

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses untuk pengembangan potensi diri manusia. Yang dimaksud potensi diri yaitu kemampuan yang dimiliki setiap pribadi (individu) yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dalam berprestasi. Potensi diri adalah kemampuan yang terpendam pada diri setiap orang, setiap orang memilikinya (Siahaan, Parlindungan, 2005: 4). Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1): Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Syah, 2010: 1).

Sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan itu pasti memiliki tujuan. Adapun tujuan pengembangan potensi yang terdapat dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 bahwa: Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Afifuddin, 2008:37-38). Ada banyak faktor yang menjadi penentu tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia, di antaranya lembaga pendidikan.

Menurut Fattah (2006: 9) mengatakan bahwa:

“Lembaga pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga, yaitu lembaga pendidikan formal, lembaga pendidikan nonformal, dan lembaga pendidikan Informal. Dengan pengertian sebagai berikut:

- Lembaga pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Seperti halnya pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi.
- Lembaga pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang TPA, atau Taman Pendidikan Al Quran dan juga berbagai kursus, diantaranya kursus musik, bimbingan belajar, dan lain-lain.
- Lembaga pendidikan informal adalah kegiatan pendidikan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama yang ditemui karena dalam keluarga inilah seorang anak pertama kali mendapatkan didikan dan bimbingan didalam keluarga. Pendidikan keluarga juga dikatakan sebagai lingkungan yang utama karena sebagian besar kehidupan anak berada dalam lingkungan keluarga.”

Dari ketiga Lembaga pendidikan tersebut, Lembaga pendidikan formal merupakan Lembaga pendidikan yang wajib di ikuti oleh setiap warga Negara Indonesia dengan wajib belajar 9 (Sembilan) tahun, seperti yang di kemukakan di atas bahwa bentuk lembaga pendidikan Formal adalah sekolah. Di sekolah kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kalender akademik dan kurikulum yang berlaku. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran yang di ajarkan, salah satunya adalah mata pelajaran PAI.

Mata pelajaran PAI mengarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar bisa mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya. Adapun pengertian Pendidikan Agama Islam secara formal dalam kurikulum berbasis kompetensi dikatakan bahwa:

“Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utama kitab suci al-Quran dan hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman, Dibarengi tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam masyarakat hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa. (Kurdi & Aziz, 2006: 7).”

PAI adalah mata pelajaran yang sangat penting. Sebab PAI merupakan pedoman yang harus dipegang oleh peserta didik untuk tetap menjaga norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat. PAI juga bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan. Sehingga mereka menjadi manusia yang lebih bertakwa.

Pembelajaran PAI akan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai apabila terdapat komponen-komponen yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran tersebut, salah satunya adalah kondisi siswa. Permasalahan yang sering terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung siswa sering merasa jenuh, sehingga berdampak pada nilai siswa yang kurang baik dan guru sudah melakukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang baik dan bervariasi. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2010: 46). Pembelajaran akan sangat bermakna jika siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pelajaran dan juga senang serta tidak mudah jenuh (Sutikno, 2005:8).

Model pembelajaran berbagai macam adanya, termasuk di dalamnya model pembelajaran kooperatif atau dalam istilah bahasa Inggris lebih dikenal dengan istilah *Cooperative Learning*. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem belajar dengan membagi siswa kepada beberapa kelompok dan menekankan kerja sama sesama teman. *Cooperative Learning* berasal dari kata *Cooperative* yang artinya bekerja sama atau mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Johnson yang di terjemahkan oleh Isjoni (2013: 15) menemukan bahwa: *Cooperanon means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other group members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows students to work together to maximize their own and ech other as learning.* Pembelajaran kooperatif mengandung arti bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok.

Carousel Feedback merupakan salah satu tipe dari model kooperatif yang mudah diterapkan, Model *Carousel Feedback* dalam hal ini hadir menawarkan sebuah inovasi pembelajaran baru bagi para guru. Pembelajaran yang dilakukan dengan model *Carousel Feedback* mengharuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dan bersikap kritis atau responsif terhadap pembelajaran PAI, tidak sekedar mendengarkan ceramah guru dan mencatat. Model ini membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Perputaran kelompok yang

searah jarum jam dan keharusan pemberian *Feedback* (umpan balik) menuntut siswa untuk berpartisipasi dan berpikir kritis atau responsif terhadap materi pelajaran (Purnamasari, 2015: 5). Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas XI A SMK Baitul Aziz Kab. Bandung diperoleh informasi dari guru bidang studi PAI, bahwa Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI banyak yang rendah dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Data tersebut di peroleh dari nilai UAS siswa yang 65% dibawah KKM, Hal ini terjadi karena proses pembelajaran dirasa monoton dan siswa sering menganggap bahwa mata pelajaran PAI adalah mata pelajaran yang membosankan, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Carousel Feedback* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis merasa perlu untuk meneliti permasalahan tersebut, dengan judul: ***Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Carousel Feedback untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan model pembelajaran *Carousel Feedback* di Kelas XI A SMK Baitul Aziz Kab. Bandung ?
2. Bagaimana proses Penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback* pada mata pelajaran PAI di Kelas XI A SMK Baitul Aziz Kab. Bandung ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah menggunakan model pembelajaran *Carousel Feedback* di Kelas XI A SMK Baitul Aziz Kab. Bandung pada setiap siklus ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini di arahkan pada upaya penyajian data sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan model pembelajaran *Carousel Feedback* di Kelas XI A SMK Baitul Aziz Kab. Bandung.
2. Untuk mengetahui proses Penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback* pada mata pelajaran PAI di Kelas XI A SMK Baitul Aziz Kab. Bandung.

3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah menggunakan model pembelajaran *Carousel Feedback* di Kelas XI A SMK Baitul Aziz Kab. Bandung pada setiap siklus.

D. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran PAI di sekolah mempunyai peranan penting dalam pembentukan watak bangsa. PAI dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam. Pendidikan tersebut melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Alim, 2011: 4).

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Islam di sekolah tentunya tidak terlepas dari bagaimana cara guru mengajar di kelas, guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik. Salah satunya guru dituntut untuk dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2013: 46).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Joyce yang di terjemahkan oleh Ttianto (2012: 51) mengemukakan bahwa *Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking*

and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn.

Hal ini berarti bahwa model mengajar merupakan model belajar yang dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar (Trianto, 2012: 51).

Terdapat berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Isjoni, 2013: 15).

Model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*nya (Arends dalam Soetjipto 2008: 5). Istilah struktur tujuan dan struktur *reward* mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan atau *reward*. Siswa dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong dan/atau dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara bersama-sama dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas tersebut. Dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, juga melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial (Isjoni 2013: 23). Pembelajaran kooperatif bermanfaat agar siswa dapat berbagi informasi,

belajar sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain (Johnson dalam Isjoni 2013: 23).

Salah satu dari model pembelajaran kooperatif adalah *Carousel Feedback*. Model Pembelajaran *Carousel Feedback* adalah strategi yang menyediakan kesempatan bagi siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memahami tentang isu-isu kunci, masalah, dan konsep dengan mengingat fakta, keyakinan, informasi, dan/atau kesepakatan kunci. Selama proses ini, siswa bekerja sama untuk menghasilkan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru dan merenungkan tanggapan yang dihasilkan oleh sesama siswa (Mahananing, 2012: 22). Model pembelajaran *Carousel Feedback* ini sangat efektif di gunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa untuk memperjelas suatu pembelajaran dan membantu siswa untuk mudah menerima materi pembelajaran. *Carousel Feedback* bermanfaat agar siswa dapat menampilkan keterampilan evaluasi, mencermati dan mendiskusikan berbagai tugas dan menunjukkan usaha mereka, dan mengevaluasi pekerjaan orang lain serta mengungkapkan opini, (Martha 2015: 87).

Adapun sintaks model pembelajaran *Carousel Feedback* menurut Purnamasari (2012: 5-6) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan sub-bab yang akan dibahas oleh guru.
2. Kelompok-kelompok tersebut mendiskusikan tugas yang diperolehnya dan menuliskan jawaban ke dalam catatan yang telah disediakan selama 10 menit.

3. Kelompok berputar atau berpindah searah jarum jam dan menempati tempat kelompok selanjutnya.
4. Salah satu siswa dalam sebuah kelompok membacakan catatan hasil jawaban kelompok sebelumnya agar kelompoknya memberikan umpan balik (*Feedback*) berupa tambahan jawaban atau komentar positif ke dalam catatan tersebut dalam waktu 5 menit.
5. Guru membunyikan bel tanda agar kelompok berpindah ke kelompok selanjutnya.
6. Kelompok berpindah, mendiskusikan, dan memberi umpan balik terhadap kelompok selanjutnya sampai kembali ke tempat semula.
7. Kelompok mengkaji ulang umpan balik yang mereka terima dari kelompok lain untuk dipresentasikan di depan kelas.

Penerapan model *Carousel Feedback* dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif, hal ini tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Mulyasa (2009: 47) berpendapat bahwa:

“Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar yang mengacu pada pengalaman langsung.”

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syah (2012: 132) yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran

Salah satu cakupan hasil belajar adalah ranah kognitif. Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berpikir. Selanjutnya tanpa kemampuan berpikir mustahil siswa tersebut dapat memahami dan meyakini faidah materi-materi pelajaran yang disajikan kepadanya. Tanpa berpikir juga sulit bagi siswa untuk menangkap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran yang ia ikuti termasuk materi pelajaran agama. Adapun ranah afektif dan psikomotor cukup dipandang sebagai buah keberhasilan atau kegagalan perkembangan dan aktivitas fungsi kognitif (Syah, 2013: 82-83).

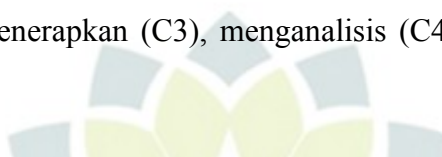
Taksonomi belajar dalam domain kognitif yang paling umum dikenal adalah taksonomi Bloom. Benjamin S. Bloom membagi taksonomi hasil belajar dalam enam kategori, yakni: 1) pengetahuan (*knowledge*); 2) pemahaman (*comprehension*); 3) penerapan (*application*); 4) analisis; 5) sintesis; dan 6) evaluasi. Tingkat pemahaman paling rendah (C1): pengetahuan atau mengingat, sampai tingkat paling tinggi (C6): evaluasi (Sani, 2016: 53). kemudian menelaah kembali taksonomi Bloom dan melakukan revisi terhadap yang menjadi indikator dari hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1
Revisi Taksonomi Bloom

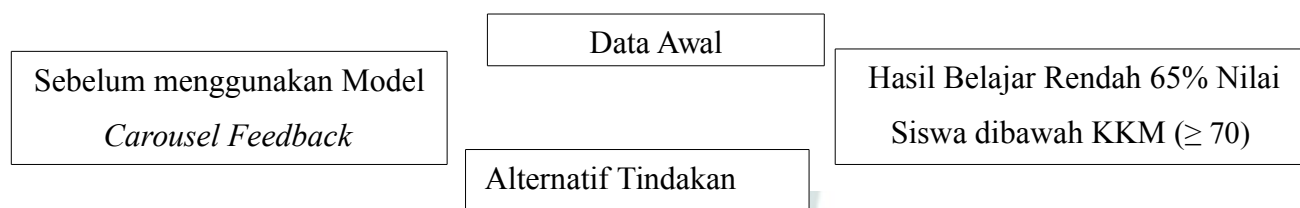
Tingkatan	Taksonomi Bloom (1956)	Anderson dan Krathwol (2000)
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Menerapkan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi

C6	Evaluasi	Berkreasi (sintesis)
----	----------	----------------------

Jadi, indikator ketercapaian hasil belajar siswa pada domain kognitif dalam pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan Anderson dan Krathwohl yang diterjemahkan oleh Prihantoro (2010: 101) dapat diukur berdasarkan taksonomi bloom yang meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), berkreasi (C6).



Gambar 1.1
Kerangka Berfikir



Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Carousel Feedback*, dengan Langkah-langkah :

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan sub-bab yang akan dibahas oleh guru.
2. Kelompok-kelompok tersebut mendiskusikan tugas yang diperolehnya dan menuliskan jawaban ke dalam catatan yang telah disediakan selama 10 menit.
3. Kelompok berputar atau berpindah searah jarum jam dan menempati tempat kelompok selanjutnya.
4. Salah satu siswa dalam sebuah kelompok membacakan catatan hasil jawaban kelompok sebelumnya agar kelompoknya memberikan umpan balik (*Feedback*) berupa tambahan jawaban atau komentar positif ke dalam catatan tersebut dalam waktu 5 menit.
5. Guru membunyikan bel tanda agar kelompok berpindah ke kelompok selanjutnya.
6. Kelompok berpindah, mendiskusikan, dan memberi umpan balik terhadap kelompok selanjutnya sampai kembali ke tempat semula.
7. Kelompok menanggapi ulang umpan balik yang mereka terima dari kelompok lain untuk

E. Hipotesis Tindakan Hasil belajar siswa meningkat nilai siswa diatas KKM

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana peneliti menduga bahwa dengan menerapkan model

pembelajaran *Coperaitve Learning* tipe *Carousel Feedback* hasil belajar siswa dapat meningkat.

