

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan akan menentukan kebudayaan manusia yang akan datang. Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan adalah salah satu usaha sadar manusia untuk lebih mengetahui kemajuan ilmu pengetahuan untuk dimasa yang akan datang. Karena seiring berjalannya waktu ilmu pengetahuan akan semakin berkembang. Pendidikan menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kualitas dan potensi diri. Untuk mencapai semua itu, diperlukan paradigma baru oleh guru dalam proses pembelajaran, dari yang pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Perubahan tersebut dimulai dari model pembelajarannya, kurikulum, maupun cara mengajar. Dalam perubahan cara mengajar dan kurikulum harus berpengaruh untuk perkembangan pendidikan, karena pendidikan menjadi tolak ukur pembelajaran dalam lingkup sekolah.¹

Dalam sebuah pendidikan, banyak aspek yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu pendidikan itu.² Proses pembelajaran tidak terlepas dari metode pembelajaran, media pembelajaran, dan hasil belajar siswa.³ Metode pembelajaran adalah langkah yang diterapkan dari strategi pembelajaran.⁴ Dalam pemilihan metode pembelajaran guru harus tepat sesuai dengan kondisi kelas, supaya tujuan pembelajaran

¹ Nidya Dudija, "Perbedaan Motivasi Menyelesaikan Skripsi Antara Mahasiswa Yang Bekerja Dengan Mahasiswa Yang Tidak Bekerja," *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal* 8, no. 2 (2011): 195, <https://doi.org/10.26555/humanitas.v8i2.464>.

² Tiara, Ramadani, and Ega Nia Maidita, "Pengaruh Strategi Critical Incident Terhadap Hasil Pembelajaran IPA," *SYMBIOTIC: Journal of Biological Education and Science* 1, no. 1 (2020): 25–30.

³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sisw" 03, no. 01 (2018): 171–87.

⁴ Sitti Hardiyanti Arhas and Universitas Negeri Makassar, "Metode Pembelajaran Black Knight . Apa ? Mengapa ? Dan Bagaimana ?" 5, no. 2 (2018): 165–72.

tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Sedangkan media pembelajaran adalah sarana yang digunakan atau dimanfaatkan supaya pembelajaran berjalan dengan baik.⁵ Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru mudah dipahami. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan tepat dan baik untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.⁶

Hasil belajar diperlukan dalam setiap pembelajaran, hal ini dapat menjadi tolak ukur apakah pembelajaran tersebut dapat memberikan suatu perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik.⁷ Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah untuk itu guru harus menentukan dan memperhatikan metode dan media apa yang tepat untuk setiap pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan menentukan metode dan media yang tepat dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan materi tersebut lebih mudah untuk dipahami. Hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan. Untuk proses pembelajaran yang berkualitas terdapat seorang guru dibutuhkan kemampuan dalam menentukan dan menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dan dibutuhkan dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di MAS Abadiyah Gabus Pati proses pembelajaran Qur'an Hadis masih menggunakan model pembelajaran yang lumrah digunakan. Pembelajaran Qur'an Hadis di kelas X MAS Abadiyah Gabus Pati masih berpusat pada guru, umumnya dilakukan dengan metode ceramah menggunakan media buku cetak. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru hanya guru yang aktif menjelaskan dan siswa tidak ada

⁵ Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Itqan* 8, no. 2 (2017): 145–67.

⁶ Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, "Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD" 3, no. 2 (2019): 64–72.

⁷ Ismail Ismail, Indri Astuti, and Aloysius Mering, "Evaluation of Learning Outcome Assessment System in Health and Sports Physical Education Subject in Junior High School," *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)* 3, no. 2 (2018): 296, <https://doi.org/10.26737/jetl.v3i2.767>.

interaksi, kegiatan pembelajaran tersebut menjadi monoton dan partisipasi siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran cenderung sedikit.⁸ Siswa merasa bosan karena kurang kreatifnya guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa merasa bosan, jenuh, dan tidak bersemangat dan kurang juga berpartisipasi belajar siswa pada materi pembelajaran.⁹ Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Qur'an Hadis masih kurang memuaskan.

Kelemahan anak dalam memahami dan menangkap mata pelajaran yang diberikan di sekolah, banyak menyebabkan guru pengajar belum mampu juga memperbaikinya dengan baik.¹⁰ Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan menyatakan bahwa belum mengenal dan menerapkan *Joyfull Learning* hal inilah yang melandasi peneliti ingin melkakukan penelitian dengan maksud untuk berbagi pengetahuan mengenai penggunaan strateegi *Joyfull Learning* dalam pembelajaran dengan guru yang bersangkutan disamping itu melalui penelitian tersebut juga diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman yang baru dengan pembelajaran yang lebih bermakna.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu ccaranya yakni dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran. *Joyfull Learning* digunakan agar siswa semangar dalam belajar dan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa fokus dalam belajar.¹¹

⁸ Heny Laili Fazriyah, wawancara oleh penulis, 5 Januari, 2022, wawancara 1, transkrip.

⁹ Lukas Bera, "Peningkatan Partisipasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Word Square Pada Siswa Kelas VA SD Inpres Iligetang," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1125>.

¹⁰ Atnawi Atnawi, "Pengtingnya Partisipasi Wali Murid Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Al-Ulum: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Ke Islaman* 6, no. 1 (2019): 83–93, <https://doi.org/10.31102/alulum.6.1.2019.83-93>.

¹¹ Dwi Hurriyati et al., "METODE JOYFULL LEARNING DAPAT MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA ABAK SEKOLAH DASAR" 6 (2022): 119–23.

Upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar adalah menerapkan model *joyfull learning* berbantuan media KOKAMI. KOKAMI merupakan suatu permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran, kokami terdiri dari sebuah kotak yang di dalamnya berisi kartu pesan. Dikatakan misterius karena isi di kartu tersebut tidak dapat diketahui sebelum amplop dibuka dan diketahui isi dari kartu tersebut.¹² Permainan dan media pembelajaran kokami mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif dan kritis sehingga siswa mampu memahami pesan yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran KOKAMI yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami, untuk itu hasil pembelajaran akan meningkat.

Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan Marlina Kamelia, Ahmad, dan Yeni Novitasari di kelas XI IPA SMA Negeri 6 Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *joyfull learning* dengan teknik *mind map* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dan pembahasan perhitungan uji *t independent* dengan sampel tidak berkorelasi diperoleh bahwa $t_{hitung}=3,625$ dan $t_{tabel}=2,001$. Hal ini berarti bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi *joyfull learning* dengan teknik *mind map* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 6 Bandar Lampung pada materi sistem ekskresi setelah diberi perlakuan.¹³

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati pada kelas X IPS 1 sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen yang menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI (Kotak Kartu

¹² Imarsih Ninkeula, Y T Filindity, and Y H Dulanlebit, "Komparasi Media Pembelajaran Kokami Dan Media Ular Tangga Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Materi Struktur Atom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Ambon," *Molluca Journal of Chemistry Education (MJoCE)* 9, no. 2 (2019): 70–77, <https://doi.org/10.30598/mjocevo19iss2pp70-77>.

¹³ Marlina Kamelia, Ahmad Ahmad, and Yeni Novitasari, "Pengaruh Strategi Joyfull Learning Dengan Teknik Mind Map Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Xi Ipa Sma Negeri 6 Bandar Lampung," *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi* 8, no. 2 (2018): 132–57, <https://doi.org/10.24042/biosf.v8i2.2303>.

Misterius) dan Kelas X IPS 2 sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol tanpa menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). Sehingga peneliti mengambil judul “**Efektivitas Strategi *Joyfull Learning* berbantuan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Al-Qur’an Hadis Di MAS Abadiyah Pati**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari pemaparan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan mengenai rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar Al-Qur’an hadits di kelas X Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati tanpa penggunaan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI?
2. Bagaimana hasil belajar Al-Qur’an hadits di kelas X Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati dengan penggunaan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI?
3. Seberapa efektif strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI terhadap hasil belajar Al-Qur’an hadits siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan mengenai rumusan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Al-Qur’an hadits di kelas X Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati tanpa penggunaan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Al-Qur’an hadits di kelas X Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati dengan penggunaan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI.
3. Untuk mengetahui keefektifan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI terhadap hasil belajar Al-Qur’an hadits siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai pembelajaran Qur'an Hadits, terutama dalam hal penggunaan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis akan memberikan manfaat bagi siswa, guru sekolah serta kepada peneliti. Berikut merupakan beberapa manfaat praktis:

a. Bagi Madrasah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menuangkan kontribusi terkait media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terutama dalam bidang Qur'an Hadits serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan dedikasi kepada guru terkait strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI dalam pembelajaran.
- 2) Menyumbangkan masukan kepada guru terkait cara menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- 3) Menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan partisipasi belajar serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis dengan adanya strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI.

c. Bagi siswa

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah mempelajari mata pelajaran Qur'an Hadits menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI.
- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami mata pelajaran Qur'an Hadis melalui strategi *Joyfull Learning* berbantuan

media KOKAMI sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab mengenai hasil yang akan dicapai.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
Mampu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai strategi *Joyfull Learning* berbantuan media KOKAMI dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits.

E. Sistematika Penulisan

Dibawah ini uraian secara singkat terkait sistematika penulisan proposal:

1. Bagian Awal

Bagian awal memuat terdiri dari sampul, lembar pengesahan, daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Bagian isi akan membahas mengenai beberapa bab yang terdiri dari tiga bab, antara bab satu dengan bab lain salinh berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh, ketiga bab tersebut adalah

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama terdiri dari latar belakang masalah yang menguraikan alasan dan motivasi penelitian, selanjutnya pokok masalah sebagai inti masalah, kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan kegunaan penelitian untuk mengetahui urgensi penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi tentang kajian pustaka yang mencakup telaah pustaka yang digunakan untuk memaparkan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui posisi penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan kerangka berpikir tentang teori yang digunakan dalam penelitian ini dan berakhir pertanyaan penelitian (hipotesis) sebagai hasil dugaan sementara.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional, uji validitas dan reabilitas instrument, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat, berisi tentang hasil data penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian terdapat tiga hal yang akan dipaparkan meliputi pertama gambaran objek penelitian kedua analisis data uji validitas uji prasyarat hipotesis. Pada bab ini peneliti fokus terhadap data yang sudah didapatkan dan melakukan analisis berdasarkan informasi yang didapatkan.

BAB V : PENUTUP

Bab kelima merupakan bab akhir pembahasan dalam skripsi ini yang berisikan kesimpulan dan saran-saran

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang digunakan sebagai rujukan penulis dalam skripsi dan berisi lampiran lampiran yang mendukung isi skripsi.