

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah merupakan salah satu pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik. Menurut Isjoni (2007: 37) Sejarah adalah ilmu yang menggambarkan perkembangan masyarakat, suatu proses yang panjang. Sejarah merupakan kisah manusia dengan perjuangan yang dikenal dengan kebudayaan. Memahami asal usul kebudayaannya, berarti memahami kenyataan dirinya dan kekiniannya. Memahami hakekat kekiniannya berarti mampu mengambil pelajaran untuk menghadapi masa depan. Mempelajari sejarah berarti mempelajari hubungan antara masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah bertujuan membangun kepribadian dan sikap mental peserta didik, membangkitkan kesadaran akan suatu dimensi fundamental dalam eksistensi umat manusia (kontinuitas gerakan dan peralihan terus menerus dari lalu ke arah masa depan), mengantarkan manusia ke kejujuran dan kebijaksanaan pada peserta didik, dan menanamkan cinta akan kebudayaan dan sikap kemanusiaan.

Dengan mengetahui masa lampau, maka dapat membantu setiap orang dalam menentukan sikap untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Sehingga orang akan melestarikan masa lalu, prestasi-prestasi yang pernah dicapai oleh generasi sebelumnya. Kemudian diwariskan kembali kepada generasi penerusnya dengan cara memberikan pengetahuan sejarah. Dengan

mengetahui masa lampau maka dapat diambil nilai-nilai, norma-norma untuk pendidikan moral, penalaran yang bijaksana, perubahan, keindahan dan budi pekerti luhur.

Pada perkembangannya, Sejarah Kebudayaan Islam menjadi sebuah mata pelajaran yang pokok dan harus diajarkan pada lembaga-lembaga pendidikan karena pentingnya ilmu sejarah itu sendiri. Namun segala sesuatu itu pasti mempunyai kendala. Peserta didik tidak dibiasakan untuk mengartikan suatu peristiwa guna memahami dinamika suatu perubahan.

Dalam realitanya kebanyakan peserta didik berpendapat bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan oleh banyak kemungkinan, seperti dalam pemilihan metode yang digunakan. Tidak tepatnya metode yang digunakan dalam mata pelajaran SKI tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI, hasil belajar menjadi kurang memuaskan dan bahkan jauh berbeda hasilnya dengan mata pelajaran lainnya. Sulitnya dalam mengajarkan materi sejarah sangat menghambat kemajuan siswa dalam memaknai Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis cermati dari proses belajar-mengajar PAI khususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI SMK Karya Budi ternyata guru masih menerapkan atau menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajarannya, dimana metode konvensional tersebut lebih terfokus pada guru yang berperan aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, guru aktif berbicara seperti halnya sedang

berceramah sedangkan peserta didik hanya “duduk manis” di bangkunya dan mencatat apa yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Peserta didik menjadi pasif dan cenderung kaku untuk bertanya bahkan malu untuk menyampaikan pemikirannya. Hal ini tentunya sangat membosankan bagi peserta didik dan apabila hal tersebut berlangsung terus-menerus maka minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik akan menurun.

Pada permasalahan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini disebabkan banyaknya materi yang termuat di dalamnya dan tidak digunakannya metode ataupun media yang tepat untuk menangani masalah tersebut. Sudah banyak sekali berkembang dalam dunia pendidikan khususnya dari segi metode pengajaran sehingga guru tidak harus selalu menggunakan metode-metode yang bersifat konvensional, hal ini bertujuan untuk mengembangkan ketertarikan dan pemahaman siswa untuk mempelajari pelajaran sejarah, mulai dari metode yang menggunakan imajinasi saat penyampaiannya hingga kepada permainan, dan bahkan menggabungkan keduanya.

Dalam skripsi ini akan dikaji salah satu metode yang diharapkan menjadi solusi untuk menangani masalah yang berkaitan dengan hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran SKI tersebut. Metode yang akan dibahas adalah metode yang bernama *Hot Seat*.

Paul Ginnis (2008 : 133) menjelaskan *Hot Seat* merupakan sebuah cara bagi guru untuk memberikan informasi ke kelas, tanpa kehilangan perhatian siswa. Metode *Hot Seat* merupakan salah satu metode pembelajaran inovatif

yang bertujuan untuk menunjang keaktifan dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode *Hot Seat* mencakup elemen-elemen keterampilan berbahasa yang dapat dipakai. Khususnya keterampilan berbicara, menulis, dan mendengarkan.

Metode *Hot Seat* dapat dilaksanakan dengan variasi berkelompok yaitu siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa. Kelompok tersebut mengajukan seseorang sebagai “front person” atau “juru bicara”, dan lainnya duduk dibelakang sebagai “alter ego” atau “sel otak” yang siap untuk konsultasi tentang apa yang harus diucapkan (Paul Ginnis, 2008: 135).

Penelitian dengan menggunakan metode *Hot Seat* sebelumnya telah dilakukan oleh titin Kurniasih (2006) dan Aji Nugraha (2013) yang membahas mengenai pengaruh metode pembelajaran dengan menggunakan metode *Hot Seat* terhadap hasil belajar siswa. Menunjukkan bahwa metode *Hot Seat* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibanding dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, metode *Hot Seat* tersebut lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui kemampuan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMK Karya Budi Cileunyi dengan menggunakan metode pembelajaran bernama *Hot Seat* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Oleh sebab itu, dalam penelitian skripsi ini peneliti akan mengkaji dan meneliti tentang pengaruh

metode *Hot Seat* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI materi Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode *Hot Seat* pada mata pelajaran PAI materi SKI Kelas XI di SMK Karya Budi Cileunyi Kab. Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi SKI dengan penerapan metode *Hot Seat* di kelas XI SMK Karya Budi Cileunyi Kab. Bandung?
3. Bagaimana hubungan penerapan metode *Hot Seat* dengan hasil belajar siswa pada materi SKI di kelas XI SMK Karya Budi Cileunyi Kab. Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Realitas Respon Siswa terhadap penerapan metode *Hot Seat* pada mata pelajaran PAI materi SKI di kelas XI SMK Karya Budi Cileunyi Kab. Bandung.
2. Realitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi SKI di kelas XI SMK Karya Budi Cileunyi Kab. Bandung dengan penerapan metode *Hot Seat*.

3. Realitas hubungan penerapan metode *Hot Seat* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi SKI di kelas XI SMK Karya Budi Cileunyi Kab. Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta untuk memvariasikan pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik agar lebih bermakna. Sedangkan secara spesifik manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Dengan penerapan metode *Hot Seat* dalam proses belajar mengajar, hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat.
- b. Dengan terciptanya situasi belajar yang kondusif diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk lebih giat dalam belajarnya.
- c. Peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena di menstimulasi peserta didik agar aktif serta seluruh peserta didik, sehingga proses belajar mengajar tidak terkesan membosankan.

2. Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih suatu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna meningkatkan mutu pembelajaran.

- b. Dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta meningkatkan rasa percaya diri dan terus bersemangat untuk memperbaiki pembelajaran secara berkelanjutan.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran tersebut.

4. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan pengalaman yang berguna untuk kedepannya yang mana peneliti akan terjun langsung dengan lembaga pendidikan khususnya lembaga sekolah untuk mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tentunya menarik minat peserta didik untuk belajar.

E. Kerangka Pemikiran

Di setiap bidang, manusia mencari efisiensi kerja dengan menetapkan metode yang terbaik untuk mencapai tujuan. Seorang guru yang minim akan metode mengajar, sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebab akan mengakibatkan rendahnya mutu pembelajaran, kurangnya minat peserta didik, tidak adanya perhatian dan kesungguhan belajar. Sebaliknya guru yang menguasai berbagai metode mengajar akan memperbesar minat belajar peserta didik, dan mempertinggi hasil belajarnya (Nunuk Suryani dan Leo Agung, 2012:48).

Dalam kegiatan belajar-mengajar, anak adalah sebagai subjek dan objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan tercapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan yang dimaksud disini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Bila hanya fisik anak yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai (Syaiful Bahri Djamarah, 2010:38).

Dalam membentuk peserta didik menjadi aktif membutuhkan suatu cara atau metode dalam penyampaian pembelajaran, karena metode memiliki kedudukan sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian terhadap keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Dengan demikian metode pengajaran sangat penting diterapkan untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam belajar harus dengan sadar mengatur lingkungan belajar, agar peserta didik terdorong untuk belajar. Dengan seperangkat teori dan pengalamannya guru harus mampu mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Penjelasan ini selaras dengan pendapat yang dipaparkan oleh Nunuk Suryani (2012:49), yaitu:

1. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Tujuan kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama komponen-komponen lain diabaikan. Salah satu komponen penting

untuk mencapai tujuan adalah metode. Jadi metode merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Metode sebagai strategi pembelajaran

Daya serap peserta didik terhadap bahan yang diberikan bermacam-macam ada yang cepat, ada yang sedang dan ada yang lambat. Oleh karena itu kegiatan belajar-mengajar guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Menurut Ginnis (2008: 133), mengungkapkan bahwa metode *Hot Seat* mencakup elemen-elemen keterampilan berbahasa yang dapat dipakai. Khususnya keterampilan berbicara, menulis dan mendengarkan. Teknik ini dilaksanakan dengan cara siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 5 orang dan dipilih salah satu siswa untuk duduk di kursi panas. Siswa yang duduk di kursi panas akan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman kelompoknya sesuai dengan informasi yang terdapat pada media kartu yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya. Pada kegiatan ini setiap siswa akan mendapatkan kesempatan untuk berbicara. Ginnis menjelaskan mengapa perlu menerapkan strategi Kursi Panas dalam proses pembelajaran, karena strategi kursi panas memiliki beberapa keunggulan, yaitu sebagai berikut:

1. Begitu bejalan, proses ini cukup memikat, bahkan menyentuh.
2. Kegiatan ini memberi tiap orang akses ke informasi, tidak peduli kemampuan bacanya.

3. Saat siswa menentukan informasi apa yang mereka dapat, mereka mempraktikkan manajemen dari belajar mereka secara umum, dan penyusunan pertanyaan yang baik secara khusus.
4. Informasinya biasanya diingat dengan baik karena sifat dramatis dan relatif aneh dari pengalaman ini.

Dengan konsep di atas tersebut, pembelajaran diharapkan dapat mendorong rasa percaya diri siswa untuk menyampaikan pemikirannya sehingga kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuannya dari apa yang disampaikan dalam proses belajar-mengajar. Disamping itu juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan teknik cara Tanya jawab.

Menurut Purwanto (2009: 44) hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk dari tujuan pengajarannya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Paul Suparno dalam Sardiman (2004: 38) mengemukakan beberapa prinsip dalam belajar yaitu:

- a. Belajar berarti mencapai makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- b. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- c. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- d. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- e. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Dari prinsip di atas tersebut maka akan tercipta suasana belajar yang kondusif bagi tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan potensi dan cita-cita peserta didik serta kurikulum. Dengan demikian upaya pendidikan untuk menjadikan peserta didik sebagai manusia yang seutuhnya akan terjadi melalui kegiatan belajar mengajar yang diajarkan oleh guru. Jadi, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dibuat oleh seorang guru untuk berupaya memperoleh kepandaian atau ilmu dengan cara berlatih sungguh-sungguh agar terjadi perubahan tingkah laku seseorang tersebut. Kualitas pembentukan kompetensi dari segi hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) sesuai dengan kompetensi dasar (E. Mulyasa, 2009: 257).

Menurut Slameto (2013: 54), ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri), dan faktor eksternal (berasal dari luar diri). Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.

Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2013: 129), juga menambahkan bahwa secara global faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

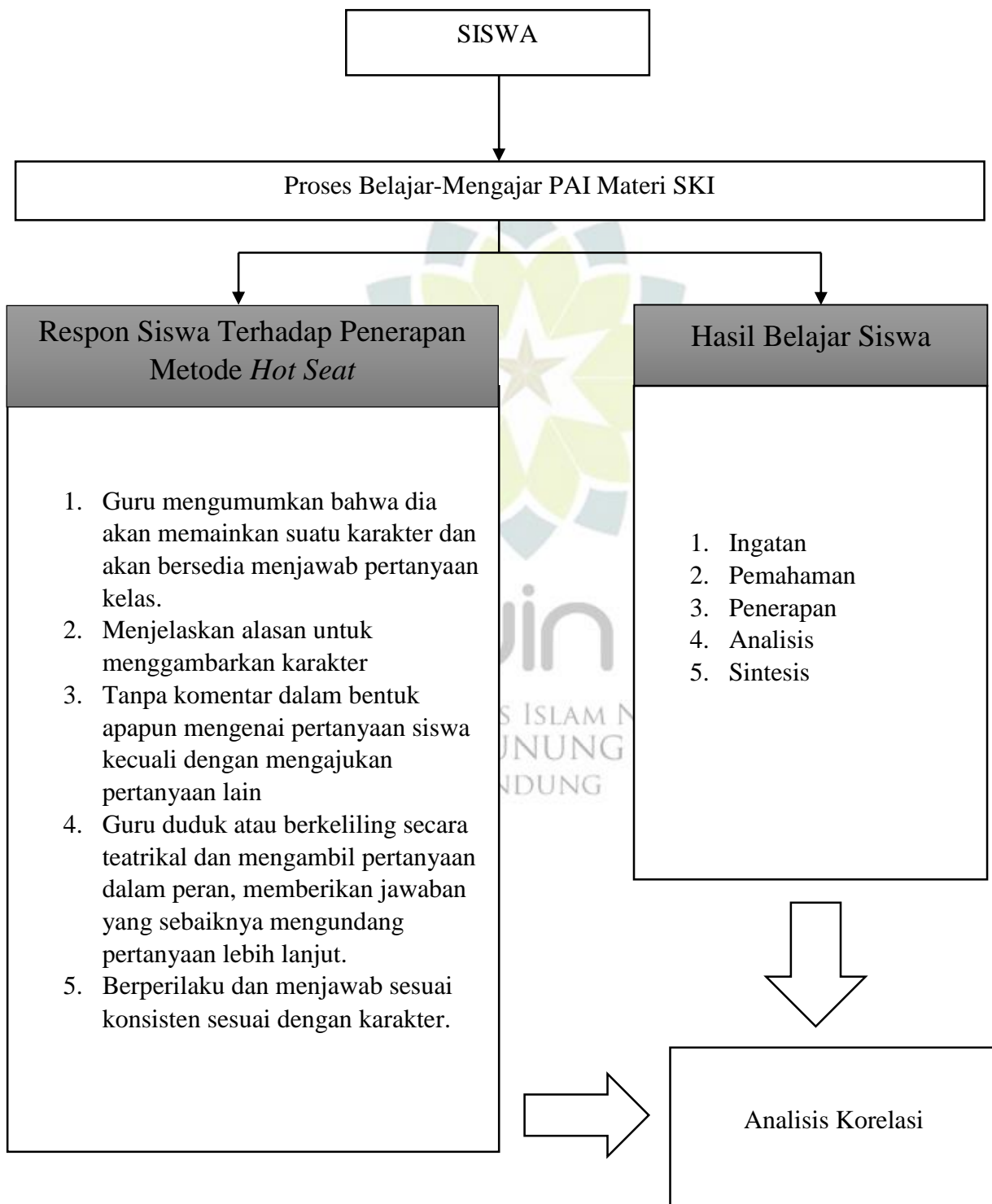
- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan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

Dari uraian-uraian di atas, tampak jelas bahwa terdapat faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam hasil belajarnya, baik itu faktor yang bersifat menghambat ataupun mendukung proses belajar. Secara garis besar dapat digolongkan ke dalam dua faktor, yaitu faktor inter/internal yang

berasal dari dalam dirinya sendiri dan faktor ekstern/eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut.



Kerangka Pemikiran



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan-permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2010: 110). Disebut bersifat sementara karena jawaban yang diberikan hanya baru berdasarkan kepada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dengan cara pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka penelitian di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan (korelasi) yang positif antara penerapan metode *hot seat* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi SKI. Untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut penulis menggunakan taraf signifikansi 5% dengan rumus: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis yang diajukan diterima. Sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis yang diajukan ditolak.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, unsur relevannya dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah sama-sama dengan menggunakan Strategi ataupun metode Kursi Panas (*hot seat*). Adapun penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Titin Kurniasih (2006), Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kursi Panas Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Sidomulyo 3 Batu”. Hasil penelitiannya menggambarkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode tersebut hal ini dapat dilihat dari analisis uji normalitas dan homogenitas menggunakan nilai selisih antara nilai pretest dan posttest kedua kelas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Analisis uji-t menggunakan nilai selisih antara nilai pretest dan posttest kedua kelas. Kelas yang menggunakan metode permainan Kursi Panas memperoleh rata-rata 63,56 terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional dengan rata-rata 51,17. Hal ini didukung dengan nilai probabilitas $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima artinya ada perbedaan mean yang signifikan hasil posttest antara kedua variabel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) atau dengan kata lain ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan metode permainan Kursi Panas terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Sidomulyo 3 Batu.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Aji Anugrah Wijaya (2013), Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya jurusan Pendidikan Teknik Elektro dengan Judul “Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi *Hot Seat* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar- Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Blitar.” Hasil penelitiannya dari data hasil belajar siswa diperoleh thitung sebesar 2,27 dan t tabel sebesar 1,9. ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, ini berarti bahwa pengaruh pembelajaran aktif dengan Strategi *Hot Seat* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi tersebut.

