

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang terencana dan sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), yang menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah (Suniah, 2023), peran metode pembelajaran sangat krusial. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan agama, tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama dan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Lestari, 2023).

Namun dalam praktiknya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini sering kali rendah, yang dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), hanya sekitar 35% siswa yang menunjukkan minat tinggi dalam pembelajaran PAI, sementara sisanya mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan (Nesi & Akobiarek, 2018).

Permasalahan yang dihadapi siswa terkait pembelajaran PAI BP sering kali berkaitan dengan kebosanan dan kurangnya metode interaktif dalam proses belajar mengajar (Muhamad Azin & Eko Subianto, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam metode pengajaran dapat menyebabkan siswa merasa tidak terlibat dan kurang termotivasi untuk belajar (Nur Syariful Amin & Muhamadiyah, 2022). Hal ini diperparah dengan adanya

latar belakang siswa yang beragam, dimana beberapa siswa mungkin memiliki pengalaman dan minat yang berbeda terhadap materi yang diajarkan (Winata, 2021).

Berdasarkan penelitian awal melalui observasi, peneliti memperoleh sebuah informasi bahwa di SMP Plus Bandung Timur, salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sering kali kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode yang sering digunakan oleh guru PAI dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran berbasis masalah (PBL). Guru sudah menerapkan metode pembelajaran tersebut dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah metode tersebut. Pada penerapannya guru pun sudah tepat dalam menerapkan kedua metode tersebut bahkan sering kali mengkombinasikannya dengan media interaktif.

Problem based learning (PBL) merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan pemecahan masalah nyata sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman siswa. Dalam metode ini, siswa dihadapkan pada kondisi yang menuntut mereka untuk berpikir analitis, bekerja sama dengan orang lain, serta menerapkan pengetahuan yang dimiliki guna menemukan solusi. PBL tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan berperan dalam proses pembelajaran. (M, Hamzah, & Suandi, 2022). Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan (Rahmat, Rukli, & Saleh, 2023). Selain itu, penelitian lain juga mengindikasikan bahwa minat belajar siswa berhubungan erat dengan hasil belajar mereka. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan prestasi yang lebih baik dalam mata pelajaran yang mereka pelajari. Dalam konteks ini, PBL berperan penting dalam meningkatkan minat belajar, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar siswa. Adapun Langkah-langkah pbl adalah sebagai berikut: 1)

orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Titin Huriah, 2018) .

Namun dalam kenyataannya masih terdapat siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi, tidak sistematis dalam membagi peran dalam diskusi, tidak fokus ketika dalam proses pembelajaran, enggan bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru dan tidak mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. Dalam konteks ini, dua metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah metode *time token* dan *problem based learning* (PBL).

Metode *time token* adalah strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi. Dalam metode ini, setiap siswa diberikan sejumlah token waktu yang dapat mereka gunakan untuk berbicara selama diskusi. Token ini berfungsi sebagai alat untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan pendapat dan berkontribusi dalam diskusi, dengan cara ini, siswa yang biasanya lebih pendiam atau kurang percaya diri dapat didorong untuk berpartisipasi, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain metode pembelajaran tersebut, dalam hal ini kehadiran media pada proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Keberadaan media dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pola interaksi antara guru dan siswa, tidak hanya komunikasi satu arah saja, melainkan terdapat komunikasi timbal balik. Untuk mendukung aspek tersebut perlu adanya media terbaharukan yaitu media *smart card* atau kartu pintar adalah media berbasis permainan yang memiliki keunggulan tersendiri, guru dapat menggunakan set

kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan sekaligus membawa muatan konsep bahasan tertentu. Dalam satu set kartu permainan biasanya terdapat beberapa pasang kartu dan masing-masing kartu terdapat sebuah gambar. Gambar yang dimaksud tidak harus bagus, yang lebih penting adalah jelas dan terbaca. Media *smart card* sendiri termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang sangat efektif untuk digunakan dalam ranah pembelajaran. Kartu pintar akan menjadi alat bermain bagi siswa yang akan membuat siswa menjadi kreatif dan inovatif. Media *smart card* dapat mengubah suasana belajar lebih menyenangkan, meningkatkan antusias dari siswa dan tentunya dapat menarik perhatian dari siswa.

Menggabungkan metode *time token* dengan PBL dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan interaktif. Dengan menggunakan *time token* dalam konteks PBL, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam diskusi mengenai masalah yang dipecahkan. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa yang biasanya enggan berbicara dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran (Gaol, Sibarani, & Husein, 2022). Meskipun *time token* dan PBL memiliki fokus yang berbeda, keduanya dapat dibandingkan dalam konteks peningkatan keterlibatan siswa. *time token* lebih berfokus pada pengaturan waktu dan kesempatan berbicara, sedangkan PBL berfokus pada konteks pembelajaran berbasis masalah. Namun, keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu mendorong partisipasi aktif siswa (Ardiansyah, Kosim, & Hermawan, 2022). Integrasi kedua metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik, di mana siswa tidak hanya terlibat dalam diskusi tetapi juga dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka (Pohan & Murti, 2022).

Namun, penelitian yang mengkaji secara spesifik penggunaan metode *time token* berbasis media *smart card* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengaruh metode pembelajaran

terhadap hasil belajar secara umum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi penggunaan kombinasi metode dan media ini terhadap minat belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Plus Bandung Timur adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *time token* pada proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang inovatif seperti metode pembelajaran *time token* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti *smart card*, juga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa (Utami, Kadir, & Herlanti, 2021).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis merasa tertarik dan akan menindaklanjutinya dengan melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Time Token* Berbasis Media *Smart Card* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti”** (Penelitian Quasi Experiment pada siswa kelas VII SMP Plus Bandung Timur).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran *time token* berbasis media *smart card* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Plus Bandung Timur?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebelum dan setelah penggunaan metode pembelajaran *time token* berbasis media *smart card* di kelas VII SMP Plus Bandung Timur?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran *time token* berbasis media *smart card* terhadap minat belajar siswa pada mata

Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Plus Bandung Timur?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Penggunaan metode pembelajaran *time token* berbasis media *smart card* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Plus Bandung Timur.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Plus Bandung Timur.
3. Pengaruh penggunaan metode pembelajaran *time token* berbasis media *smart card* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Plus Bandung Timur.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak.

1. Manfaat secara Teoritis
 - a. Memperkaya kajian teori mengenai penggunaan metode *time token* dalam meningkatkan minat belajar siswa.
 - b. Memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang relevan untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
 - c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan dan inovasi pembelajaran.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, membantu untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta memudahkan pemahaman terhadap materi PAI dan Budi Pekerti.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi, khususnya PAI dan Budi Pekerti.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di lembaga pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Metode *time token* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. (Sitohang, 2024) mengungkapkan bahwa metode ini dapat mengatasi kebosanan akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Dengan memberikan kupon berbicara kepada siswa, metode ini mendorong partisipasi aktif dalam diskusi kelas, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Sintak metode *time token* melibatkan beberapa langkah, seperti penjelasan tujuan pembelajaran, pemberian tugas, serta penggunaan kupon berbicara dengan durasi tertentu. Setiap siswa wajib menggunakan seluruh kuponnya sebelum sesi diskusi berakhir. Metode ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan partisipasi siswa, melatih keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan kebiasaan mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. Namun, metode ini juga memiliki keterbatasan, seperti keterbatasan dalam penggunaannya di kelas besar serta membutuhkan waktu lebih lama dalam pelaksanaannya (Agus Krisno, 2016).

Media *smart card* merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk mendukung metode *time token*. (Lazim, 2016) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa. Media *smart card* memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Ningsih,

2023) juga menyebutkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap rasa ingin tahu siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman mereka.

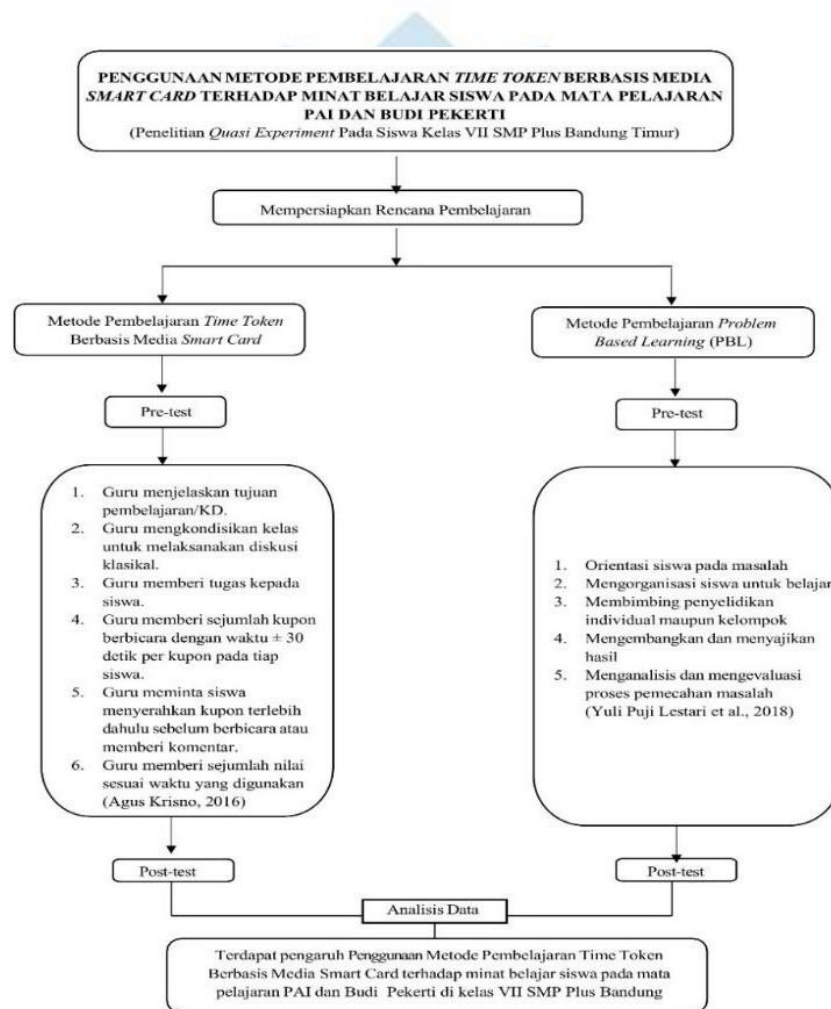
Dalam implementasinya, media *smart card* dapat diterapkan dengan membagi siswa ke dalam kelompok dan membagikan kartu berisi materi secara acak. Siswa kemudian membaca dan mendiskusikan isi kartu sebelum berpartisipasi dalam permainan tepuk kartu yang melibatkan interaksi antar kelompok. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggunakan permainan yang sudah akrab bagi siswa (Frasandy et al., 2022).

Minat belajar siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. (Dwi, 2019) menjelaskan bahwa minat belajar berkaitan dengan perhatian, keingintahuan, motivasi, serta kebutuhan siswa. (Friantini & Winata, 2019) mengidentifikasi empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang terhadap pembelajaran, pemusatan perhatian, keinginan untuk aktif belajar, serta adanya usaha dalam merealisasikan keinginan belajar. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dirancang untuk mendukung perkembangan minat belajar siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran wajib yang bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Dalam konteks ini, metode *time token* dan media *smart card* dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap PAI dan Budi Pekerti, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Kombinasi metode *time token* dan media *smart card* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. (Kurniati, 2016) menegaskan bahwa penggunaan metode *time token* yang didukung oleh media pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, (Pratiwi, 2017) menyebutkan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua

guna mendukung pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian (Rahmadhani, 2022) menunjukkan adanya hubungan positif antara minat belajar dan hasil belajar siswa. Dengan meningkatkan minat belajar melalui metode *time token* dan media *smart card*, diharapkan prestasi akademik siswa juga meningkat. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji efektivitas kombinasi strategi ini dalam berbagai konteks pendidikan agar dapat diterapkan secara optimal (Amin et al., 2022). Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam skema berikut ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban tersebut masih bersifat teoritis. Perumusan hipotesis didasarkan pada kerangka berpikir yang disusun sebagai respon awal terhadap masalah yang telah dirumuskan. (Zaki & Saiman, 2021). Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H1 : $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *time token* berbasis media *smart card* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Plus Bandung Timur.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini di antaranya adalah:

- a. Penelitian oleh Dewi dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Arends Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik Di Kelas” dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *time token* Arends terhadap keterampilan sosial peserta didik di kelas dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest dan mendapatkan hasil utamanya yaitu penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model *time token* arends dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, yang berdampak positif pada interaksi dalam pembelajaran (Dewi et al., 2020).
- b. Penelitian oleh Paksi pada tahun 2022 dengan judul “ *Time token* Arends: Sebuah Strategi Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Kelas” dalam penelitian tersebut bertujuan untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap penelitian sebelumnya mengenai penggunaan metode *time token* Arends untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan

menggunakan metode kualitatif dengan analisis literatur dan mendapatkan hasil utamanya yaitu penelitiannya menunjukkan bahwa metode *time token* Arends efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan (Paksi, 2022).

- c. Penelitian oleh Gunawan dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time token* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA” dalam penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa dengan menggunakan metode desain *Nonequivalent Pretest Posttest Control Group Design* dan mendapatkan hasil utama penelitiannya menemukan bahwa penggunaan model *time token* dengan media audio visual secara signifikan meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa (Gunawan, Negara, & Manuaba, 2020).
- d. Penelitian oleh Pramana & Suarjana pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd” dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA siswa, dengan penelitiannya menggunakan desain eksperimen dengan pretest dan posttest dan mendapatkan hasil utama dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model *time token* berbantuan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa (Pramana & Suarjana, 2019).

Persamaan semua penelitian di atas menggunakan metode *time token* sebagai pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Mereka juga menunjukkan bahwa penggunaan media (audio visual atau video) dapat memperkuat efektivitas metode *time token* dalam meningkatkan hasil belajar.

Adapun perbedaannya penelitian Dewi et al. lebih fokus pada keterampilan sosial, sedangkan penelitian Gunawan et al. dan Pramana dan Suarjana lebih menekankan pada hasil belajar dalam mata pelajaran IPA. Paksi melakukan tinjauan sistematis, sementara yang lain adalah penelitian eksperimental yang lebih terfokus pada pengukuran hasil belajar.

Kesenjangan yang terlihat dalam penelitian-penelitian terdahulu adalah kurangnya fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) dalam konteks penggunaan metode *time token* berbasis media *smart card*. Selain itu, meskipun beberapa penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar, tidak ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengaruh metode ini terhadap minat belajar siswa, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan yang ada dengan mengeksplorasi pengaruh metode pembelajaran *time token* berbasis media *smart card* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan fokus pada aspek minat belajar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas metode *time token* dalam konteks pendidikan agama, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk siswa. Penelitian ini juga akan menambah literatur yang ada mengenai penggunaan media *smart card* dalam pembelajaran, yang masih terbatas.