

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Menurut sejumlah peneliti, metode pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar. Temuan Lis Fatmawati (2013) menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. Kemampuan siswa dalam belajar setelah penelitian meningkat. Hal ini terbukti sebelum penelitian nilai rata-rata yang dicapai adalah 18,2 meningkat menjadi 22,39 dengan peningkatan sebanyak 4,16. Hasil ini menunjukkan melalui metode permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Sementara itu dalam penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Samsul Hadi (2015) lebih memfokuskan bagaimana penggunaan metode *smart game &* pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan nama dan tugas malaikat Allah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase ketuntasan pada Pra Tindakan 11,1%, pada siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 50% dan pada siklus III sebesar 94,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif telah berhasil.

Peningkatan prestasi belajar ditemukan pula dalam penelitian Eka Yuliana (2009), dan Muryani (2012). Namun kedua penelitian ini lebih difokuskan pada penggunaan dan pelaksanaan metode demonstrasi. Secara garis besar, kedua penelitian ini menjabarkan bagaimana metode demonstrasi dalam

meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan metode demonstrasi ini berjalan sangat efektif karena siswa diajak mengalami atau terlibat secara langsung dan aktif dilingkungan belajarnya.

Penelitian Ahmad Roisul (2009) lebih memfokuskan bagaimana penggunaan media kartu permainan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari tiga siklus yang diterapkan disimpulkan bahwa penggunaan media kartu permainan terbukti meningkatkan prestasi belajar. Hasil peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan pre test ke post test sebesar 46%. Bentuk dari peningkatan hasil prestasi belajar siswa yaitu, berusaha untuk belajar dengan arah mengorganisir siswa untuk melakukan diskusi secara kelompok, memotivasi siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Pada intinya, metode yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar adalah metode yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan serta serius tapi santai, dan dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak mengalami kejenuhan sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat dengan mudah diterima oleh siswa serta menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama.

Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa masa SD adalah masa dimana anak masih senang melakukan hal-hal yang bersifat senang dan santai seperti bermain sehingga lingkungan disekitarnya pun masih didominasi oleh kegiatan bermain. Oleh karena itu, fokus penelitian ini yaitu bagaimana penerapan

metode pembelajaran yang menyenangkan “bermain sambil belajar” yang disebut dengan metode *smart game* untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas V di SD N Jati Gunungkidul. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas.

B. Kerangka Teori

1. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Prestasi

Prestasi atau yang sering dikenal dengan istilah *achievement* menunjukkan kepada suatu pengertian tentang hasil yang dicapai oleh seseorang setelah menyelesaikan serangkaian tugas, kerja, atau usaha. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dsb). Disebutkan pula menurut Poerwodarminto Mila Ratnawati (Saefullah, 2012: 171) prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Hal tersebut sejalan dengan (Suryabrata, 2006: 297) bahwa prestasi merupakan nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau prestasi belajar siswa selama waktu tertentu.

b. Pengertian Belajar

Belajar yaitu suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono dkk, 2007: 74). Santrock dan Yussen (Sugihartono dkk, 2007: 74) mendefinisikan belajar sebagai perubahan

yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Berbeda dengan pendapat dari Reber (Sugihartono dkk, 2007: 74) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari usaha belajar yang menunjukkan ukuran kemampuan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang setelah orang tersebut melewati proses belajar pada masa tertentu. Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor (nilai) yang diperoleh dari hasil test mengenai sejumlah mata pelajaran. Prestasi belajar biasanya digunakan untuk menunjukkan tercapainya tingkat keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan dalam proses yang sudah ditentukan, melalui bimbingan, perhatian, pengaruh dalam proses belajar mengajar tertentu. Prestasi belajar berarti penilaian terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai sasaran belajar (Saefullah, 2012: 171).

c. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami,

menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak (Darajad, 2006: 86). Pendidikan Agama Islam yang dimaksud adalah lebih mengedepankan pada pendidikan yang bersumber pada ajaran agama islam. Hakikat pendidikan mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah anak didik melalui ajaran agama Islam sedangkan Pendidikan Agama Islam lebih diartikan sebagai proses pembimbing, mengarahkan dan mengajarkan anak untuk mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu menanamkan ketaqwaan serta menegakkan kebenaran sesuai dengan agama islam.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar pendidikan agama Islam yaitu hasil dari proses belajar dalam bidang atau mata pelajaran pendidikan agama Islam, setelah melewati proses belajar pada masa tertentu yang menunjukkan perubahan pada siswa itu sendiri serta untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun simbol yang merupakan cerminan dari hasil yang telah dicapai oleh siswa.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Dalyono (2009: 55), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah :

a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, terdiri atas:

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran atau karena sebab lainnya juga dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh karena itu, pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik secara fisik maupun mental agar bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

2) Intelegensi dan Bakat

Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ - tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir sehingga prestasi belajarnya rendah.

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.

3) Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan datang dari diri sendiri. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Dalam konteks itulah diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Tidak banyak yang dapat diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik dari seseorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu. Motivasi berbeda dengan minat. Ia adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah, atau semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

4) Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor psikologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan mempengaruhi hasil yang kurang memuaskan. Selain itu, teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, bagaimana cara membaca, mencatat, menggaris bawahi, membuat ringkasan/kesimpulan, apa yang harus dicatat dan sebagainya. Selain dari teknik-teknik tersebut, perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas, penggunaan media pengajar, dan penyesuaian bahan pelajaran.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri, terdiri atas:

1) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar yang digunakan, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata-tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

3) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal dilingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar menjadi berkurang.

4) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu-lintas, iklim dan sebagainya. Misalnya, keadaan lalu-lintas yang membisingkan, suara hiruk-pikuk orang disekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang

terlalu panas, semuanya ini akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya, tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk, ini akan menunjang proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan anak dalam proses belajar/prestasi belajar terutama bidang studi Pendidikan Agama Islam juga dipengaruhi oleh faktor luar (eksternal) yang tidak lain berasal dari sekolah, salah satunya metode mengajar yang digunakan oleh guru.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Sudjana (2005: 260), metode adalah cara yang tepat digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran. Sedangkan menurut (Fajri dan Senja, 2008: 565) metode adalah cara sistematis dan terdapat secara baik untuk mencapai tujuan, yang dimaksud yaitu cara yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan definisi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh seseorang untuk mencapai tujuan yang di harapkan. Metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada pelajar, karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif. Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan pelajar pada saat berlangsungnya

pengajaran.

b. Macam-macam Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran banyak macam dan jenisnya, setiap jenis metode pembelajaran mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing. Terdapat bermacam-macam metode dalam mengajar, yaitu (Sudjana, 2005: 78-86):

Metode ceramah, Metode tanya jawab, Metode diskusi, Metode resitasi, Metode kerja kelompok, Metode demonstrasi dan eksperimen, Metode sosiodrama (*role-playing*), Metode problem solving, Metode sistem regu (*team teaching*), Metode permainan edukatif (*smart game*), Metode latihan (*drill*), Metode karyawisata (*field-trip*), Metode survai masyarakat, dan Metode simulasi.

4. Metode Pembelajaran *Smart Game*

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Menurut Simanjuntak (2008: 6) bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Dunia anak adalah dunia bermain, maka biasanya anak-anak akan lebih cenderung mengingat peristiwa-peristiwa kecil saat bermain. Karena itu saat bermain sebenarnya merupakan saat yang paling tepat mengajaknya belajar, walaupun sebenarnya bermain juga merupakan bagian dari belajar itu sendiri (Musbikin, 2007: 277-278). Permainan bisa juga disebut dengan *games*. Menurut Hans Daeng (Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian

anak. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Metode permainan adalah merupakan metode pembelajaran dimana materi disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang terciptanya tujuan instruksional dalam pengajaran PAI baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Permainan sebagai bagian dari proses belajar dan dirancang menjadi suatu aksi / kejadian yang dialami sendiri oleh siswa kemudian dalam proses refleksi, disimpulkan untuk mendapat hikmah yang mendalam. Inilah yang dimaksud dengan metode *smart game*. *Smart* berarti cerdas dan *game* berarti permainan. *Smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik (Ahmad: 2009: 3). Beberapa kelebihan dan kelemahan dari metode *smart game* yaitu (Adjie, 2006: 83) :

a. Kelebihan metode *smart game* :

- 1) Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar.
 - 2) Materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami.
 - 3) Kemampuan memecahkan masalah pada siswa dapat meningkat.
- b. Kelemahan metode *smart game* :
- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan metode permainan.
 - 2) Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
 - 3) Permainan dapat mengakibatkan lingkungan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

5. Fungsi Metode *Smart Game*

Permainan (*games*) dapat berfungsi memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran (Susanto, 2009: 20).

Hampir sama dengan pendapat sebelumnya (Ginnis, 2008: 214) menyatakan bahwa :

“game secara efektif mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap”.

Game dapat bermanfaat untuk menciptakan hubungan kerja yang lebih fleksibel antara siswa, memecahkan kebekuan antara siswa dengan guru, meningkatkan atau menurunkan level energy, memfokuskan ulang

perhatian, dan melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa bersusah payah.

6. Macam-macam Bentuk *Smart Game*

Banyak bentuk permainan kreatif dan edukatif untuk anak. Yudha Kurniawan dalam bukunya "*Smart Games for Kids*" (Samsul, 2015: 6-7) menyebutkan 35 jenis permainan kecerdasan untuk anak, yaitu :

“Tepuk nama, sebanyak mungkin, mengingat aku, DOR, pulpen dan pensil, menggambar bangun, keluarga burung, menuliskan kekuatan pribadi, menghitung acak, acak gambar, tes tiga menit, cerita berantai, pesan berantai, pijat palu babat, operasi angka berantai, memilih bangun, konsentrasi titik, mengurut usia, presentasi kelompok, penjahat dan polisi, gajah, jerapah, dan pohon kelapa, buah apel, tangan kusut, melewati rintangan kecil, pesan dari bola, cari tempat, sentuhan suara, tebak batu, sesuatu dari sarung, berdiri bersama-sama, gangsing hidup, kata-kata sulit, mengangkat bersama, arah mata angin, mendengar bunyi dan mencium bau.”

Berbeda dengan Purwanto dalam bukunya disebutkan beberapa game edukatif untuk pelajaran PAI siswa SD kelas IV-V diantaranya (Purwanto, 2013: 19):

“Mencari jejak ke masjid, teka-teki silang, kotak ajaib Asmaul Husna, ular tangga anak muslim, game kata sandi, benar atau salah, mencocokkan nama, dll.”

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran *smart game* dalam bentuk “acak kata” dan “benar salah”. Alasan pemilihan kedua bentuk permainan tersebut karena mengandung unsur sosial edukatif, yaitu siswa secara langsung terlibat dengan siswa lainnya sehingga dalam kegiatan bermain dalam konteks pembelajaran, siswa juga melakukan interaksi sosial sehingga melatih aspek kognitif, afektif sekaligus psikomotorik siswa untuk berkembang.

7. Langkah-langkah Metode *Smart Game*

Dalam penelitian ini, jenis permainan yang digunakan pada siklus I yaitu acak kata dan pada siklus II yaitu benar atau salah. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Persiapan Guru

1) Menentukan topik

Guru menentukan topik permainan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

2) Mempersiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan

Sebelum dilaksanakan permainan, guru mempersiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan agar kegiatan pembelajaran menggunakan metode *smart game* berjalan lancar.

3) Menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan

Petunjuk mengenai pelaksanaan metode permainan perlu dibuat dan disampaikan kepada siswa supaya siswa mengetahui apa saja hal-hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan sesuai petunjuk yang sudah dibuat. Tujuannya agar mempermudah siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game*.

b. Pelaksanaan

1) Menjelaskan maksud dan tujuan permainan

Sebelum masuk kedalam tahap pelaksanaan permainan, terlebih dahulu guru menjelaskan kepada siswa mengenai tujuan dari

permainan yang hendak dicapai.

2) Membagi siswa dalam beberapa kelompok

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dalam kelas untuk memudahkan jalannya permainan. Pembagian kelompok ditentukan oleh guru entah berdasarkan nomer absen, jenis kelamin, atau secara acak.

c. Tindak Lanjut Metode *Smart Game*

1) Siswa menjelaskan hasil permainan

Setelah selesai melaksanakan permainan, siswa menjelaskan hasil permainan kemudian guru mengaitkan hasil permainan dengan teori pembelajaran PAI sekaligus membuat kesimpulan dari hasil permainan tersebut.

2) Evaluasi

Berdasarkan hasil permainan yang sudah diperoleh siswa, guru mengadakan evaluasi mengenai tujuan dan manfaat yang telah dicapai dalam permainan sekaligus evaluasi mengenai kesalahan yang telah terjadi dalam permainan.

C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah prestasi belajar siswa yang belum memuaskan, maka penulis mengajukan hipotesis, yaitu:

“Pembelajaran dengan metode *smart game*, dapat meningkatkan prestasi belajar PAI.”