

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Seluruh negara di dunia tahun 2020 sangat digemparkan dengan merebaknya virus Covid-19 yang menyebar hampir ke seluruh belahan bumi bahkan WHO menetapkan kejadian ini sebagai pandemi global. Indonesia pun tidak luput dari pandemi tersebut. Hampir semua sektor terdampak pandemi ini terutama sektor pendidikan. Sehingga kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 pada tanggal 11 Maret 2020, yang mengatur siswa harus belajar dari rumah (Learn From Home) dan begitu juga berlaku hal yang sama untuk guru yaitu bekerja dari rumah (Work From Home). Sehingga proses pembelajaran pun harus dilaksanakan dengan sistem PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) melalui pembelajaran berbasis jaringan atau yang dikenal dengan pembelajaran daring. Kebijakan ini diambil pemerintah untuk meminimalisir penyebaran virus covid-19. Semua guru, orang tua, bahkan siswa sangat tidak menduga pandemi covid-19 ini akan terjadi. Dengan keadaan seperti itu, guru dituntut untuk terus berinovasi menyediakan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran jarak jauh agar kegiatan belajar mengajar tetap dapat berjalan secara optimal meskipun dilakukan dari rumah.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 1 Ciparay diperoleh informasi bahwa pasca pembelajaran daring yang berkepanjangan ini menimbulkan banyak permasalahan diantaranya ialah kurangnya respon siswa karena kemonotonan guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga membuat anak cenderung jenuh dalam belajar, selain itu siswa lebih sering bergurau dengan temannya pada saat guru sedang menjelaskan materi, serta sikap pasif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Alasan berikutnya karena adanya kesan negatif siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran PAI itu tidak memberikan kesan yang mendalam dan kurang menyenangkan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan guru lebih banyak berperan

aktif daripada siswa. Hal ini pun yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI merupakan salah satu permasalahan yang ingin diperbaiki oleh guru, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Menurut Djemari Mardapi (2008) hasil belajar ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran karena hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut ketika mereka melakukan aktivitas belajar.

Oleh karena itu, guru harus sangat kreatif dalam memilih model pembelajaran karena guru berperan sangat besar terhadap perkembangan kemampuan seorang siswa, dimana guru itu merupakan personil yang menempati posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia, dan diajak untuk terus mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pendidikan.

Dengan hal tersebut maka sangat perlu dilakukan pembenahan terhadap permasalahan di atas. Peneliti menganggap bahwa model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Model ini memfokuskan siswa dengan berbagai aspek pengalaman langsung yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, Gembira dan Berbobot. PAIKEM GEMBROT merupakan salah satu jenis model pembelajaran terpadu (Marjuki, 2020). Yang berbantuan dengan model *Problem Based Learning* dimana model ini menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran

Model pembelajaran ini mendorong guru dan siswa untuk belajar secara aktif, dan bebas siswa mengemukakan gagasannya tanpa batasan namun tetap di bawah bimbingan guru, inovatif dimaksudkan agar guru selalu mengemas kegiatan belajar mengajar yang tidak menjenuhkan siswa, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan secara mandiri. Kreativitas guru diperlukan untuk

menciptakan kegiatan belajar yang berbeda untuk mendorong siswa menjadi lebih kreatif. Selain itu, guru juga diharapkan dapat menggunakan waktu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar siswa dapat menemukan pembelajaran yang efektif dan bermakna, guru juga harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar siswa dapat berkonsentrasi penuh. Tak lupa guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang fun, agar siswa belajar dengan gembira serta mempelajari pelajaran dengan mudah. Adapun berbobot, dalam hal ini diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada siswanya, guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah, model ini menggunakan masalah dunia nyata yang harus dipelajari siswa, sehingga siswa diharuskan mendapat lebih banyak keterampilan daripada pengetahuan hafalan. Melalui model pembelajaran di atas, diharapkan menjadi solusi gagasan pendidikan di era new normal. Oleh sebab itu, peneliti menganggap penting melalui penelitian “Penggunaan Model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian *Quasi Eksperimen* pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Ciparay)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses penggunaan model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 1 CIPARAY?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 1 CIPARAY?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas maka penulis mempunyai tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 1 CIPARAY.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 1 CIPARAY.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dianggap berharga jika bermanfaat baik bagi peneliti itu sendiri, maupun bagi guru dan siswa. Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi ilmiah tentang penggunaan model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis:

Hasil penelitian ini tentunya sangat bermanfaat bagi penulis sebagai sarana pengembangan dan perluasan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek sesuai dengan disiplin ilmu yang telah penulis tekuni secara mendalam mengenai penggunaan model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 CIPARAY.

b. Bagi Guru:

Guru akan lebih memahami materi pelajaran, sehingga guru dapat berusaha lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengajar dan sebagai motivator dan fasilitator di kelas khususnya dalam kondisi setelah pandemi covid-19.

c. Bagi Siswa:

Menjadikan siswa agar lebih giat dan bersemangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran PAI sehingga hasil belajarnya meningkat walaupun hampir dua tahun belajar online yang serba terbatas kemudian harus beradaptasi kembali untuk belajar secara offline.

d. Bagi Sekolah:

Untuk memberikan kontribusi yang berarti dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

e. Bagi Pembaca:

Untuk menambah pemahaman dan pengetahuan pembaca mengenai permasalahan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAI.

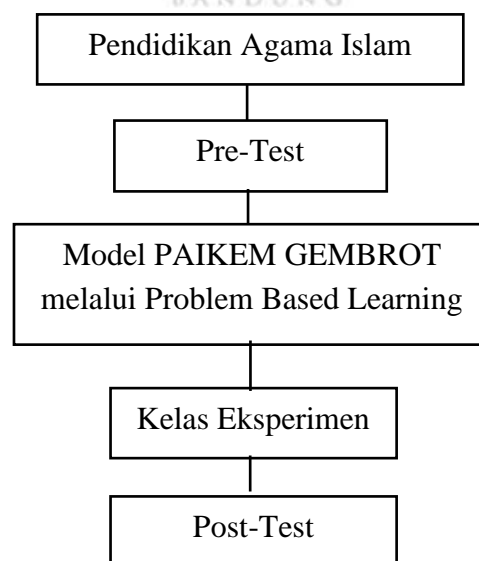
E. Kerangka Berfikir

Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai kerangka kerja bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang relevan dengan mata pelajaran (Rusman, 2010). Dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, dapat meningkatkan penguasaan materi dengan tingkat pemahaman yang optimal, siswa dapat mengembangkan keterampilan dirinya sendiri dan kelompok. Dalam hal ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator, agar siswa belajar secara aktif dan mandiri. Dengan demikian, hasil belajar siswa akan meningkat lebih tinggi.

Sesuai dengan yang dikemukakan Oemar Hamalik (2008), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah

mengalami kegiatan belajar. Sehingga *Problem Based Learning* ini sangat berkaitan dengan hasil belajar, karena dengan proses pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik akan mengetahui situasi dimana konsep materi diterapkan, serta meningkatkan pemahaman konsep materi ajar yang nantinya akan berimbas pada hasil belajar yang lebih optimal.

Peneliti memilih model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa. Dengan model *Problem Based Learning* diharapkan siswa mendapatkan lebih banyak kecakapan daripada pengetahuan yang dihafal. Mulai dari kecakapan memecahkan masalah, kecakapan berpikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan pencarian dan pengolahan informasi. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini karena model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan pada gambar berikut ini :



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

Penggunaan model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa akan terlihat dari hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan perlakuan model pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot (PAIKEM GEMBROT) melalui pembelajaran berbasis masalah kepada sejumlah siswa yang menjadi sampel penelitian.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dari penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Tanzeah, 2011). Sebelum dilakukan pengambilan data, dalam penelitian terlebih dahulu dirumuskan hipotesis tindakan sebagai dugaan awal peneliti, adapun hipotesis yang penulis ajukan yaitu sebagai berikut : Model PAIKEM GEMBROT melalui *Problem Based Learning* meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas VIII SMPN 1 CIPARAY.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji “u” mann whitney, untuk mengetahui perbedaan peningkatan di antara kedua kelas.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa uraian literatur yang penulis gunakan sebagai referensi penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. “Penerapan Model PAIKEM GEMBROT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VII A MTs N 3 Kota Jambi (Dian Setia Ningsih, 2020). Dari skripsi ini yang menjadi persamaan dengan dengan judul yang akan diteliti yaitu sama-sama membahas model pembelajaran PAIKEM GEMBROT dan subjek penelitian berada di jenjang SMP. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah jenis penelitian pada judul ini menggunakan PTK sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian kuantitatif, pada penelitian judul ini tidak menggunakan berbantuan model lain sedangkan penelitian penulis menggunakan berbantuan dengan model lain yaitu *Problem Based Learning*.

2. “Pengaruh Model PAIKEM GEMBROT Berbantuan Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Bangun Ruang Sisi Datar” (Lathifah, 2018). Persamaan dengan skripsi ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran PAIKEM GEMBROT, menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan subjek penelitian berada di jenjang SMP. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian judul ini menggunakan berbantuan media lain sedangkan penelitian penulis menggunakan berbantuan model lain yaitu *Problem Based Learning*.
3. “Pengaruh PAIKEM Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MI Hidayatul Muhtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018” (Sa’adah, 2018). Persamaan dengan skripsi ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran PAIKEM GEMBROT, penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian berada di jenjang MI sedangkan penulis subjek penelitiannya berada di jenjang SMP, penelitian ini menggunakan dua variabel terikat sedangkan penulis hanya menggunakan satu variabel terikat.

Di dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai peneliti baru. Meskipun antara peneliti dan peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot (PAIKEM GEMBROT). Namun demikian antara peneliti terdahulu tetaplah ada beberapa perbedaan. Adapun perbedaan tersebut terletak pada sintaks pembelajaran, lokasi, subjek dan tujuan yang hendak dicapai.