

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah aset dan kebutuhan bagi bangsa Indonesia, untuk membantu manusia dari ketidakberdayaan hidup menuju manusia yang berdaya guna. Pendidikan diarahkan untuk mencetak sumber daya manusia berkualitas yang mampu memberikan kontribusi bagi Indonesia sebagai bangsa yang bermartabat. Hal ini sejalan dengan pendapat Kompri dalam buku manajemen pendidikan bahwa pendidikan mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik, menyangkut derajat kemanusiaan untuk mencapai tujuan hidupnya.¹

Pendidikan mempunyai arti yang lebih luas daripada pembelajaran, tapi sarana yang ampuh untuk menyelenggarakan pendidikan adalah dengan melakukan pembelajaran. Menurut Budimansyah (2002) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan.²

¹ Kompri, *Manajemen Pendidikan: Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 17.

² Sri Haryati, *belajar & pembelajaran berbasis cooperative learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2017), 2.

Proses kegiatan belajar mengajar tentunya memberi andil yang besar dalam pendidikan, sebab roh dari pendidikan itu adalah proses dalam belajar. Belajar dan mengajar adalah dua mata rantai yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga pendidikan yang baik ada kemampuan guru dalam mengelola kelas, seorang guru harus dapat memahami kondisi pembelajar agar proses pendidikan bisa berjalan dengan maksimal. Kemampuan guru dalam memahami kondisi dan karakteristik siswa inilah sangat di butuhkan, guru yang baik adalah yang dapat menggabung beberapa metode dan strategi dalam kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan materi.³ Dengan begitu, pemilihan model pembelajaran juga dibutuhkan.

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda.⁴ Model pembelajaran yang dilakukan bisa dikolaborasikan dengan media pembelajaran sebagai jalan keluar agar pembelajaran menjadi variatif, agar pembelajaran tidak berkesan membosankan bagi siswa.

³ Ahdar Djamaluddin dan Wardanah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Parepare: Kaaffah Learning Center, 2019), 3.

⁴ Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Jawa Tengah: CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2022), 1.

Wawancara dengan guru PAI di SMAN 1 Kragilan menghasilkan data bahwa model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, guru menjelaskan dengan metode ceramah yang dibarengi diskusi dengan siswa, siswa dipersilahkan bertanya kemudian siswa lain yang mampu menjawab dipersilahkan juga untuk menjawab pertanyaan temannya yang akhirnya akan dibenarkan dan diluruskan oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut. Dengan model pembelajaran seperti itu, diharapkan siswa menjadi aktif dan fokus perhatian kepada pembelajaran menjadi baik. Namun didalam lapangan menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hal itu bisa dibuktikan dengan siswa yang kurang bertanya dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang terdapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran membutuhkan model dan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, salah satunya adalah pencapaian kemampuan kognitif siswa. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif, Pembelajaran kooperatif memberikan lingkungan belajar dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang kemampuannya berbeda-beda (*heterogen*) untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Dan media yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk website dimana permainan *who want to be millionaire* dilaksanakan.

Kemampuan kognitif didefinisikan sebagai kemampuan berpikir seseorang yang didapat dari suatu pengalaman.⁵ Kemampuan kognitif juga merupakan salah satu dari hasil belajar. Hasil belajar tersebut berupa pengolahan informasi menjadi keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai yang selanjutnya berkaitan dengan kemampuan peserta didik mengolah konsep dalam pemecahan masalah setelah melakukan pembelajaran.

Kemampuan kognitif merupakan aspek penting dalam kurikulum yang digunakan sebagai salah satu dari tujuan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan standar isi Pendidikan Dasar dan Menengah pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 21 tahun 2016, peserta didik dalam memperoleh kompetensi pengetahuannya dapat dimiliki dengan melakukan aktivitas ranah kognitif.⁶ Ranah kognitif yang dimaksud yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa pendekatan belajar yang dipilih

⁵ Mollie Wahyuni dan Nini Ariyani, *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 41.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), 9.

berbasis pada teori tentang taksonomi yang terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.⁷

Munadi (2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁸

Media dapat diartikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap menjaga perhatian. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya Tarik image yang berubah-ubah, dan penggunaan alat khusus dapat mengundang kaingintahuan siswa menyebabkan siswa itu sendiri berpikir, semuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat. Fokus utama dalam sebuah media adalah untuk memudahkan atau membantu siswa dalam belajar.

Permainan *who wants to be a millionaire* dikenalkan di Indonesia oleh salah satu siaran televisi Indonesia pada tahun 2003-2007 dengan berbagai soal pilihan ganda yang meningkat, semakin naik tingkatan akan semakin sulit juga soal yang diberikan dan semakin naik juga hadiah yang diberikan, sampai mencapai puncak soal yang ditentukan itu terjawab maka seseorang akan disebut sebagai miliarder. Berbeda dengan permainan milionere sungguhan,

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), 4.

⁸ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (jawa timur: UMSIDA Press, 2019), 44.

permainan *millionaire* yang akan diteliti bukan diperuntukan satu orang saja, tetapi untuk semua orang dalam satu kelas dengan soal yang berbeda. Maka dari itu dibutuhkan media gawai atau gadget yang mendukung guna berjalannya permainan tersebut.

Tukiran Rahaju mempublikasikan penelitiannya dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Sistem Persamaan Linear Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan *Who Want To Be A Milionere* Di Kelas TKJ 2 SMK PGRI PANDAAN”. ditunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis game *Who Wants to Be a Millionaire* boleh digunakan untuk peningkatan pembelajaran sistem persamaan linear. Pada siklus 1, 80,95 persen siswa lulus, kemudian dalam siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 90,48 persen. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Tukiran Rahaju terletak pada model pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan.⁹

Kolaborasi model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran *who wants to be a millionaire* diharapkan menjadi kesan tersendiri dalam menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan begitu Hasil belajar dalam ranah kognitif terkait dengan daya ingat mengenai hal-hal yang pernah dipelajari dan

⁹ Tukiran Rahaju, “Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Sistem Persamaan Linear Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan *Who Want To Be A Milionere* Di Kelas TKJ 2 SMK PGRI PANDAAN”, Universitas Kanjuruhan Malang: *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 3, (September - Desember 2017), 188-198.

disimpan oleh peserta didik akan mudah diingat dan dipahami. Bentuk aplikasi dari ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi.

Permasalahan diatas merupakan alasan Penulis berniat untuk menelitinya dalam skripsi yang berjudul : **“Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Berbasis Aplikasi *Who Wants To Be a Millionaire* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Khotbah, Tablig, dan Dakwah”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi masalah, diantara nya adalah :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih rendah.
2. Siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Pembelajaran kurang variative.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat dikaji secara mendalam diperlukan fokus penelitian yang jelas, Adapun fokus penelitian tersebut melibatkan hal-hal berikut ini :

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *who want to be a millionaire* pada materi khotbah, tablig, dan dakwah.
2. Pengaruh kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *who want to be a millionaire*

pada materi khotbah, tablig, dan dakwah. Adapun ranah kognitif yang diambil berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.

3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMAN 1 Kragilan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *who want to be a millionaire* terhadap kemampuan kognitif siswa SMAN 1 Kragilan pada materi khotbah, tablig, dan dakwah ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *who want to be a millionaire* terhadap kemampuan kognitif siswa SMAN 1 Kragilan pada materi khotbah, tablig, dan dakwah.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak yang terkait langsung terhadap dunia Pendidikan baik bagi siswa, guru, dan sekolah untuk memotivasi siswa agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

2. Bagi guru

Dapat membantu guru dalam memberikan alternatif untuk terus menumbuhkan semangat mengajar dengan kreatif dan menyenangkan.

3. bagi sekolah

Sebagai pembuka untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran melalui berbagai model pembelajaran guna meningkatkan mutu sekolah.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB kesatu Pendahuluan, Bab ini meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Pembahasan.

BAB kedua Kajian Teoretik, yang terdiri dari kajian teori (berisi teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, aplikasi *who wants to be a millionaire*, kemampuan kognitif siswa, dan materi khutbah tabligh dan dakwah), penelitian terdahulu, kerangka berpikir, serta pengajuan hipotesis.

BAB ketiga Metodologi Penelitian, yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel penelitian,

variabel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB keempat Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari Deskripsi data, Uji Prasyarat Analisis, Uji hipotesis, uji *effect size*, serta Uji Pembahasan

BAB kelima Penutup, terdiri dari Simpulan dan Saran-Saran