

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Pertama, Fajar Agus Supriyadi (315106). “ Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fiqih Melalui Kombinasi antara metode *every one is a teacher here* dengan *Team Quiz* (Studi Tindakan Kelas VII MTs NU 20 *Kangkung Kendal*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) penerapan kombinasi antara metode *everyone is a teacher here* dengan *team quiz* dalam pembelajaran fiqih di kelas VII A MTs NU 20 *kangkung Kendal* (2) apakah pembelajaran fiqih dengan kombinasi metode *everyone is a teacher here* dengan *team quis*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VII A MTs NU 20 *kangkung Kendal*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus motivasi belajar siswa mempunyai prosentase 61% dan rata-rata tes akhir 63,94. Pra siklus I setelah dilaksanakan tindakan, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 68,57 dan rata-rata tes akhir 66,43. Sedangkan pada siklus II setelah diadakan evaluasi pelaksanaan tindakan motivasi belajar mengalami peningkatan yang dapat di prosentasekan menjadi 77,14% dan rata-rata tes akhir siswa adalah 70,81. Dari tiga tahap tersebut jelas bahwa ada peningkatan sebelum diterapkan kombinasi metode *everyone is teacher here dan Team Quiz* dengan sebelumnya¹

Kedua, Lutfi Abid Muttaqin Nur (NIM: 3105076) “Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Kombinasi Strategi *Index Card Match* dengan *Demonstrasi* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mapel Pendidikan Agama Islam Materi Sholat Jumat”. (Studi Tindakan pada Kelas VII Semester Genap Tahun 2009/2010 SMP Agus Salim Semarang). Skripsi Semarang Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang 2010. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi tindakan (*action research*) pada siswa kelas VII A SMP Agung Salim Semarang yang masih mempunyai prestasi belajar rendah. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Dari hasil nilai tes evaluasi pra siklus yaitu sebelum

¹ Fajar Agus Supriyadi (310106) “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fiqih Melalui Kombinasi antara metode *every one is a teacher here* dengan *Team Quiz*”, (Semarang: Program sarjana IAIN Walisongo, 2010)

melakukan tindakan diperoleh nilai 63.03% dan skor observasi 45 dengan prosentase 64% kategori kurang, karena standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 65. Kemudian siklus 1 setelah dilaksanakan dengan materi soal yang berbeda jumlah nilai tes 73,03 dan skor observasi 48 dengan prosentase 68%,(kategori baik). Selanjutnya, siklus II setelah dilaksanakan tindakan dan pemberian rangkuman jumlah nilai tes adalah 78,80 dan skor observasi 54 dengan prosentase 77% dengan kategori sangat baik. ²

Ketiga, Niltas Salam (063111069), dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Pokok Bahasan Iman kepada Allah Melalui Metode *Index Card Match* Kelas X A MA NU Muallimat Kudus ” . penelitian ini menggunakan studi tindakan (action research) pada siswa kelas X.A MA NU Muallimat Kudus yang hasil belajarnya masih rendah dengan menggunakan nilai hasil belajar dan lembar observasi tentang keaktifan siswa. Dari nilai hasil belajar rata-rata 64,09 skor keaktifan 24 dengan prosentase 60% kategori cukup. Kemudian pada siklus I nilai hasil belajar rata-rata 70,45 skor keaktifannya 29 dengan prosentase meningkat menjadi 72,5% kategori baik. Dan pada siklus ke 2 nilai hasil 81,81 skor keaktifan 33 dengan prosentase mengalami kenaikan yang signifikan sebesar 82,5% termasuk kategori sangat baik. Dan peningkatan tersebut diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65.

Ketiga skripsi di atas terdapat persamaan dengan judul peneliti yaitu dua skripsi yang membahas tentang penggabungan dua metode pembelajaran yaitu penggabungan metode *Role Playing*, dan penggabungan metode *Team Quiz*. Dan skripsi yang satu yaitu membahas tentang hasil belajar. Sehingga penelitian tentang hasil belajar siswa dalam penggunaan metode *Role Playing* dan *Team Quiz* belum diteliti.

B. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Belajar

² Lutfi Abid Muttaqin Nur (3105076) “*penerapan metode pembelajaran aktif kombinasi strategi index card match dengan demonstrasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mapel pendidikan Agama Islam materi sholat jumat*”, (Semarang: program sarjana IAIN walisongo, 2010)

Belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar tidak hanya melibatkan penguasaan suatu kemampuan atau masalah akademik baru, tetapi juga perkembangan emosi, interaksi sosial, dan perkembangan kepribadian sosial.³

Sedangkan belajar sendiri ada beberapa pengertian yang didefinisikan oleh beberapa peneliti, antara lain:

- a. Menurut Nana Sudjana, “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.⁴
- b. Oemar Hamalik memberikan definisi “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman”.⁵
- c. Menurut Agus Suprijono, belajar adalah mengamati, membaca, menulis, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.⁶
- d. Belajar menurut Clifford T. Morgan: “*learning may be defined as any relatively permanent change in behavior which occur as a result of experience or practice*”.⁷ (Belajar dapat di definisikan sebagai perubahan tingkah laku secara relatif permanen dari sebuah hasil pengalaman dan praktik).
- e. Menurut John W. Santrock mengatakan belajar: “*Learning is a relatively permanent change in behavior due to experience*”.⁸ (Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen sebagai hasil pengalaman).
- f. Belajar menurut Lester D. Crow dan Alice Crow: “*Learning is represents progressive change in behavior as the individual reacts to a situation or situations in an effort to adapt his behavior effectively to demands made upon him*”.⁹ (Belajar adalah menghadirkan perubahan progresif dalam tingkah laku sebagai individu yang bereaksi terhadap suatu situasi atau situasi sebagai usaha adaptasi tingkah lakunya secara efektif terhadap permintaan yang dibuat untuk dia).

³ Netty Hartati, dkk, *Islam dan Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 53.

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung; Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 28.

⁵ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm.154.

⁶ Agus Suprijono, *cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2

⁷ Clifford, T. Morgan, *Introduction to Psychology*, (Kogakusha: Mc Graw-Hill, 1971), hlm. 63.

⁸ John W. Santrock, *Psychology Essentials*, (New York : Mc Graw-Hill, 2005), hlm. 137.

⁹ Lester D. Crow and Alice Crow, *Educational Psychology*, (New York: American Book Company,1958), hlm. 225.

g. Menurut Munn yang dikutip oleh Dr. Musthofa Fahmi pengertian belajar:

"إن التعلم في نظر (من) عبارة عن عملية تعديل في السلوك أو الخبرة"¹⁰

(Sesungguhnya belajar menurut pandangan Munn merupakan aktivitas penyesuaian dalam pembentukan perilaku atau pengalaman).

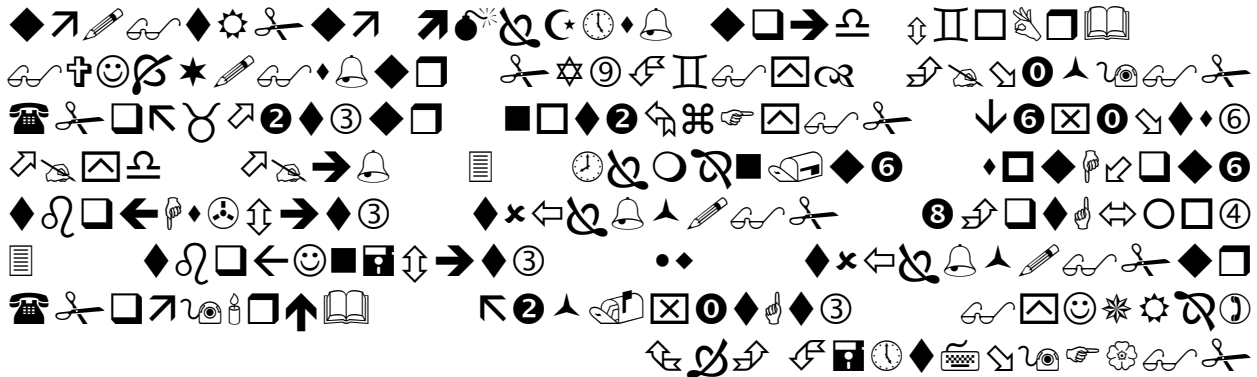
h. Soleh Abdul Aziz dan Abdul Majid memberikan pengertian belajar sebagai berikut:

أن التعلم هو تغيير في ذهن المتعلم يطرأ على خبرة سابقة فيحدث فيها تغييراً جديداً.¹¹

“Belajar adalah suatu perubahan dalam pemikiran siswa yang dihasilkan atas pengalaman terdahulu kemudian terjadi perubahan yang baru”.

Dari beberapa pengertian belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja yang nantinya dapat *menimbulkan* suatu perubahan yang relatif tetap dan diduplikasinya suatu kecakapan baru.

Sebagaimana dalam firman Allah surat Az-Zumar ayat 9 yang mewajibkan untuk belajar:



(Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S. Az-Zumar/ 39:9)¹²

¹⁰ Musthofa Fahmi, *Saikulujiyah Al-ta'alum*, (Mesir: Darul Fikri, tt), hlm. 18.

¹¹ Soleh Abdul Aziz dan Abdul Majid, *Al Tarbiyah wa Turuqu Al-Tadris*, (Mesir: Darul Ma'arif, t.th.), hlm. 169.

¹² Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an, Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta Timur: CV. Darus Sunnah, 20011), Cet, 6, hlm. v460.

Telah dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan, selanjutnya berhasil tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.

2. Faktor-faktor Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.¹⁶

1. Faktor intern

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.

a. Faktor jasmaniah

Tiap orang memiliki kondisi jasmani yang berbeda, ada yang tahan belajar sampai lima atau enam tahun terus menerus, tetapi ada juga yang hanya tahan satu atau dua jam saja. Kondisi fisik mencakup pula kelengkapan dan kesehatan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap. Seorang yang penglihatan dan pendengaran kurang baik akan berpengaruh kurang baik pula terhadap hasil usaha dan hasil belajarnya.¹⁷

b. Faktor psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologi yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajar siswa. Namun, di antara faktor-faktor psikologi siswa yang pada umumnya dipandang esensial itu adalah sebagai berikut:

a) Inteligensi

Kemajuan belajar juga ditentukan oleh tingkat perkembangan inteligensi siswa seperti cerdas, kurang cerdas, atau lamban. Materi kurikulum harus disusun berdasarkan tingkat

¹⁵ M. Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 126.

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2010), hlm. 54

¹⁷ Nana Syodih sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosakarya, 2004), hlm. 156-157

kecerdasan siswa, sehingga siswa mampu menyerap materi tersebut, yang akan memberikan hasil belajar yang memadai.¹⁸

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbul lah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakat.¹⁹

c) Bakat

Keberhasilan belajar seseorang juga dipengaruhi oleh keterampilan-keterampilan yang dimilikinya, seperti keterampilan membaca, berdiskusi, memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas.

d) Minat

Kegiatan belajar yang didasari dengan penuh minat akan lebih mendorong siswa belajar lebih baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Minat belajar ini akan muncul jika siswa merasa tertarik terhadap berbagai hal yang akan dipelajari, atau jika siswa tersebut menyadari kaitan hal-hal yang akan dipelajarinya tersebut terhadap pertumbuhan dan perkembangan pribadinya.

e) Motivasi

Hal lain yang ada pada individu yang juga berpengaruh terhadap kondisi belajar adalah situasi efektif, selain ketenangan dan ketentraman psikis juga motivasi untuk belajar. Motif intrinsik dapat mendorong seseorang sehingga akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Tidak mungkin seseorang mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya, jika ia tidak mengetahui betapa penting dan faidahnya hasil yang akan dicapai dari belajarnya itu bagi dirinya.²⁰ Maka dari itu, belajar perlu didukung oleh motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah serta tidak konstan akan

¹⁸Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.

¹⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. hlm.56

²⁰ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 104

menyebabkan kurangnya usaha belajar, yang akhirnya akan mempengaruhi terhadap hasil belajar.

2. Faktor ekstern

Faktor eksteren yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Uraian berikut membahas ketiga faktor tersebut.

a. Faktor Keluarga

Siswa belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Pada uraian berikut ini penulis membahas tentang kegiatan siswa dan masyarakat, dibahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.²¹

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin bloom yang

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm, 34

secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif (penguasaan intelektual), ranah afektif (berhubungan sikap dan nilai), dan ranah psikomotorik (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah.

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Proses belajar mengajar harus mendapat perhatian yang serius yang melibatkan berbagai aspek yang menunjang keberhasilan belajar mengajar. Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek tersebut yaitu; aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a) Aspek Kognitif

Taksonomi tujuan pengajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan dengan aspek yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut yaitu:

- 1) Tingkat Pengetahuan (*knowledge*), Pada tahap ini siswa menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya.
- 2) Tingkat Pemahaman (*comprehension*), pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini juga peserta didik diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar.
- 3) Tingkat Penerapan (*aplication*), penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Tingkat Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa, atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi.
- 5) Tingkat Sintetis (*synthesis*), yaitu kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsure pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu level tertinggi yang mengharapkan peserta didik mampu membuat penilaian, dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.²²

b. Aspek afektif

Dalam ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, diantaranya yaitu:

1. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
2. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang kepadanya.
3. Penilaian (*valuing*), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
4. Pengorganisasian (*organizing*), yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
5. Karakteristik nilai atau intrnalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.²³

a. Aspek Psikomotorik

Yaitu pengajaran yang bersifat keterampilan atau yang menunjukkan gerak, keterampilan tangan, menunjukkan pada tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau kumpulan tugas tertentu. Dave (1967) mengatakan bahwa hasil belajar psikomotor dapat dibedakan menjadi lima, yaitu:.

- 1) Meniru (*imitation*), yaitu dengan melakukan sesuatu kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya.

²² Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm. 22-24

²³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hlm. 29-30

- 2) Manipulasi, yaitu kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihatnya tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja. Contohnya seorang siswa dapat melempar lembing hanya mengandalkan petunjuk dari guru.
- 3) Kemampuan tingkat presisi, yaitu kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang presisi. Misalnya melakukan tendangan pinalti sesuai dengan yang ditargetkan.
- 4) Kemampuan tingkat artikulasi, yaitu kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan ketepatan sehingga produk kerjanya utuh. Misalnya melempar bola keteman sebagai umpan untuk ditendang ke arah gawang lawan.
- 5) Kemampuan naturalisasi, yaitu kemampuan melakukan kegiatan secara refleks yaitu kegiatan kegiatan yang melibatkan fisik saja sehingga eektivitas kerja tinggi. Misalnya secara refleks seseorang memegang tangan seorang anak kecil yang sedang bermain di jalan raya, ketika sebuah mobil melaju dengan kecepatan tinggi. Hal ini terjadi agar terhindar dari kecelakaan tertabrak.²⁴

Untuk mencapai keberhasilan belajar ketiga aspek tersebut tidak bisa dipisahkan, namun jauh lebih baik jika dihubungkan. Penggabungan tiga aspek tersebut akan dapat diketahui kualitas keberhasilan pembelajaran. Hasil Belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai seorang peserta didik. Setiap pembelajaran dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Hasil belajar secara luas tentu mencakup ke tiga kawasan tujuan pendidikan tersebut yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajarSKI kelas V MI Riyadlotuth Tholibin Panunggalan 2 Pulokulon Grobogan merupakan suatu perubahan tingkah laku yang baru diperoleh peserta didik setelah melalui usaha dalam proses belajar di bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) khususnya pada materi pokok memahami keperwiraan Nabi Muhammad saw, dimana dalam hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

c) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

²⁴ Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, hlm. 26.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti yang tertulis dalam buku psikologi belajar oleh Drs. H. Abu Ahmadi dan Drs. Widodo ada 3 yaitu, faktor-faktor stimulus belajar, faktor metode belajar, dan faktor-faktor individual.²⁵

- a. Faktor-faktor stimulus belajar meliputi: panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.
- b. Faktor-faktor metode belajar meliputi: kegiatan berlatih atau praktek, over learning dan driil, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indera, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi insentif.
- c. Faktor-faktor individual meliputi: kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, motivasi.

4. Metode *Role Playing* dan *Team Quiz*

Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.

Selanjutnya, yang dimaksud dengan metode mengajar adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada peserta didik. Pada prinsipnya, tidak satu pun metode mengajar yang dapat dipandang sempurna dan cocok dengan semua pokok bahasan yang ada dalam setiap bidang studi. Karena, setiap metode mengajar pasti memiliki keunggulan-keunggulan dan kelemahan-kelemahan yang khas. Namun, kenyataan ini tidak bisa dijadikan argumen mengapa seorang guru gagal dalam menjalankan tugasnya sebagai pengajar.²⁶

Menerapkan metode mengajar harus memperhatikan partisipasi peserta didik untuk terlibat aktif di dalam proses pembelajarannya. Peserta didik dirangsang untuk menyelesaikan

²⁵ Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hlm. 138-147

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2010), Cet, 15, hlm, 198-199

problem-problem baik secara individu maupun kelompok, yang pada akhirnya diharapkan dapat terlatih untuk belajar mandiri dan tidak selalu tergantung pada guru.

a. Metode *Role Playing*

1) Pengertian metode *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui peran atau bermain peran dalam dramatisasi masalah sosial.²⁷

2) Langkah-langkah penerapan metode *Role Playing*:

- a. Menetapkan topik
- b. Tunjuk dua orang peserta didik atau lebih maju ke depan untuk memerankan karakter tertentu: 10-15 menit.
- c. Mintalah keduanya untuk bertukar peran
- d. Hentikan Role Play apabila telah mencapai puncak tinggi/dirasa sudah cukup.
- e. Pada saat kedua peserta didik memerankan karakter di depan kelas, maka peserta didik lainnya diminta untuk mengamati dan menuliskan tanggapan mereka.
- f. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.²⁸

3) Kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing*

Kelebihan metode *role playing* adalah:

- a. Melatih daya ingat peserta didik dan memberikan penguatan terhadap pemahaman bahan pelajaran.
- b. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c. Memupuk bakat-bakat terpendam dari peserta didik .
- d. Menumbuhkan kesadaran bekerjasama antar teman dengan baik.
- e. Peserta didik memperoleh kebiasaan menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesama.
- f. Terbinanya bahasa lisan peserta didik menjadi bahasa yang mudah dipahami oleh orang lain.²⁹

Kekurangan metode *Role Playing* adalah:

- a. Sebagian anak tidak ikut dalam bermain drama mereka menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu.

²⁷ Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajara*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 90

²⁸ Ismail, SM. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, hlm. 83-84

²⁹ Annisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: TERAS, 2009), cet. 1, hlm. 90

- c. Memerlukan tempat yang luas, jika tempat bermain sempit maka kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan suara penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.³⁰

4) Tujuan metode *Role Playing*

- a. Memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari
- b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
- c. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.³¹

b. Metode *Team Quiz*

1) Pengertian *Metode Team Quiz*

Team Quiz adalah pertanyaan kelompok. Strategi ini adalah untuk melatih peserta didik agar terbiasa belajar kelompok, dan memberikan pertanyaan secara kelompok ditanyakan ke kelompok yang lain dengan cara bergantian.³²

Teknik dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

2) Prosedur metode ini adalah sebagai berikut:

- a. Pilihlah topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian
- b. Bagilah siswa menjadi tiga tim
- c. Jelaskan bentuk sesinya dan mulailah presentasi. Batasi presentasi kurang lebih 10 menit.
- d. Minta tim A menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini tidak memakan waktu lebih dari 5 menit untuk persiapan. Tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau catatan mereka.
- e. Tim A menguji anggota tim B, jika tim B tidak bisa menjawab, maka tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya.
- f. Tim A melanjutkan pertanyaan ke pertanyaan selanjutnya kepada tim C, dan mengulangi proses yang sama.
- g. Ketika kuis selesai, guru melanjutkan pada bagian kedua pelajaran, dan menunjuk tim B sebagai pemimpin kuis.

³⁰ Sayiful Bahri Djamaran & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 91

³¹ Ismail, SM. *Strategi Pembelajaran Agama Berbasis PAIKEM*. Hlm. 84

³² Ismail, SM. *Strategi pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2008), hlm. 86

h. Setelah tim B menyelesaikan ujian tersebut, guru melanjutkan pada bagian ketiga dan menentukan tim C sebagai pemimpin quiz.

3) Kelebihan dan kekurangan metode *Team Quiz*

Kelebihan metode *Team Quiz* diantaranya adalah:

- a) Dapat meningkatkan keseriusan
- b) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar
- c) Mengajak siswa untuk terlibat penuh
- d) Meningkatkan proses belajar
- e) Membangun kreatifitas diri
- f) Meraih makna belajar melalui pengalaman
- g) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
- h) Menambah semangat dan minat belajar siswa

Kekurangan metode *Team Quiz* diantaranya adalah:

- a) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi
- b) Hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal Quiz. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat.
- c) Waktu yang diberikan sangat terbatas jika quiz dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan

4) Tujuan penerapan metode *Team Quiz*

Tujuan penerapan strategi teknik tim ini dapat meningkatkan kemampuan tanggungjawab peserta didik tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

5. Materi pokok memahami keperwiraan Nabi Muhammad SAW

Sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari Sejarah masyarakat Arab pra Islam. Sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrosyidin. Secara substansial, mata pelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi pada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kebibadian peserta didik.³³

Pada materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kelas V khususnya untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada materi pokok upaya Nabi Muhammad dalam membina masyarakat Madinah terdapat beberapa sub pokok materi diantaranya:

a. Pembinaan Sosial

Dalam bidang sosial, usaha-usaha pokok yang dilakukan oleh Nabi Muhammad saw., antara lain sebagai berikut,

- a) Mendirikan masjid yang berfungsi sebagai sarana menyatukan umat, membina masyarakat, mengerjakan sholat berjamaah, bersilaturrohmi, dan musyawarah.
- b) Mempersaudarakan kaum Muhajirin (kaum Muslimin yang pindah dari mekkah) dan Ansor (kaum Muslimin Madinah yang menerima kedatangan kaum Muslimin dari Mekkah). Nabi Muhammad saw., mempersaudarakan mereka karena Allah. Misalnya, Abu Bakar dipersaudarakan dengan Zaid bin Harisah, Jafar bin Abi Tholib dengan Muaz bin Jabbal, Umar bin Khattab dengan Utbah bin Malik. Dengan persaudaraan ini kaum muhajirin yang pisah dari kampung halamannya, merasa tentram dan aman dalam menjalankan syariat Islam, sebab kaum Ansor sangat menghargai dan menghormati.
- c) Mengadakan perjanjian damai dan saling membantu antara kaum Muhajirin dan kaum Yahudi.

Sebuah piagam yang menjamin kebebasan beragama orang-orang Yahudi dikeluarkan. Perjanjian itu dikenal dengan piagam Madinah atau perjanjian Madinah. Isi piagam tersebut sebagai berikut:

1. Penduduk Madinah bebas mengeluarkan pendapat.
2. Setiap golongan bebas melakukan ibadahnya secara aman dan terjamin.
3. Semua pihak turut mempertahankan Madinah jika diserang musuh.
4. Perselisihan antargolongan diselesaikan dengan keputusan Nabi Muhammad saw.

b. Pembinaan Ekonomi

³³ Depag RI, Deroktorat Jendral Kelembagaan Islam, *Permenak Nomor 2 Tahun 2008*.

Untuk mengurangi ketergantungan dan meringankan beban kaum Ansar, Nabi Muhammad saw. mendorong kaum Muhajirin untuk berusaha sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Dengan dorongan dan bimbingan nabi Muhammad saw. mereka mulai melakukan tindakan ekonomi, misalnya ada yang berjualan, bertani, pertukangan, dan jasa.

Dalam melakukan tindakan ekonomi Nabi Muhammad saw. menekankan kejujuran dan tidak melakukan riba. Dengan penekanan itu, para sahabat melakukan tindakan ekonomi tersebut dengan cara bagi hasil. Misalnya saat itu pasar yang ada milik kaum Yahudi mirip dengan pasar modern sekarang, pedagang boleh berjualan di pasar dengan menyewa tempat pada pemiliknya.

Bagi kaum Muhajirin yang miskin dan tidak mampu untuk berusaha dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, mereka di tempatkan oleh Nabi Muhammad saw. di selaras masjid yang disebut dengan *Suffah*. Oleh karena itu, para penghuninya disebut *Ahlussuffah*. Kebutuhan hidup mereka ditanggung dari harta kaum Muslimin.

Nabi Muhammad saw. mengatur penggunaan harta kekayaan agar tidak terkumpul di tangan orang tertentu, dengan cara:

- a) Melarang riba;
- b) Pengelolaan zakat harta;
- c) Mengajukan sodaqoh atau infak;
- d) Memberikan pertolongan kepada fakir miskin;
- e) Melarang berlaku boros;
- f) Melarang pencurian;
- g) Melarang perjudian dan minum khamr.

Nabi Muhammad saw. pun mengatur harta kekayaan dalam keluarga, antara lain:

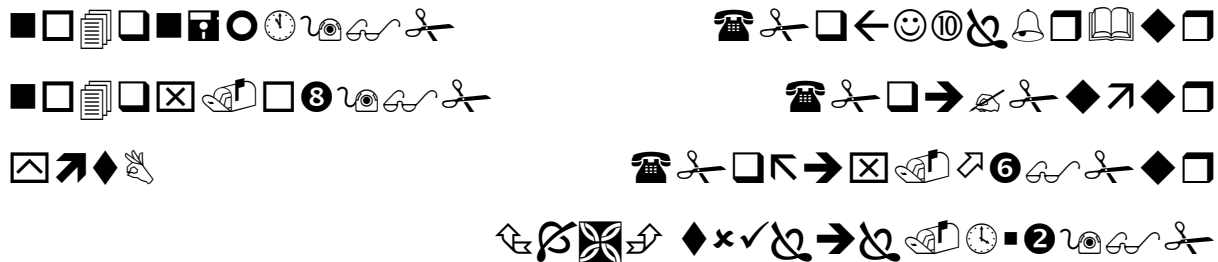
- a) Menetapkan hak istri;
- b) Menetapkan hak anak;
- c) Mengatur pembagian harta warisan.

Demikian Nabi Muhammad saw. mengatur kehidupan masyarakat terutama yang menyangkut orang banyak, agar tercipta kesejahteraan dalam hidup bermasyarakat.

c. Pembinaan Agama

Pada masa inilah ibadah-ibadah pokok mulai diwajibkan, seperti salat, zakat, puasa, dan haji. Nabi Muhammad saw, memberi contoh cara-cara pelaksanaannya sekaligus membina para pengikutnya untuk taat dan patuh dalam melaksanakannya.

Perintah Allah tentang pelaksanaan ibadah misalnya salat, zakat, puasa dan haji dalam Al-Qur`an tidak diterangkan secara rinci. Perintah ini masih bersifat umum. Misalnya Allah berfirman:



Artinya:

“Dan dirikanlah salat, tunaikanlah zakat dan rukuklah beserta orang yang rukuk”
(Q.S. Al-Baqoroh:43)

Ayat di atas merupakan perintah untuk melaksanakan salat dan zakat., maka Rasulullah saw. mengajarkan kaifiyat atau cara pelaksanaannya. Pertama kali beliau naik ke mimbar seraya menghadap kiblat, lalu takbiratul ihram, diteruskan dengan membaca surat al-Fatihah lalu rukuk. Sesudah itu mengangkat tangan, lalu merunduk untuk sujud, kemudian beliau naik kemimbar lagi , sampai beliau menyelesaikan sebanyak dua rakaat. Seusai melakukan semua itu, beliau bersabda kepada para sahabat, *“salatlah sebagaimana kamu mengetahui bagaimana caraku salat!”*

Begitu pun dengan pelaksanaan zakat syara hanya mewajibkan mengeluarkan zakat, banyak sedikitnya terserah pada kemampuan dan kebaikan para muzaki (penzakat). Baru pada tahun kedua hijrah syara menentukan harta-harta yang di zakatkan, serta kadarnya masing-masing.

Rasulullah saw. juga mengajarkan bagaimana puasa yang sesuai dengan syariat, misalnya beliau melakukan sahur dan menyegerakan buka jika sudah tiba waktunya.

d. Pembinaan pertahanan

Perkembangan Islam di Madinah sangat pesat. Hal ini membuat orang kafir Quraisy, kelompok Yahudi, dan orang-orang munafik sangat cemas. Kecemasan diantara mereka

mendorong untuk berupaya menghalangi perkembangan Islam dengan berbagai cara. Untuk menghadapi segala ancaman yang timbul dari pihak-pihak yang membenci Islam dan untuk membela kebenaran serta mempertahankan kelangsungan agama Islam dan kaum Muslimin maka Nabi Muhammad saw. mengatur siasat dan membentuk pasukan tentara.

Nabi Muhammad saw. melatih para sahabat tentang ketangkasan berperang dan ilmu perang. Beliau menegaskan kepada para sahabat bahwa kegiatan tersebut sebagai langkah mendekati diri kepada Allah SWT. Dan termasuk ibadah suci dan mulia. Ditegaskan oleh beliau bahwa dengan menguasai ketangkasan berperang berarti kaum Muslimin akan dapat melenyapkan gangguan dari orang kafir. Sejak itulah para pengikut Nabi Muhammad saw. baik dari golongan Muhajirin maupun Ansor mulai berpikir untuk mengorbankan harta, tenaga, bahkan jiwa dan raganya untuk terjun ke medan jihad fisabilillah (berjalan di jalan Allah) guna melindungi dan mempertahankan keagungan Islam dan kaum Muslimin.

Allah SWT. Mengizinkan Rasul-Nya dan juga kaum Muslimin berperang dengan alasan: *membela diri, melindungi hak milik, menjamin kelancaran dalam berdakwah, dan untuk memelihara keselamatan umat Islam.* Dengan alasan-alasan tersebut, tercatat dalam sejarah berbagai peperangan antara kaum Muslimin dengan kaum kafir, baik yang disertai oleh Rasulullah saw. yang dikenal dengan istilah *Gazwa*, maupun peperangan yang disertai oleh Nabi Muhammad saw. yang dikenal dengan istilah *sariya*.

Perang antara kaum Muslimin dengan kaum kafir yang dipimpin langsung oleh Nabi Muhammad saw. antara lain *Perang Badar, Uhud, dan Khandaq*.³⁴

6. Penerapan metode *Role Playing* dan *Team Quiz* dalam pembelajaran SKI

Penggunaan metode *Role Playing* dan *Team Quiz* dikarenakan kejenuhan peserta didik dalam menerima metode yang digunakan oleh guru. Apabila kita lihat dari segi tujuannya, *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang bertujuan membiasakan belajar aktif dan memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari sehingga. Seorang peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila, di dalam pembelajaran tidak mempunyai beban dalam mengungkapkan pertanyaan. Apabila suasana hati senang maka akan mudah memahami pelajaran itu masuk. Hal ini sama kaitannya dengan tujuan *Team Quiz*. *Team Quiz*

³⁴ Amin, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah untuk kelas V, Semester 1 dan 2*, (Bandung: Armico, 2008), hlm. 21-25

bertujuan meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari melalui cara menyenangkan dan tidak menakutkan. Pemilihan metode sangat mempengaruhi dalam keberhasilan siswa. Apabila metode yang diajarkan kurang menarik minat siswa, boleh dikatakan pembelajaran tersebut sia-sia.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan seorang peserta didik dapat termotivasi dalam belajar, dikarenakan tepatnya metode yang digunakan oleh seorang guru, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat di dalam menerima pelajaran. Dalam hal ini penulis memberi indikator bahwa motivasi peserta didik dapat dilihat dari kesiapan dan keaktifan mereka ketika proses pembelajaran berlangsung.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian yang perlu diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Namun demikian, walaupun hipotesis sifatnya hanya jawaban sementara, akan tetapi jawaban itu harus didasarkan pada hasil studi pendahuluan. Dengan demikian, rumusan hipotesis tergantung pada pemahaman tentang masalah serta gejala-gejala yang tampak.³⁵

Berdasarkan kerangka teori di atas, maka hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran SKI khususnya materi memahami keperwiraan Nabi Muhammad saw. kelas V MI Riyadlotuth Tholibin Panunggalan Grobogan setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dan *Team Quiz*.

³⁵Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), cet. 1, hlm, 72.