

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan maupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun non formal. Perubahan dari hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar.

Menurut Aula Dan Sontomi Hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa untuk belajar dan mengingat berbagai fakta dan dapat mengkomunikasikan pengetahuannya secara lisan maupun tulisan dalam sebuah ujian atau tes.¹ Dari hasil ujian para siswa tersebut guru dapat memperoleh balikan yaitu informasi tentang seberapa jauh siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah diajarkan gurunya. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa.

Menurut Bloom Penilaian hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif adalah sikap, menerima, memberikan respon, nilai,

¹Almi Ranti Datu, Hetty Julita Tumurang, and Juliana Margareta Sumilat, 'Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19', *Jurnal Basicedu*, 6.2 (2022), 1959–65 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>>.

organisasi, karakter. Ranah psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, manajerial, dan intelektual.² Ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan kegiatan yang berupa ulangan harian, ulangan Tengah semester, ulangan akhir semester, ulangan kenaikan kelas, ujian sekolah atau madrasah serta ujian nasional, yang berdasar pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 20 tahun 2007 tentang standar penilaian Pendidikan penilaian hasil belajar oleh seorang pendidik menggunakan berbagai Teknik yang dicocokkan serta disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.³

Hasil dari penilaian yang telah dilakukan digunakan sebagai acuan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa) keberhasilan menguasai pelajaran yang tercermin kemampuan awalnya materi yang dipelajari, motivasi belajar, aktivitas peserta didik baik di dalam kelas maupun di luar kelas serta sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran. faktor eksternal (faktor dari luar siswa). Salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh yaitu guru, karena proses belajar-mengajar tidak terlepas dari peran guru dalam menguasai

²Agus Yulianto, 'Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1.2 (2021), 6–11 <<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikdas>>.

³ Muhammad Anggana Galih Pratama and others, 'Teknik Penilaian Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3.3 (2023), 16–24 <<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3.2182>>.

materi, dalam mengelola kelas, menggunakan berbagai metode mengajar yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, tidak sedikit para ahli pembelajaran menyarankan untuk mengubah paradigma belajar dari pembelajaran yang berpusat (fokus) pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan kata lain, ketika mengajar di kelas, guru harus berupaya untuk menyusun pembelajaran yang tepat dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, atau sekedar memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, artinya guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pengajaran yang dilakukan.

Seorang guru harus mempunyai berbagai kemampuan, tidak hanya kemampuan akademik yang harus dimiliki oleh seorang guru tetapi juga harus menciptakan kondisi belajar yang efektif.⁴ Membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan variasi metode dan media pembelajaran untuk mendukung pemahaman siswa pada materi yang diberikan, mampu mengelola kelas dan menggunakan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan karakter siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran yang baik dan menguasai tujuan pembelajaran yang harus di capai.

Pembelajaran yang efektif mengacu pada seluruh komponen yang ada dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah interaksi guru dan murid, yang dimana ini adalah komponen yang sangat krusial. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, guru

⁴ Hemat Zagoto and Darmawan Harefa, 'Analisis Peran Guru Pada Proses Pembelajaran', *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4.1 (2023), 85–98 <<https://doi.org/10.57094/jpkn.v4i1.992>>.

memerlukan sebuah cara untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa yaitu dengan menggunakan sebuah metode.

Menurut Fred Percival dan Henry Elington, metode adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar.⁵ Metode pembelajaran digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.⁶ Pengajar atau guru harus dapat memilih metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keberhasilan atau kegagalan seorang guru dalam implementasi proses pengajaran dan pembelajaran sering ditentukan oleh keterampilannya dalam penggunaan metode pengajaran. Banyak guru dengan pengetahuan luas tentang mengajar materi, tetapi gagal saat mengajar, disinilah peran pentingnya metode pengajaran bagi seorang guru.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMPN 2 Cadasari terhadap guru Pendidikan Agama Islam yaitu dengan ibu Maftuhah, didapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik di SMPN 2 Cadasari masih banyak yang rendah. Dari banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya yaitu metode pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar ibu Maftuhah menggunakan metode Ceramah dan metode konvensional lainnya. Dalam proses belajar mengajar terkadang siswa kurang aktif, hanya diam dan mendengarkan tanpa ada respon dari siswa. Hal ini

⁵ Nanang Gustri Ramdani and others, 'Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran', *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2.1 (2023), 20 <[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)>.

⁶ N Widiastuti, 'Metode Pembelajaran Dalam Upaya Internalisasi Nilai-Nilai Keislaman', *Al Fatih*, 1 (2021), 1–8.

mengakibatkan kemampuan terhadap pemahaman siswa masih rendah.

Berikut data nilai UTS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 Smpn 2 Cadasari :

Tabel 1. 1

Data Nilai UTS Semester Genap

NO	Kelas	Nilai UTS		Jumlah	KKM
		X < 75	X > 75		
1	VII A	10	19	29	75
2	VII B	9	20	29	75
3	VII C	11	17	28	75
4	VIII A	10	22	32	75
5	VIII B	25	7	32	75
6	IX A	14	21	35	75
7	IX B	13	22	35	75

Menurut Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015, untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai pengukuran hasil belajar dilakukan oleh satuan pendidikan yaitu sekolah. Setiap mata pelajaran di Sekolah memiliki Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berbeda-beda,⁷ Sebagaimana standar kelulusan di SMPN 2 Cadasari menetapkan kriteria

⁷Malvin Dukalang, 'Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', 1.1 (2024), 41–50.

ketuntasan minimum (KKM) bagi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas dengan nilai 75, tetapi banyak siswa yang belum memenuhi KKM terutama di kelas VIII, Maka dari itu diperlukan pembaharuan dalam menyampaikan materi pada setiap bab, disini peneliti ingin memberikan pembaharuan pembelajaran yang berbasis ilustrasi gambar kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di dapat maka perlu adanya inovasi dengan menggunakan metode pembelajaran *Pictorial Riddle*, sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Hal ini akan terwujud dengan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang guru berikan dengan menggunakan metode *Pictorial Riddle*.

Pictorial Riddle merupakan metode dalam mengembangkan kegiatan peserta didik untuk dapat berdiskusi dengan kelompok kecil ataupun besar, melalui adanya penyajian permasalahan yang disajikan dalam bentuk gambar atau ilustrasi.⁸ Pembelajaran *Pictorial Riddle* umumnya memakai ilustrasi gambar ataupun sejenisnya yang dapat meningkatkan keaktifan pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran

⁸ Syaiful Arif and Farah Nor Asikhin, 'Efektivitas Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Metode Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12.3 (2022), 936-44 <<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.709>>.

yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide dan lain-lain.⁹ Media gambar dapat menampilkan materi pelajaran secara visual yang dibuat oleh guru ataupun dengan mengambil gambar-gambar dari buku, majalah atau internet yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan, dengan penggunaan media gambar ini diharapkan pembelajaran bisa lebih cepat difahami dan menjadi daya tarik peserta didik untuk lebih giat dalam proses belajar.

Salah satu penunjang media pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan *Prezi*. *Prezi* merupakan alat presentasi digital yang menyajikan video, gambar serta tulisan yang dapat dilakukan secara offline maupun online dilengkapi dengan audio dan animasi yang menarik.¹⁰ *Prezi* juga dilengkapi dengan kemudahan dalam menyisipkan gambar atau video ke dalam slide presentasi. Maka dari itu, penggunaan aplikasi *Prezi* ini diyakini dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam pembelajaran.¹¹

Dengan pemanfaatan media *Prezi* berbantuan dengan LCD Proyektor dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam bentuk visualisasi gambar. *Prezi* yang digunakan pun harus lebih bervariasi supaya pembelajaran lebih menarik, interaktif dan

⁹ Fita Permata Sari Risa Puspita Oktiana, 'Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Desa Bener Kecamatan Majenang', *Article History*, 5.Gcp 2021 (2022), 279–85.

¹⁰ Nadziroh Diva Ayu Handayani, Wachid Pratomo, 'Pengembangan Media Prezi Untuk Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Sila Ke-2 Pada Pembelajaran Tematik Muatan PPKn Kelas III SD Negeri Baran Bantul Yogyakarta', *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 1.1 (2023), 32–40.

¹¹ Dewa Ayu Dwita Respasti I Wayan Sugama, Gusti Ayu Agung Trisna Prameswari, 'Penggunaan Media Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Peserta Didik SMKN 2 Denpasar Diartikan Sebagai Interaksi Timbal Balik Antara Guru Dan Peserta Didik , Terjadi Dalam Konteks', *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2.1 (2024), 243–54 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.316>>.

membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media *Prezi* maka proses belajar mengajar akan memudahkan siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian metode pembelajaran yang tepat sangat penting. Dengan menggunakan metode *Pictorial Riddle* berbantuan media *Prezi* diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Pictorial Riddle Menggunakan Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cadasari”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, selanjutnya penulis uraikan rumusan masalah pada penelitian, sebagai berikut :

1. Metode pengajaran hanya menggunakan metode klasikal
2. Kemampuan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru masih terkategori rendah
3. Peserta didik kurang aktif pada proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar
4. Hasil belajar siswa masih ada yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, selanjutnya penulis uraikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengaruh *Pictorial Riddle* Menggunakan Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar siswa.
2. Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, selanjutnya penulis uraikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* berupa *Pictorial Riddle* Menggunakan Media *Prezi* di SMPN 2 Cadasari?
2. Apakah Terdapat Pengaruh yang Signifikan dari *Pictorial Riddle* Menggunakan Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cadasari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, selanjutnya penulis uraikan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Medapatkan *Treatment* Berupa *Pictorial Riddle* Menggunakan Media *Prezi* di SMPN 2 Cadasari
2. Untuk Mengetahui Pengaruh yang Signifikan dari *Pictorial Riddle* Menggunakan Menggunakan Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cadasari

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan memberikan manfaat kepada orang tua, guru dan peserta didik melalui penggunaan *Pictorial Riddle* Menggunakan Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cadasari

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengembangan

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan acuan dan landasan pengembangan

b. Bagi Guru

Adanya penelitian ini diharapkan guru agar dapat memanfaatkan *Pictorial Riddle* Menggunakan Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cadasari

3. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini karena peneliti memiliki rasa keingintahuan untuk dapat memecahkan permasalahan peserta didik yang masih memiliki nilai hasil belajar rendah, sehingga ingin membawa kebermanfaatan bagi peserta didik agar dapat belajar yang optimal, sehingga menjadikan hasil serta capaian prestasi yang maksimal

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah (2021) dengan **judul** Pengaruh Metode Pembelajaran *Pictorial Riddle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Mts Darul Qur'an Bengkel Tahun Pelajaran 2020/2021. **Tujuan** dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pictorial riddle terhadap Kemampuan berfikir kritis dan hasil

belajar pada siswa MTs Kelas VII. **Metode Penelitian** menggunakan Quasi Eksperimiental Design, teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal essay pada siswa kelas VII A dan VII D yang berjumlah 42 orang, data kemudian dianalisis menggunakan software SPSS tabel ANOVA. **Hasil Penelitian** menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pictorial riddle terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas VII. **Perbedaan** penelitian terletak pada variabel penelitian, penelitian terdahulu mengukur dua buah variabel y, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar, juga terletak pada metode penelitian dan Tujuan penelitian. **Persamaan** peneliti terletak pada metode pembelajaran yang membahas tentang Pictorial Riddle

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ratih AA, Yuni Adan Fahmi Fatkhomi (2024) dengan **Judul** Keefektivan Media Poster Berbasis Pictorial Riddle terhadap Scientific Literacy Skills Peserta Didik. **Tujuan** dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas poster berbasis pictorial riddle sebagai media pembelajaran IPA terhadap scientific literacy skills peserta didik dan perbedaan scientific literacy skills peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. **Metode penelitian** menggunakan Penelitian eksperimen dengan desain pretest-posttest control group, teknik pengumpulan data menggunakan tes (pretest-posttest) dan non tes yang melibatkan peserta didik di kelas VIII, Teknik pengambilan sampel dengan purposive sampling. Teknik pengumpulan data yaitu tes (pretest-posttest) dan non tes. Analisis data yang digunakan yaitu uji N-Gain dan uji independent sample t-test. **Hasil** penelitian menunjukkan

bahwa (1) Media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle cukup efektif dalam memberikan pengaruh pada peningkatan hasil scientific literacy skills peserta didik dengan perolehan persentase skor N-Gain 66,71% dan (2) Uji t-test menunjukkan perbedaan scientific literacy skills antara peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan ilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. yaitu sebesar 0,001. **Perbedaan** penelitian terletak pada variabel penelitian, penelitian terdahulu membahas tentang Scientific Literacy Skills Peserta Didik sedangkan peneliti membahas tentang hasil belajar, juga terdapat perbedaan pada metode penelitian. Persamaan penelitian terletak pada pembahasan mengenai pictorial riddle dan juga pada sasaran penelitian yang sama, yaitu peserta didik menengah pertama

3. Penelitian yang dilakukan oleh Somo dan Siti Maryatul Kiptiyah (2024) dengan **judul** Efektivitas Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Wonosari 01. **Tujuan** dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas model pembelajaran Pictorial Riddle dengan aplikasi Qreatif terhadap pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa. **Metode** penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain Quasi Experimental jenis Non-equivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (t-test), dan uji N gain. **Hasil** penelitian menunjukan bahwa perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai sig 2-tailed kurang dari 0.05 ($0.001 < 0.05$) serta nilai t-hitung $7.340 > t\text{-tabel } 2.009$.

Jumlah siswa yang tuntas KKM dikelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($88\% > 46\%$) hal ini menandakan adanya perbedaan pemahaman konsep kelas kontrol dan eksperimen. Nilai mean N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ($65,60\% > 42,05\%$). Analisis skor keaktifan siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol (observasi: $84\% > 66\%$; angket: $81\% > 66\%$). Kesimpulannya, model pembelajaran Pictorial Riddle dengan aplikasi Qreatif efektif meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa. **Perbedaan** penelitian terletak pada metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif jenis Non-equivalent Control Group Design, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif one posttest pretest group, juga terletak pada media yang digunakan, peneliti terdahulu menggunakan Aplikasi Qreatif sedangkan peneliti menggunakan *Prezi*.

H. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah dalam memahami isi dari skripsi ini, sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

Bab Kesatu Pendahuluan yang meliputi : Latar belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian dan sistematika Pembahasan.

Bab Kedua Kajian Teoritis, Kerangka berfikir dan hipotesis penelitian yang meliputi : Pictorial Riddle, Media *Prezi* dan Hasil belajar

Bab Ketiga Metodologi penelitian yang meliputi : Jenis dan metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sample,

variabel penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

Bab Keempat Hasil analisis penelitian yang meliputi : Deskripsi hasil analisis penelitian, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis

Bab Kelima Penutup terdiri dari simpulan dan saran – saran.