, di samping pengembangan pribadinya. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada murid-murid yang merupakan proses pembelajaran (proses belajar mengajar) itu dilakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode tertentu. Cara-cara demikianlah yang dimaksudkan sebagai metode pembelajaran di sekolah.[22]

Secara etimologis istilah metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu metodos. Kata metode *(method)*, secara harfiah berarti cara. Selain itu metode berasal dari kata metha atau metodik (melalui atau melewati), dan hodos (jalan atau cara).[23] Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah "cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud". Jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus di lalui untuk mencapai tujuan tertentu. Secara umum atau luas metode atau metodik berarti ilmutentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar dan mengajar.[24]

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai suatu tujuan. Suatu metode mengandung

---

[22]B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar disekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 148

[23] M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 61

[24]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), 652

pengetahuan terlaksananya kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang diberikan hendaknya sesuai dengan tema yang sedang atau akan diajarkan. Metode pembelajaran dalam penerapannya dengan materi pelajaran harus sesuai, harus terdapat interaksi yang baik dengan guru, siswa, materi, situasi dan kondisi serta kesesuaian. Kondisi inilah yang diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Dalam literatur lain dikatakan Metode pembelajaran adalah proses pembelajaran ibarat pendorong atau kekuatan untuk meningkatkan dan mengangkut materi pembelajaran sampai ke tujuan demi kepentingan peserta didik.[25] Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo Metode pengajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur.[26]

Ada tiga prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam upaya menetapkan metode pembelajaran, ketiga prinsip tersebut adalah:[27]

a. Tidak ada satu metode pembelajaran yang unggul untuk semua tujuan dalam semua kondisi.
b. Metode pembelajaran yang berbeda memiliki pengaruh yang berbeda dan konsisten pada hasil pembelajaran.
c. Kondisi pembelajaran yang berbeda bisa memiliki pengaruh yang konsisten pada hasil pengajaran.

---

[25]Prayitno, *Dasar Teori Dan Praksis Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2000), 55

[26]Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar Untuk Tarbiyah Komponen MKDK*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), 52

[27] Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 138-139

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan instruktur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Salah satu usaha yang tidak pernah di tinggalkan guru adalah bagaiman memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil analisis yang di lakukan lahirlah pemahaman tentang kedudukan metode sebagai strategi pengajaran dan alat untuk mencapai tujuan, sebagai berikut:[28]

a. Metode sebagai alat motivasi Ekstrinsik.
b. Metode sebagai strategi pengajaran.
c. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan.

C. Metode Bermain Jawaban

Model pemebelajaran kooperatif tipe Bermain Jawaban adalah menekankan pada adanya permainan jawaban diantara peserta didik saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Suatu model yang memungkinkan pesrta didik dapat berinteraksi, nerdikusi, bertukar pendapat dan mengekspresikan ide-idenya secara leluasa dengan temannya bahkan kepada pendidik.[29]

Mengemukakan bahwa bermain jawaban adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua pesrta didik dari awal sampai akhir untuk

[28]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaim, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 72

[29]Agus Suprijono, 2009,. 118-119.

mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Dalam permainan ini pendidik mengajar dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditentukan oleh peserta didik.[30]

Sebagai seorang peofesional, guru harus mempunyai pengetahuan dan persediaan metode pembelajaran. Tidak semua metode yang diketahuinya harus dan bisa diterapkan dalam kenyataan sehari-hari diruang kelas. Guru yang baik tidak akan terpaku pada satu strategi saja. Guru yang ingin maju dan berkembang perlu mempunyai persediaan metode dan teknik-teknik pembelajaran yang pasti akan selalu bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehari-sehari.[31]

Metode "Bermain Jawaban" cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Lagkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:[32]

a) Begilah pesrta didik menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah pesrta didik. Usahakan jumlah pesrta didik dalam tiap kelompok lebih dari 5 orang.
b) Kepada setia kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
c) Mintalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencai kira-kira dikantong mana jawaban tersebut berada.

---

[30]Hisya Zaini, 2008..., 87

[31]Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2002), 55

[32]Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PIKEM*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 118-119

d) Mulai permainan dengan meminta slah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantng yang ada didepan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain.

e) Langkah no.4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, untuk waktu tidak memungkinkan.

f) Pendidik memberi klarofikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

D. Hakikat Pembelajaran Al Qur'an Hadist

a. Hakikat Al Qur'an Hadist

Secara bahasa Al Qur'an berasal dari kata Qara'a yang mempunyai arti mengumpulkan dan meenghimpun dan qira'ah berarti menghimpun huruf-huruf dan kata-kata satu dengan yang lain dalam satu ucapan yang tersusun rapi. Hal ii dapat dilihat dalam firman Allah pada surat Al Qiyamah ayat 17-18:

إِنَّ عَلَيْنَا جَمْعَهُ وَقُرْءَانَهُ(١٨) فَإِذَا قَرَأْنَهُ فَاتَّبِعْ قُرْءَانَهُ (١٧)

Artinya : *(17) Sesungguhnya atas tanggungan kamilah mengumpulkannya (didadamu) dan (membuatmu pandai) membacanya. (18) apabila kami telah selesai membacakannya maka ikutilah bacaaannya itu.*

Secara harfiah hadist berarti, “komuikasi”, “kisah” (baik masa lampau atau kontemporer), “percakapan” (baik yang bersifat keagamaan ataupun umum). Bila digunakan sebagai kata sifat, hadist berarti “baru”. Secara istilah, hadist menurut ulama ahli hadist berarti “segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW baik yang berupa ucapan, perbuatan, takrir (sesuatu yang dibiarkan, dipersilahkan, disetujui secara diam-diam), sifat-sifat dan erilaku Nabi yang baik”.

b. Pendekatan Kurikulum Al Qur’an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah

Madrasah Ibtidaiyah merupakan lembaga formal pendidian yang mendasarkan proses pembelajaran pada nilai-nilai agama islam, terutama Al Qur’an Hadist. Mata pelajaran Al Qur’an Hadist yang dimaksudkan untuk memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman, kemampuan dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al Qur’an Hadist sehingga dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai menifestasi imam dan taqwa kepada Allah SWT.

Sesuai dengan kerangka pikir diatas, kurikulum Al Qur’an Hadist Madrasah Ibtidaiyah (MI) dikembangkan dengan pendekatan sebagai berikut:

a) Lebih menitik beratkan target kompetesi dari penguasaaan materi.
b) Lebih mengakomodasikan keragaman dan sumber daya pendidikan yang tersedia.

c) Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pelaksana pendidik dilapangan untuk mengembangkan dan melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Denagn demikian dalam pegembangan krikulum Al Qur'an Hadist disusun antara lain agar dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk:

a) Belajar untuk beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.
b) Belajar untuk memahami dan menghayati.
c) Belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif.
d) Belajar untuk hidup bersama dan berguna untuk orang lain.
e) Belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

c. Tujuan Belajar Al Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah

Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang dituntaskan.[33]

Pembelajaran Al Qur'an Hadist adalah bagian dari upaya mempersiapkan sejak dini agar peserta didik memahami, terampil melaksanakan dengan mengamalkan hukum bacaan Al Qur;an Hadist melalui kegiatan pendidikan. Tujuan pembelajaran Al Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah adalah agar peserta didik mampu membaca,

[33] Hamzah B, Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Cet V (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 35

menulis, menghafal, mengartikan, memahami, dan terampil melaksanakan isi kandungan Al Qur'an Hadist dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Inti ketaqwaan ialah berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, berkeluarga, bermasyarakat, berabangsa, dan bernegara.[34]

E. Hakikat Kepekaan

a. Pengertian Kepekaan Sosial

Kepekaan sosial (social sensitivity) secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk bereaksi secara cepat dan tepat terhadap objek atau situasi sosial tertentu yang ada di sekitarnya. Terdapat beragam kepekaan sosial yang penting dilatihkan pada anak semenjak dini, yang pada intinya bertujuan untuk mengikis egosentrisme anak dan mengembangkan empatinya terhadap orang lain yang ada di sekitarnya. Kepekaan sosial tersebut di antaranya adalah berbagi dengan orang lain, bersedia membantu orang yang membutuhkan. Bentuk kepekaan sosial lainnya adalah keberanian meminta maaf bila melakukan kesalahan, serta menghargai orang lain yang memiliki kondisi yang berbeda.

[34]Ahmad Lutfi, *Pembelajaran Al Qur'an Hadis*, (Jakarta: Direktirat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), 60

b. Melatih Kepekaan Sosial

Kepekaan sosial bukanlah sesuatu kemampuan yang dibawa setiap anak sejak lahir. Kepekaan sosial muncul dan berkembang dari dan melalui pengalaman. Pengamalan belajar individu pada hakekatnya merupakan hasil dari interaksi antara pribadi individu dengan lingkungannya. Karena anak lahir dari orang tua dan besar dalam lingkungankeluarga, maka penanaman kepekaan sosial adalah tugas pertama dan utama dari orang tua. Prinsip pendidikan kepekaan sosial adalah lakukan penanaman di rumah, latihkan dalam sosialisasi dengan teman dalam lingkungan teman.

a) Latihan Melalui Sosialisasi

Melatih kepekaan sosial anak tidak dapat hanya melalui kegiatan bercerita/mendongeng, berbicara dari hati ke hati, ataupun dengan contoh perilaku dari orang tua. Anak membutuhkan pengalaman langsung untuk belajar dari lingkungan sosialnya. Sebagai contoh, anak belajar berbagi ketika ia bersosialisasi dengan temannya. Sang akan akan merasakan secara langsung bahwa jika ia tidak mau berbagi dengan temannya, maka temannya juga tidak akan berbagi dengan dirinya.

Melalui sosialisasi dengan teman sebaya, baik di lingkungan rumah maupun di sekolah, anak akan dapat mempraktekkan secara langsung apa yang diajarkan oleh orang tua di rumah. Melalui sosialisasi dengan teman di lingkungan rumah atau sekolah, anak

lebih kaya akan pengalaman. Hasilnya akan berbeda bila ia hanya bersosialisasi dengan anggota keluarga di lingkungan rumah saja.

F. Hakikat Kesetiakawanan Sosial

a. Pengertian Kesetiakawanan Sosial

Kesetiakawanan Sosial atau rasa solidaritas sosial adalah merupakan potensi spritual, komitmen bersama sekaligus jati diri bangsa oleh karena itu Kesetiakawanan Sosial merupakan Nurani bangsa Indonesia yang tereplikasi dari sikap dan perilaku yang dilandasi oleh pengertian, kesadaran, keyakinan tanggung jawab dan partisipasi sosial sesuai dengan kemampuan dari masing-masing warga masyarakat dengan semangat kebersamaan, kerelaan untuk berkorban demi sesama, kegotongroyongan dalam kebersamaan dan kekeluargaan.

Oleh karena itu Kesetiakawanan Sosial merupakan Nilai Dasar Kesejahteraan Sosial, modal sosial (Social Capital) yang ada dalam masyarakat terus digali, dikembangkan dan didayagunakan dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia untuk bernegara yaitu Masyarakat Sejahtera.

Jiwa dan semangat kesetiakawanan sosial tersebut dalam perjalanan kehidupan bangsa kita telah teruji dalam berbagai peristiwa sejarah, dengan puncak manifestasinya terwujud dalam tindak dan sikap berdasarkan rasa kebersamaan dari seluruh bangsa Indonesia

pada saat menghadapi Praktek atau pengamalan tentang "kesetiakawanan sosial" sudah biasa Anda lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, menolong orang yang sedang sakit.

G. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu "hasil" dan "belajar". Penertian hasil *(product)* sendiri yaitu menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitass atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam konteks demikian maka maka hasil belajar merupakanperolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran.[35]Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar.[36]

Hasil belajar dapat dilihat saat kegiatan pembelajaran atau pula pada saat tes evaluasi. Pada saat tes evaluasi ini lebih terlihat perubahan siswa dari saat pembelajaran awal yang belum memahami pelajaran hingga akhir pembelajaran yang menunjukkan peningkatan pemahaman.

---

[35]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 44

[36] Kunandar, *GURU PROFESIONAL: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 251

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.[37] Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun ketrampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Untuk perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan untuk hasil belajar ditentukan terlebih dahulu berdasarkan kemampuan siswa. Keller memandang hasil belajar sebagai keluaran dari berbagai masukan. Berbagai masukan tersebut menurut Keller dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu masukan pribadi dan masukan yang berasal dari lingkungan. Dalam hal ini untuk penekanan hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi baik berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan pandangan dan pengelolaan motivasitidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang didicurahkan oleh siswa-siswa untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Bloom dalam Suprijono, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif

---

[37] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 102

adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.[38]

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.Penguasaan hasil oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.Hampir sebagian perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Disekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuh. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebutdisekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi.[39]

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil- hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil

[38]Agus Suprijono, *Cooperatif Learning* …,. 6-7
[39]Sukmadinata, *Landasan Psikologi*…,. 102-103

belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.[40]

Merujuk pikiran Gagne dalam Agus, hasil belajar berupa: informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis: 1) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan memperentasikan konsep dan lambing; 2) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; 3) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 4) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut.[41]

Dari beberapa teori mengenai pengertian tentang hasil belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prosedur sistematis untuk mendapatkan informasi yang digunakan dalam pengambilan keputusan yang dinyatakan dalam nilai atau angka berdasarkan hasil yang dicapai melalui proses belajar. Hasil belajar Al Qur'an Hadist yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran sebagai berikut: 1) Menambah keyakinan atas kemampuan dirinya dalam belajar matematika; 2) Termotivasinya pribadi siswa secara intrinsik; 3) Menyadari bahwa hasil belajar yang dicapai sangat bermakna bagi dirinya; 4) Kemampuannya untuk dapat mengontrol

[40]Sudjana, *Penilaian Hasil*..., .25
[41]Agus Suprijono, *Cooperatif Learning* …,. 5-6

atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang telah diperolehnya; dan 5) Hasil belajar diperoleh secara menyeluruh.

b. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Proses belajar merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh pendidikan. Sedangkan hasil belajar merupakan alat ukur dalam menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar tidak semua siswa dapat menangkap seluruh apa yang dijelaskan oleh guru, oleh sebab itu hasil belajar siswa juga akan berbeda-beda dikarenakan adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik dalam dirinya ataupun dari luar dirinya.

Hasil belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing.[42]

---

[42]Abu Ahmadi dan Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991),. 138

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah:[43]

1) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar siswa. Bila siswa selalu tidak sehat sakit kepala, demam, pilek, dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

Demikian halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, ini dapat mengganggu dan mengurangi semangat belajar.

b) Intelegensi dan Bakat

Dua aspek kejiwaan (psikis) ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Siswa yang memiliki intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya siswa yang intelegensi-nya rendah cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir sehingga hasil belajarnya rendah. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Misalnya belajar bermain gitar, apabila dia memiliki bakat

[43]M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007),. 55-57

musik akan lebih mudah dan cepat pandai dibanding dengan siswa yang tidak memiliki bakat itu.

Selanjutnya, bila siswa mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan suskses dibanding dengan siswa yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

c) Minat dan Motivasi

Sebagaimana halnya dengan intelegensi dan bakat, maka minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Timbulnya minat belajar bisa disebabkan dari berbagai hal, diantaranya minat belajar yang besar untuk menghasilkan hasil yang tinggi.

Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak/ pendorong untuk melakukan pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri (intrinsik) yaitu dorongan yang umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Motivasi yang berasal dari luar diri (ekstrinsik), misalnya dari orang tua, guru, atau teman.

d) Cara Belajar

Cara belajar siswa juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Siswa yang rajin belajar siang danmalam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus istirahat untuk memberi kesempatan kepada mata, otak, serta tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali.

Selain itu, teknik-teknik belajar perlu diperhatikan bagaimana caranya membaca, mencatat, membuat ringkasan, apa yang harus dicatat dan sebagainya. Selain dari teknik-teknik tersebut, perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas untuk belajar.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)[44]

a) Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan keluarga, semuanya turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

[44]*Ibid.,*. 57-60

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas sekolah, keadaan ruangan, dan sebagainya. Semua ini turut mempengaruhi hasil belajar siswa.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata berpendidikan tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak berpendidikan dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.

d) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang disekitar, suara

pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk akan menunjang proses belajar.

c. Tes Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa maka guru harus menggunakan alat ukur yang dinamakan tes. Tes biasa digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapaikompetensi. Namun pada kasus tertentu sering kali tes digunakan sebagai satu-satunya kriteria penentu keberhasilan.

Tes pengukuran keberhasilan adalah tes yang teridri atas itiem-item yang secara langsung mengukur tingkah laku yang harus dicapai oleh suatu proses pembelajaran.[45] Tes pengukur keberhasilan ini juga dikenal dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dimaksud demikian dikarenakan keberhasilan seseorang telah ditentukan oleh kriteria-kriteria yang didtetapkan sebelum tes itu berlangsung.

[45]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009),. 235

H. Penerapan Metode Bermain Jawaban dalam Pembelajaran Al Qur'an Hadist Pokok Bahasan Izhar dan Ikhfa'

Lagkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:[46]

a) Begilah pesrta didik menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah pesrta didik. Usahakan jumlah pesrta didik dalam tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
b) Kepada setia kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.Mintalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencai kira-kira dikantong mana jawaban tersebut berada.
c) Mulai permainan dengan meminta slah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantng yang ada didepan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain.
d) Langkah no.4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, untuk waktu tidak memungkinkan.

Sedangkan penerapan langkah metode Bermain jawaban dalam pembelajaran Al Qur'an Hadist materi Izhar dan Ikhfa' dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap penyampaian kompetensi yang akan dicapai, kegiatan penyampaian kompetensi yang akan dicapai diawali dengan

[46]Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PIKEM*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 118-119

penyampaian kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. Kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa dapat menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala.

Tahap penyajian materi sebagai pengantar, peneliti menjelaskan materi mengenai perbandingan dan skala. Dalam penyajian materi peneliti hanya menyampaikan sedikit saja, tidak banyak hanya membahas sekilas mengenai Izhar dan Ikhfa'. Siswa menyimak apa yang dijelaskan oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi kelompok kecil secara hiterogen. Setelah itu peneliti meminta untuk mengerjakan latihan yang ada di buku paket bersama anggota kelompoknya. Anggota kelompok yang sudah paham bertanggung jawab untuk membantu teman sekelompoknya yang belum paham. Setelah semua kelompok dirasa memahami materi, lalu peneliti memberikan soal pos test secara individu kepada semua siswa yang. Tahap kesimpulan. Peneliti bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Peneliti membimbing siswa untuk menyimpulkan materi Izhar dan Ikhfa'.

I. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang menerapkan metode Bermain Jawaban, yang dapat diterapkan

pada mata pelajaran lainnya tidak hanya pada mata pelajaran matematika saja. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode Bermaian Jawaban. Penelitian tentang metode Bermaian Jawabanini pernah dilakukan oleh:

1. Rapami Yuta dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Jawaban Untuk Menigkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Menceritakan Perilakau Masa Kanak- Kanak Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar Negeri 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar." Dalam penelitian penerapan model kooperatif tipe Bermain Jawaban adalah sebagai berikut: selanjutnya dari hasil penelitian pada data awal menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum dilakukan tindakan dengan rata-rata 49,5%, setelah dilakukan tindakan perbaikan ternyata hasil belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I dengan rata-rata 58,4 artinya secara klasikal atau secara keseluruhan hasil belajar terjadi peningkatan, selanjutnya pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 70,9% berada pada kategori baik.[47]
2. Mahardani dalam penelitiannya yang berjudul"Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Pandeyan

[47]Rapami Yuta, *Penerapan Metode Bermain Jawaban Untuk Menigkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Menceritakan Perilakau Masa Kanak- Kanak Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar Negeri 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar,* (Pekanbaru: 2011/2012)

Tasikmadu". Ada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 02 Pandeyan Tasikmadu setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan strategi bermain jawaban. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat peningkatan prestasi belajar siswa dalam tiap siklusnya dimana nilai rata-rata hasil tes awal sebelum tindakan yaitu 72,37 dengan ketuntasan klasikal 51,85%. Pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas mencapai 77,81 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 70,37%. Pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,52 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88,88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 02 Pandeyan, Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2010/2011.[48]

3. Kamalludin dengan judul penelitian "Penggunaan Pembelajaran Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kesatrian 02 Malang. Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang Tahun Ajaran 2012/2013". Hasil penelitian tindakan kelas pada kelas V SDN Kesatrian 02 Malang menyimpulkan bahwa pembelajaran bermain jawaban pada mata pelajaran IPA menunjukkan peningkatan hasil

[48]Mahardani, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Pandeyan Tasikmadu*, (Tasikmadu: 2010/2011)

belajar. Kesimpulan tersebut didukung berdasarkan hasil analisis data sebagai berikut: hasil belajar pada siklus I prosentase banyaknya siswa yang tuntas belajar adalah 45 % dengan nilai rata-rata 61,84, sedangkan pada siklus II prosentase banyaknya siswa yang tuntas adalah 92% dengan nilai rata-rata 80. Menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan SDN Kesatrian 02 Malang, pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mendapat nilai minimal 70, sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain jawaban dalam penelitian ini berhasil.[49]

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Rapami Yuta dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Jawaban Untuk Menigkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Menceritakan Perilakau Masa Kanak-Kanak Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar Negeri 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2011/2012."	1. Sama-sama menerapkan metode bermain jawaban.	1. Subyek dan lokasi yang digunakan penelitian. 2. Mata pelajaran yang diteliti tidak sama, yaitu Pendidikan Agama Islam. 3. Tahun pelaksanaan penelitian. 4. Tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

[49]Kamalludin, *Penggunaan Pembelajaran Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kesatrian 02 Malang. Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang,* (Malang: 2012/2013)

Mahardani dalam penelitiannya yang berjudul“Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Pandeyan Tasikmadu tahun ajaran 2010/2011”.	1. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan bermain jawaban.	1. Subyek dan lokasi yang digunakan penelitian. 2. Mata pelajaran yang diteliti tidak sama, yaitu IPS. 3. Tahun pelaksanaan penelitian. 4. Tujuan yang hendak yang dicapai meningkatkan hasil belajar IPS.
Kamalludin dengan judul penelitian “Penggunaan Pembelajaran Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kesatrian 02 Malang. Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang Tahun Ajaran 2012/2013”.	1. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan bermain jawaban.	1. Subyek dan lokasi yang dilakukan penelitian. 2. Tahun pelaksanaan penelitian. 3. Mata pelajaran yang diteliti tidak sama, yaitu IPA. 4. Tujuan yang hendak dicapai meningkatkan hasil belajar IPA.

Keunggulan dan kemenarikan dari skripsi ini dibading dengan skripsi terdahulu adalah: peneliti meerapkan metode Bermain Jawaban karena merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menuntut eserta didik untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang telah dipelajari. Selain itu metode Bermain Jawaban ini merupakan pembelajaran yang menyanangkan dan mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan untuk belajar secara tim. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk

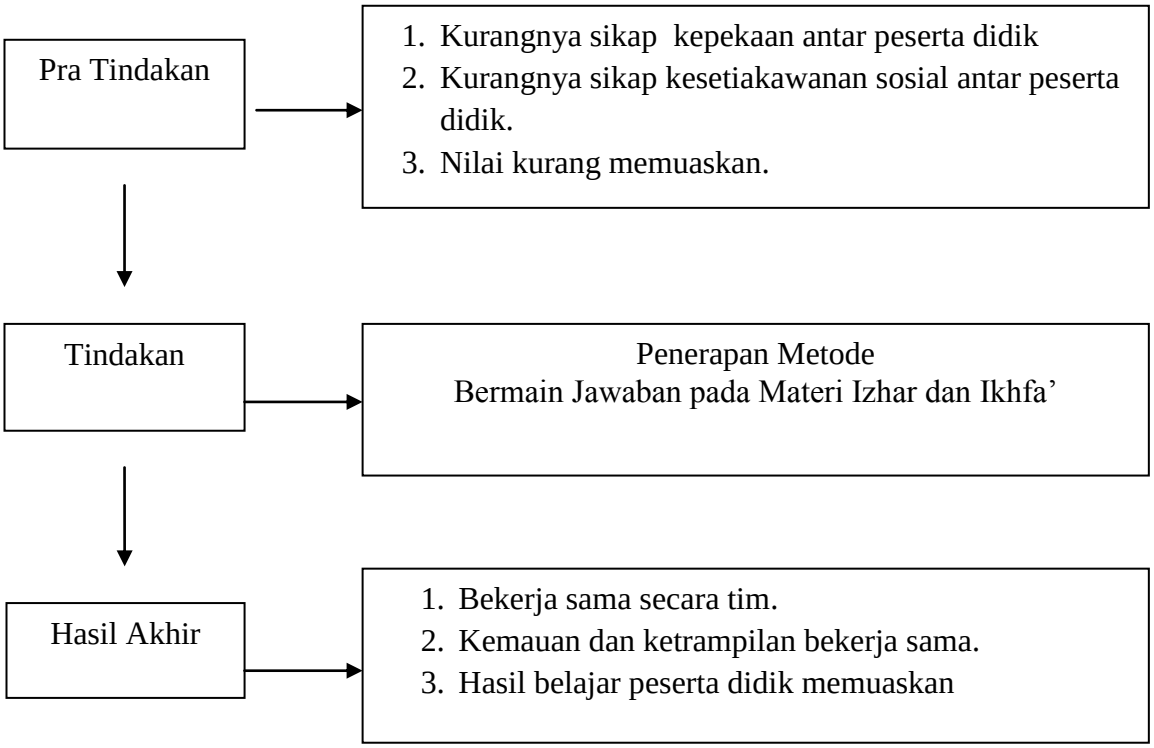
itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

Kemauan untuk bekerja sama, Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar membantu yang kurang pintar.

Ketrampilan bekerja sama, Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam ketrampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didiorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perludibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan konstribusi kepada keberhasilan kelompok.

J. Kerangka Penelitian

Pembelajaran Al Qur’an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah akan semakin meningkatkan hasil belajar siswa, jika diterapkan metode Bermain Jawaban, hal ini dikarenakan metode Bermain Jawaban adalah metode yang dapat membimbing, membantu dan mengaktifkan siswa

dengan menemukan sendiri materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran.

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian