

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Peningkatan proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh peran guru yang menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Semua media, metode, dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar memiliki dampak besar terhadap hasil belajar siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Nurrita, 2018).

Belajar adalah proses yang fundamental dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan (Jihan, 2013). Proses belajar bukan hanya tentang mempelajari ilmu pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan mental individu (Sanjaya, 2011).

Setiap individu dalam proses pendidikan melakukan kegiatan belajar untuk mencapai perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Salah satu tanda tercapainya perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar (Syarifi, 2015).

Hasil belajar adalah hasil dari interaksi aktif dan positif antara individu dengan lingkungannya (Nasution, 1990). Proses belajar menyebabkan perubahan perilaku ke arah positif pada diri individu (Hamalik, 2006). Kompetensi atau keterampilan yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar yang dirancang oleh guru mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2011).

Anderson Krathwohl (2002) menyampaikan domain kognitif/ pengetahuan dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta adanya perubahan perilaku. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk guru



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode yang tepat, sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi dan mencapai hasil belajar yang baik (Sobry, 2019)

Metode adalah cara, yang fungsinya adalah alat untuk mencapai tujuan. Saat ini, sudah banyak sekali variasi metode pembelajaran yang bisa diterapkan selama proses pembelajaran, guru haruslah selalu berusaha mencari metode pembelajaran yang menarik, efisien dan dianggap menjadi metode terbaik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang tentunya metode pembelajaran tersebut haruslah membantu ketercapaian tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan nasional secara efektif dan efisien (Huda, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama masa praktik pengalaman lapangan setelah selesai pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS), penulis mendapatkan data hasil PTS siswa kelas XI MIPA-1 dari jumlah seluruh siswa kelas XI MIPA-1 sebanyak 31 orang hanya tiga orang atau 9,68% yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu dari rentang nilai 76-80. Sisanya, mendapatkan nilai yang bervariasi dari rentang nilai 40-60. Jadi, faktanya ada 90,32% siswa yang nilai PTSnya dibawah KKM, sedangkan KKM untuk mata pelajaran PAI yang telah ditetapkan adalah 75.

Peneliti mengamati bahwa metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Mekar Arum masih dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan hafalan. Selain itu, Siswa sering kurang fokus pada penjelasan guru, hanya menghafal dan mengerjakan tugas tanpa berdiskusi atau bertukar pendapat dengan temannya. Metode dan media yang digunakan kurang efektif dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan pergantian metode dan media pembelajaran. Salah satu metode alternatif yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan belajar, dan pemahaman siswa adalah metode *Token Economy* dengan media audio-visual.

Menurut Alter, *token economy* dapat digunakan sebagai strategi dalam mengelola kelas. *Token Economy* adalah suatu metode perubahan perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang disukai dan mengurangi perilaku yang tidak disukai dengan menggunakan token (tanda). (Handayani,

2014) metode *token economy* adalah prosedur pemberian satu kepingan (satu tanda atau isyarat) sesegera mungkin setelah perilaku yang diharapkan muncul, dan kepingan ini nantinya dapat ditukar dengan benda atau aktivitas yang diinginkan subjek.

Manfaat metode *token economy* meliputi peningkatan interaksi sosial, kepedulian terhadap diri, dan performa kerja individu (Pervin, 2010). Manfaat lainnya termasuk membantu murid dengan gangguan fisik, menangani masalah anti sosial, menurunkan tingkat absen, meningkatkan performa akademik, mengurangi perilaku agresif, dan mengelola perilaku anak (Prakoso, 2016).

Penelitian menunjukkan bahwa metode Token Economy dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Aldi Winanto dalam penelitiannya membuktikan keberhasilan meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode ini (Winanto, 2019).

Untuk menerapkan metode pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran sebagai pendukung. Adapun media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (Arsyad, 2011) Ada banyak sekali media yang bisa digunakan selama proses pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual.

Media audio-visual menyampaikan informasi melalui suara dan gambar, memiliki kemampuan lebih baik karena menggabungkan kedua elemen tersebut. Media ini dibagi menjadi dua: audio-visual diam (seperti film bingkai suara dan cetak suara) dan audio-visual gerak (seperti film suara dan video *cassette*). Media audio-visual murni menggabungkan suara dan gambar dari satu sumber, sementara audio-visual tidak murni menggabungkan suara dan gambar dari sumber berbeda (Arsyad, 2011).

Media audio-visual memegang peran penting dalam proses pembelajaran, karena mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Penerapan Metode *Token Economy* dan Media Audio Visual di kelas XI SMA Mekar Arum yang peneliti lakukan dalam rentang bulan Februari sampai dengan Maret merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI sebagaimana yang penulis jelaskan pada bab selanjutnya.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian masalah, rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan metode *token economy* dan media audio visual pada pembahasan materi masa kejayaan Islam dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas XI di SMA Mekar Arum?
2. Bagaimana penerapan *Token Economy* dan media audio visual pada pembahasan materi masa kejayaan Islam dalam pembelajaran PAI pada siswa SMA Mekar Arum?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *Token Economy* dan media audio-visual dalam pembahasan materi masa kejayaan Islam pada siswa kelas XI di SMA Mekar Arum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan metode *token economy* dan media audio visual di kelas XI SMA Mekar Arum
2. Untuk mengetahui penerapan metode *Token Economy* dan media audio visual pada mata pelajaran PAI di SMA Mekar Arum.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *Token Economy* dan media audio visual di kelas XI SMA Mekar Arum.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas penelitian yang ada.
 - b. Menyumbangkan pemikiran bagi dunia pendidikan.
 - c. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan semangat guru dalam mengajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI sehingga prestasinya meningkat.
 - 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
 - 3) Memotivasi siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.
 - b. Bagi guru
 - 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
 - c. Bagi sekolah
 - 1) Menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan kinerja guru.
 - 2) Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pengelolaan pengajaran.

E. Kerangka Berfikir

Metode *Token economy* adalah suatu metode pengubahan perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang disukai dan mengurangi perilaku

yang tidak disukai dengan menggunakan token (tanda). Dalam pelaksanaannya didasarkan pada pendekatan perilaku yang menggunakan penguatan positif. Teknik *token economy* menekankan pada pemberian penghargaan yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar berperilaku sesuai dengan yang diharapkan. Pemberian satu kepingan (satu tanda, satu isyarat) dilakukan sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku sasaran muncul. Tanda-tanda tersebut dikumpulkan dan kemudian dalam jangka waktu tertentu dapat ditukarkan dengan hadiah atau sesuatu yang mempunyai makna (Ulfa, Sadif, Hanu, Konseling, & Buton, 2019).

Disisi yang lain, media audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media audio-visual dibagi dua yaitu: a) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film bingkai suara, dan cetak suara; b) audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*. Pembagian lain dari media audio-visual adalah: a) audio-visual murni, yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti film video *cassette*; b) audio-visual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya dari slide proyektor dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode dan media pembelajaran yang tepat akan memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik, khususnya hasil belajar kognitif (Sobry, 2019).

Hasil belajar kognitif yang baik menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menguasai pengetahuan dan mampu mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks pembelajaran (Lestari, 2020). Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan metode *Token Economy* dan media audio-visual sebagai pendukung pembelajaran yang efektif. Melalui metode ini, siswa

tidak hanya menerima penghargaan secara langsung atas perilaku positif mereka, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

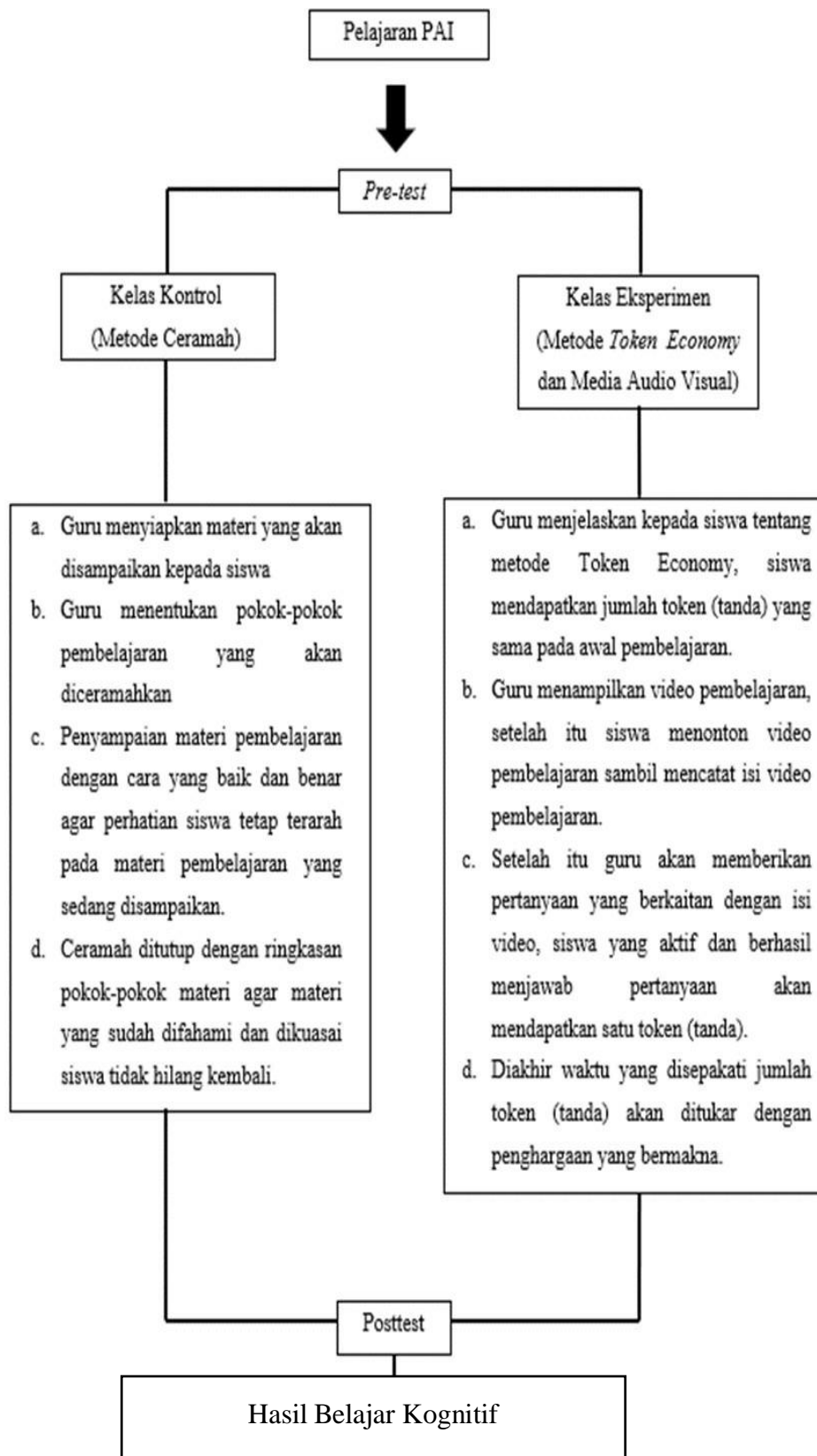
Berfokus pada proses pembelajaran, metode *Token Economy* dan media audio visual serta hasil belajar kognitif sangat erat kaitannya satu sama lain karena salah satu manfaat dari metode *Token Economy* adalah dapat meningkatkan performa akademik siswa, adapun media audio visual membantu ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan meningkatnya performa akademik siswa maka akan meningkat pula hasil belajar kognitifnya.

Metode *Token Economy* dalam pembelajaran PAI bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengemukakan pendapat serta variasi kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan metode ini, siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam dan mempertahankan hasil belajar kognitif mereka dalam jangka waktu yang lebih lama.

Penelitian ini diawali dengan melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen pada pembelajaran. Penelitian kelas kontrol menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan yang membuat siswa merasa bosan sehingga kurang memperhatikan. Sementara dikelas eksperimen menggunakan metode *Token Economy* dengan media audio visual yang mana menjadi bahan penelitian itu sendiri. Hasil *pretest* ini menjadi pencapaian belajar kognitif siswa pada metode yang digunakan. Setelah dilakukan *pretest* pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Token Economy*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran PAI. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan metode *Token Economy*. Jika hasil *posttest* lebih besar dari hasil *pretest* maka akan membuktikan bahwa metode *Token Economy* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI di SMA Mekar Arum. Untuk

langkah-langkah pelaksanaan metode *Token Economy* yang akan dicoba digabungkan dengan media audio visual dapat dilihat dalam gambar skema kerangka berfikir berikut:





F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya maka perlu diuji kebenarannya. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Berdasarkan dari kerangka berfikir diatas, hipotesis dari penelitian ini adalah:

Ha: Diduga terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode Token Economy dikelas XI SMA Mekar Arum.

Hipotesis ini akan diuji untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan metode *Token Economy* dibandingkan dengan yang tidak menggunakan, khususnya dalam konteks pembelajaran PAI di SMA Mekar Arum.

Uji hipotesis pada penelitian adalah:

$t_{hit} \geq t_{tab}$, berarti Ha diterima

$t_{hit} \leq t_{tab}$, berarti Ha ditolak

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut adalah hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan metode yang sama dan pernah digunakan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Fatimah Ratnasari (2020) dalam penelitiannya berjudul "Pengaruh Metode *Token Economy* Terhadap Disiplin Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak" menemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam perkembangan disiplin anak yang menggunakan metode *token economy* dibandingkan dengan yang tidak. Penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen, yang menerapkan metode *token economy*, memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Secara keseluruhan, metode *token economy* terbukti berpengaruh positif terhadap

disiplin anak, seperti yang dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan thitung lebih besar dari ttabel. Berdasarkan kesimpulan ini, beberapa saran diberikan, antara lain: 1) Metode token economy dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan disiplin anak usia dini; 2) Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan disiplin anak; 3) Penelitian selanjutnya dapat melanjutkan aspek-aspek lain terkait metode ini.

2. Rahma Tri Astuti (2022) dalam penelitiannya "Pendampingan Penguatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Melalui Metode *Reward Teknik Token Economy* Pada Siswa Sekolah Dasar Kelurahan Habaring Hurung" menemukan bahwa penerapan metode *reward teknik token economy* berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung. Peningkatan ini terlihat dari perubahan skor pada indikator minat belajar, seperti perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan setelah pendampingan selama tiga hari, dengan peningkatan skor masing-masing indikator. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *reward teknik token economy*.
3. Aldi Winanto (2019) dalam penelitiannya "Upaya Meningkatkan *Self Confidence* dan Hasil Belajar Melalui Metode *Token Economy* Pada Anak Usia 5-6 Tahun" menemukan bahwa metode *token economy* efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun dalam proses pembelajaran. Anak-anak menunjukkan peningkatan percaya diri dengan menunjukkan karya atau kemampuan mereka, mengungkapkan tanggapan terhadap materi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas sesuai instruksi dengan mandiri. Metode ini menggunakan token sebagai bentuk penghargaan yang dapat ditukar dengan *reward* sesuai dengan jumlah token yang terkumpul, yang mendorong partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.
4. Dwi Hurriyati (2022) dalam penelitiannya "Penerapan Metode *Reward Teknik Token Economy* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK

Melati Desa Air Rupik" menemukan bahwa metode *reward* teknik *token economy* berhasil meningkatkan minat belajar anak-anak TK Melati Desa Air Rupik. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator minat belajar setelah penerapan metode ini. Penelitian ini menegaskan bahwa minat belajar anak-anak dapat ditingkatkan melalui pendekatan metode *reward* teknik *token economy*.

5. Sekarini Andika Permata Sari (2023) dalam penelitiannya "Penerapan *Token Economy* dalam Meningkatkan Rentang Perhatian Anak dengan Disabilitas Intelektual" menemukan bahwa penerapan *token economy* dengan bantuan media visual efektif dalam meningkatkan kemampuan mempertahankan perhatian pada anak dengan disabilitas intelektual. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mempertahankan perhatian setelah intervensi menggunakan metode ini.

Penelitian-penelitian ini memberikan dasar empiris dan referensi yang kuat dalam melaksanakan penelitian tentang penerapan metode *token economy* dalam berbagai konteks pendidikan dan perkembangan anak.

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah Ratnasari berjudul: "Pengaruh Metode <i>Token Economy</i> Terhadap Disiplin Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak."	Penelitian Fatimah Ratnasari dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode <i>token economy</i> . Penelitian yang dilakukan juga sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan	Perbedaannya adalah penelitian Fatimah Ratnasari untuk mengetahui pengaruh metode <i>token economy</i> terhadap kedisiplinan anak sedangkan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan metode

		metode kuasi eksperimen.	<i>token economy</i> terhadap hasil belajar siswa
2	Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Tri Astuti berjudul “Pendampingan Penguatan Minat Belajar Melalui Metode Reward Teknik Token Economy Pada Siswa Sekolah Dasar Kelurahan Habaring Hurung”	Penelitian Rahma Tri Astuti dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode <i>token economy</i> . Penelitian yang dilakukan juga sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode kuasi eksperimen.	Perbedaannya penelitian Rahma Tri Astuti penerapan metode <i>token economy</i> bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan metode <i>token economy</i> terhadap hasil belajar siswa
3	Penelitian yang dilakukan Aldi Winanto berjudul “Upaya Meningkatkan Self Confidence dan Hasil Belajar Melalui Metode <i>Token Economy</i> Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Penelitian dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode <i>token economy</i> . Penelitian yang dilakukan juga sama menggunakan	Perbedaannya dalam penelitian Aldi Winanto menggunakan dua pendekatan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, sampel atau populasi penelitian dalam penelitian Aldi Winanto

		pendekatan kuantitatif. Penelitian ini sama-sama berupaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.	untuk anak usia 5-6 tahun. Sedangkan dalam penelitian ini untuk siswa SMA.
4	Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hurriyati (2022), dengan judul “Penerapan Metode Reward Teknik <i>Token Economy</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK Melati Desa Air Rupik”	Penelitian Dwi Hurriyati dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode <i>token economy</i> . Penelitian yang dilakukan juga sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode kuasi eksperimen.	Perbedaannya penelitian Dwi Hurriyati penerapan metode <i>token economy</i> bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan metode <i>token economy</i> terhadap hasil belajar siswa
5	Penelitian yang dilakukan oleh Sekarini Andika Permata Sari (2023), dengan judul “Penerapan <i>Token Economy</i> dalam Meningkatkan Rentang	Penelitian Sekarini Andika dengan penelitian ini sama-sama menggunakan	Perbedaannya dalam penelitian Sekarini Andika penerapan metode <i>token economy</i> bertujuan untuk

	Perhatian Anak dengan Disabilitas Intelektual”	<p>penerapan metode <i>token economy</i>. Penelitian yang dilakukan juga sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode kuasi eksperimen.</p>	<p>meningkatkan rentang perhatian anak sedangkan dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMA.</p>
--	--	---	--

