BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (undang - undang RI Nomor 20, 2003).

Siswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha untuk potensi dirinya untuk proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal, pendikan informal dan lain-lain. Maghfiroh (2018) menyebutkan siswa merupakan salah satu komponen dalam sistem Pendidikan. Siswa merupakan material (bahan mentah) dalam proses tranformasi yang di sebut Pendidikan. Berbeda dengan komponen-komponen lain dalam system Pendidikan oleh karena kita menerima "materi" ini sudah setengah jadi, sedangkan komponen-komponen lain dapat di rumuskan dan sesuai dengan fasilitas dan kebutuhan yang ada.

Guru adalah orang yang mengajar atau memberi pelajaran di kelas. Secara khusus guru merupakan orang yang bekerja di bidang Pendidikan dan Pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu siswa dalam mencapai kedewasaan masing-masing. Guru yakni bukanlah hanya sekedar orang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan materi pengetahuan tertentu, akan tetapi merupakan anggota masyarakat yang harus ikut aktif dan berjiwa bebas serta kreatif dalam mengarahkan perkembangan siswanya untuk menjadi anggota masyarakat yang harus ikut aktif dan berjiwa bebas serta kreatif dalam mengarahkan perkembangan siswanya untuk menjadi anggota masyarakat sebagai orang dewasa (Hermayanti et al., 2022).Hasil belajar siswa

dalam pendidikan merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Djamarah dan Zain (2006) menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan (Djamarah, S. B. Zain, 2006).

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas. Trianto (2010), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Pupuh dan Sobry S (2010) berpendapat makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Roestiyah (1989) mengatakan guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan.

Sebagai seorang tenaga pendidikan guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan metode pembelajaran yang baik pula, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya (Dr. Yowelna Tarumasely, 2024).

Dalam pendidikan Islam, metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya mencapai hasil belajar, karena ia menjadi sarana yang membermaknakan materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum pendidikan, sehingga dapat dipahami atau diserap oleh peserta didik menjadi pengertian-pengertian yang fungsional terhadap tingkah lakunya. Dalam pendidikan Islam, metode yang tepat guna bila ia mengandung nilai-nilai intrinsik dan ekstrinsik

sejalan dengan materi pelajaran dan secara fungsional dapat dipakai untuk merealisasikan nilai-nilai ideal yang terkandung dalam tujuan pendidikan Islam. Antara metode, kurikulum (materi) dan tujuan pendidikan Islam mengandung relevansi ideal dan oprasional dalam proses kependidikan. Oleh karena itu proses kependidikan Islam mengandung makna internalisasi dan transformasi nilai-nilai Islam ke dalam pribadi peserta didik dalam upaya membentuk pribadi muslim yang beriman bertakwa dan berilmu pengetahuan yang amaliah mengacu kepada tuntunan agama dan tuntutan kebutuhan hidup bermasyarakat (Asy'ari, 2014).

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Zain, 2011). *Quiz team* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman sebagai pembelajaran aktif, *quiz team* adalah metode untuk meningkatkan kemampuan tanya jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan (L.Silberman, 2013). Pembelajaran aktif secara sederhana dapat didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang dapat dilakukannya selama pembelajaran (Hariyanto, 2012).

Metode *Quiz team* adalah suatu kegiatan tanya jawab antar kelompok. Dalam kegiatan pembelajaran ini akan terjadi proses belajar yang tidak membosankan karena adanya komunikasi dan diskusi dari satu kelompok ke kelompok lain (Rahaju, 2014). Mengajukan pertanyaan berarti menunjukkan pola pikir yang dimiliki oleh seseorang, sehingga bertanya dapat juga mendorong kemampuan siswa untuk berpikir (Yamin, 2007). Bertanya merupakan suatu bentuk siswa untuk dapat mengetahui makna dari suatu hal ataupun suatu masalah sehingga dapat dicari solusi yang tepat dan dapat membangkitkan semangat dan pola pikir kritis.

Metode *Quiz team* merupakan kegiatan pembelajaran dengan berkelompok, masing-masing kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya, mereka berdiskusi, membuat pertanyaan serta menjawab pertanyaan antar

kelompok, berkompetisi dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat ditegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran *quiz team* merupakan pelaksanaan suatu cara penyampaian materi pembelajaran berbentuk kuis secara tim, peserta didik berkompetisi secara positif dengan metode ini diharapkan dapat menarik. *Quiziz* merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quiziz* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. *Quiziz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada.

Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa *quiziz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019:250) menyebutkan bahwa aplikasi *quiziz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran.

Dalam lembaga pendidikan khususnya di jenjang madrasah tsanawiyah (MTS), pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) dipisahkan menjadi beberapa mata pelajaran, yaitu Qur'an Hadits, Fikih, Akidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Salah satu mata pelajaran yang akan dijadikan fokus penelitian adalah mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) (Rahmat, 2019). Tujuan pembelajaran SKI adalah untuk memberikan informasi kepada siswa tentang Sejarah dan Kebudayaan Islam, memotivasi untuk belajar tentang Sejarah dan Kebudayaan Islam, membangun rasa hormat dan keinginan yang mendalam pada akhlak yang mulia, dan membekali siswa agar dapat mengetahui perjuangan para Nabi dan Rasul dalam menyebarkan agama Tauhid (Islam).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

SMP Daarut Tauhiid Bandung sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam menekankan pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai keislaman, Pembelajaran PAI di sekolah berbasis kitab kuning, yang berarti tidak menggunakan buku paket atau PAI BP, sejalan dengan implementasi kurikulum merdeka. Berdasarkan studi pendahuluan di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung mempelajari mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) Guru diharuskan untuk menyesuaikan pembelajaran kitab kuning dengan kurikulum tersebut, guru sudah menggunakan metode *cooperative learning* dan *discovery learning* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Kondisi siswa cenderung ceria dan senang jika pembelajaran melibatkan penggunaan laptop, yang menunjukkan antusiasme mereka terhadap teknologi. Namun dalam praktiknya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa kelas 8 dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah kesulitan siswa dalam memahami kitab kuning.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya kebiasaan dalam membaca dan memahami teks-teks berbahasa arab, terutama dalam kaidah nahwu dan shorof yang digunakan dalam kitab kuning. Selain itu, kesulitan dalam melogat atau melafalkan teks dengan benar juga menjadi tantangan tersendiri, mengingat sebagian besar siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis kitab klasik. Selain itu, kemampuan pemahaman bahasa Arab yang masih terbatas menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran. Meskipun siswa telah mendapatkan dasar-dasar bahasa Arab, mereka masih mengalami kesulitan dalam menerjemahkan dan memahami makna dari teks yang terdapat dalam kitab kuning. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman materi yang diajarkan dan menurunkan efektivitas proses pembelajaran.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga turut memengaruhi minat belajar siswa. Anak-anak cenderung lebih antusias dalam menggunakan laptop atau perangkat digital dibandingkan dengan mengikuti metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau pembacaan kitab. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran minat belajar yang lebih mengarah pada metode interaktif dan berbasis teknologi. Jika tidak diadaptasi dengan baik, kondisi ini dapat

menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis kitab, sehingga pemahaman terhadap materi agama menjadi kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kitab kuning serta pendekatan yang dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama. Dengan demikian, diharapkan solusi yang diterapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menumbuhkan minat siswa dalam memahami ilmu agama secara lebih mendalam, sedangkan SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung, sebagai lembaga pendidikan yang memiliki komitmen untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga memiliki karakter BAKU (baik dan kuat), menyadari pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran.

Salah satu metode yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah metode *quiz team*. Metode *Quiz team* ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dalam bentuk kerja kelompok yang menyenangkan, di mana mereka saling berkompetisi dan bekerja sama dalam menjawab kuis atau pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif ini, diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Namun, sebelum metode ini diterapkan secara luas, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini sangat relevan untuk memberikan gambaran apakah metode *quiz team* bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang cukup kompleks tersebut dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar.

Melalui penelitian ini, diharapkan bisa ditemukan jawaban mengenai efektivitas penerapan metode *quiz team* melalui media *quiziz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung. Hasil penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan metode pembelajaran lain yang lebih inovatif, sehingga proses belajar mengajar bisa lebih efektif, menyenangkan, dan memberikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

dampak positif terhadap pencapaian akademik siswa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka berikut merupakan rumusan masalah di kelas VIII pada penelitian ini.

1. Bagaimana realitas hasil siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung?
2. Bagaimana penerapan metode *Quiz Team* berbantuan aplikasi *quiziz* pengaruh terhadap siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung?
3. Bagaimana pengaruh metode *Quiz Team* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis hal-hal berikut ini:

1. Untuk mengetahui realitas hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Quiz Team* berbantuan aplikasi *quiziz* pengaruh terhadap siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung?
2. Untuk mengetahui proses penerapan metode *Quiz Team* berbantuan aplikasi *quiziz* pengaruh terhadap siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahun, memecahkan masalah praktis dan meningkatkan kompetensi peneliti. Ada 2 kelompok manfaat yang dapat di tinjau dari segi teoritis dan praktis., diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan untuk lebih dapat memajukan pemahaman tentang cara meningkatkan proses pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar para siswa dalam mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) melalui penggunaan metode pembelajaran *Quiz Team* serta berfungsi sebagai tolak ukur untuk penelitian di masa depan.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat Bagi Siswa

      Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman lebih dan motivasi baru kepada siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran *Quiz Team* untuk lebih meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

   b. Manfaat Bagi Pendidik

      Hasil penelitian ini dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan berfungsi sebagai panduan atau referensi untuk pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, bagi sekolah hasil penelitia ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan penilaian kinerja guru serta dapat membantu meningkatkan mutu sekolah yang diteliti penulis.

   c. Manfaat Bagi Peneliti

      Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang dipelajari di bangku kuliah serta dapat juga meningkatkan pengetahuan, wawasan dan kemampuan peneliti.

E. Kerangka Berpikir

Metode quiz team adalah suatu kegiatan tanya jawab antar kelompok. Menurut Dalvi menyatakan bahwa *quiz team* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi ini akan meningkatkan kerja sama tim dan sikap bertanggung jawab siswa atas sesuatu yang mereka pelajari secara menyenangkan dan tidak menakutkan yakni dalam bentuk kuis (Hamdani, 2011). Adapun menurut pendapat Sarjuli (dalam Siregar, 2018, hlm. 12) menyatakan bahwa, "quiz team merupakan suatu metode pembelajaran dengan teknik yang dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan".

Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membahas tentang peristiwa-peristiwa sejarah dan bentuk-bentuk kebudayaan Islam. Dari sejarah kita dapat mengambil pelajaran yang terkandung dalam sejarah tersebut. Belajar sejarah juga bisa bermanfaat tentang dampak dari suatu aktifitas sejarah sebagai pijakan untuk melangkah ke masa depan. Pada pembelajaran Sejarah Kebubudayaan Islam (SKI) sendiri Guru harus mengajarkan siswa dengan berbagai model pembelajaran atau media pembelajaran yang sesuai pada karakteristik anak MI, Guru juga harus bisa mengelola dengan baik agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh Guru. Metode tersebut adalah Metode *Quiz Team* yang lebih membantu siswa menghasilkan pembelajaran bermakna dalam kelas yaitu dengan memakai metode pembelajaran yang menarik, kreatif dan aktif yaitu dengan mengunakan strategi pembelajaran metode *quiz team* metode pembelajaran ini dapat merangsang keterampilan siswa untuk menulis dan metode ini dapat dinilai sangat efektif dalam merangsang daya ingat serta pemahaman anak sehingga siswa dapat dengan menumbuh kembangkan kemampuan pemahaman konsep dan komunikasi peserta didik (Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2014).

Terdapat beragam metode pembelajaran aktif, salah satunya adalah *quiz team*. Silberman menciptakan metode *quiz team* sebagai metodologi pembelajaran aktif. Langkah pertama dalam mempraktekkan teknik pembelajaran *quiz team* adalah membagi materi ajar menjadi tiga bagian dan membagi siswa menjadi tiga tim, memberi informasi tentang sistematika pembelajaran kepada siswa, menyiapkan materi pelajaran, tim A menyiapkan kuis sementara tim B dan C memanfaatkan kesempatan untuk meninjau catatan masing-masing. Tim A kemudian memberikan kuis kepada tim B, dan jika tim B tidak bisa menjawab, tim C langsung menjawab, dan seterusnya. Tahap terakhir adalah penentuan skor (Silberman, 2019).

Seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam membuat kuis sebagai bagian dari proses pembelajaran *quiz team*, yang nantinya akan melibatkan kompetisi dengan tim lain. Metode pembelajaran *quiz team* membantu meningkatkan motivasi dan pemikiran kritis siswa untuk membantunya dalam memahami konsep materi lebih dalam dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode *Quiz team* ini akan diaplikasikan dengan membagi siswa ke dalam dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai pembanding, hal ini diperlukan untuk penelitian dengan model quasi eksperimen. Dalam kelas eksperimen digunakan metode *quiz team*, sementara di kelas kontrol akan menggunakan metode ceramah.

Quiz Team (*Quiz* Kelompok) yaitu suatu metode yang bermaksud untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dalam tipe ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi, membuat pertanyaan dan menjawab soal. Yang diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar.

Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para peserta didik akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang

tinggi dalam pertandingan.

Sedangkan menurut Hisyam Zaini, metode *Quiz Team* merupakan salah satu metode pembelajaran bagi siswa yang membangkitkan semangat dan pola pikir kritis. Secara definisi metode *Quiz Team* yaitu suatu metode yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok yang lain. Tujuan penerapan metode quiz team adalah untuk meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik dalam suasana yang menyenangkan, juga untuk meningkatkan kepercayaan diri dan meningkatkan keaktifan dalam proses kegiatan pembelajaran. (Agama, 2023).

Langkah-langkah pelaksanaan metode *quiz team*: 1. Pilih topik yang akan di sampaikan, 2. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok, 3. Sampaikankan format pembelajaran kepada siswa, 4. Presentasi materi, 5. Minta salah satu kelompok untuk menyiapkan pertanyaan, 6. Kelompok lain menggunakan waktu untuk melihat catatan, 7. Adakan pertandingan antar kelompok.

dikemukakan Oleh Hamalik (2006:30) bahwa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau bebarapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Sanjaya (2010:87) Mengemukakan bahwa hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (identify), menyebutkan (name), menyusun (construct), menjelaskan (describe), mengatur (order), dan membedakan (different). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

Menurut Bloom dalam Purwanto (2007:45) ada tiga ranah yang memenuhi

tujuan pembelajaran menjadi indikator hasil keterampilan yang didapatkan siswa melalui kegiatan pembelajaran yaitu kognitif, emosional atau afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini digunakan indikasi hasil belajar kognitif sebagai ukuran hasil belajar siswa. C1 berarti pengetahuan, C2 untuk pemahaman, C3 untuk penerapan, C4 untuk analisis, C5 untuk konsistensi, dan C6 untuk penilaian (Inanna, 2021). Analisis hasil belajar siswa dari metode *quiz team* dan proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah akan dilakukan. Dengan demikian, penerapan metode *quiz team* dapat diperkirakan akan berdampak positif dan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan hasil belajar adalah mengevaluasi kemamuan yang dimiliki oleh siswa yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) setelah melalui proses belajar menggunakan metode *quiz team* (Wardani et al., 2013).

Secara garis besar Taksonomi Bloom (Yulaelawati, 2004: 59-64) tujuan hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni : a) Ranah kognitif yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu : Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisa, Sintesis, Penilaian, b) Ranah afektif yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu : Penerimaan,.Penanggapan, Penilaian, Pengelolaan, Bermuatan nilai, c) Ranah psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu : Menirukan, Manipulasi, Keseksamaan, Artikulasi, Naturalisasi, Kelebihan Metode Pembelajaran Team Quiz :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

1. Dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Melatih siswa agar dapat membuat kuis secara baik
3. Dapat meningkatkan persaingan diantara siswa secara sportif.
4. Setiap kelompok memiliki tugas masing-masing.

Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan secara baik dan benar.

Kelemahan Metode Pembelajaran Team Quiz :

1. Menyusun pertanyaan secara berkualitas merupakan suatu hal sulit bagi siswa.
2. Siswa tidak mengetahui hal apa yang ingin ditanyakan.
3. Pertanyaan yang dibuat adakalanya hanya bersifat sekedar dibuat- buat

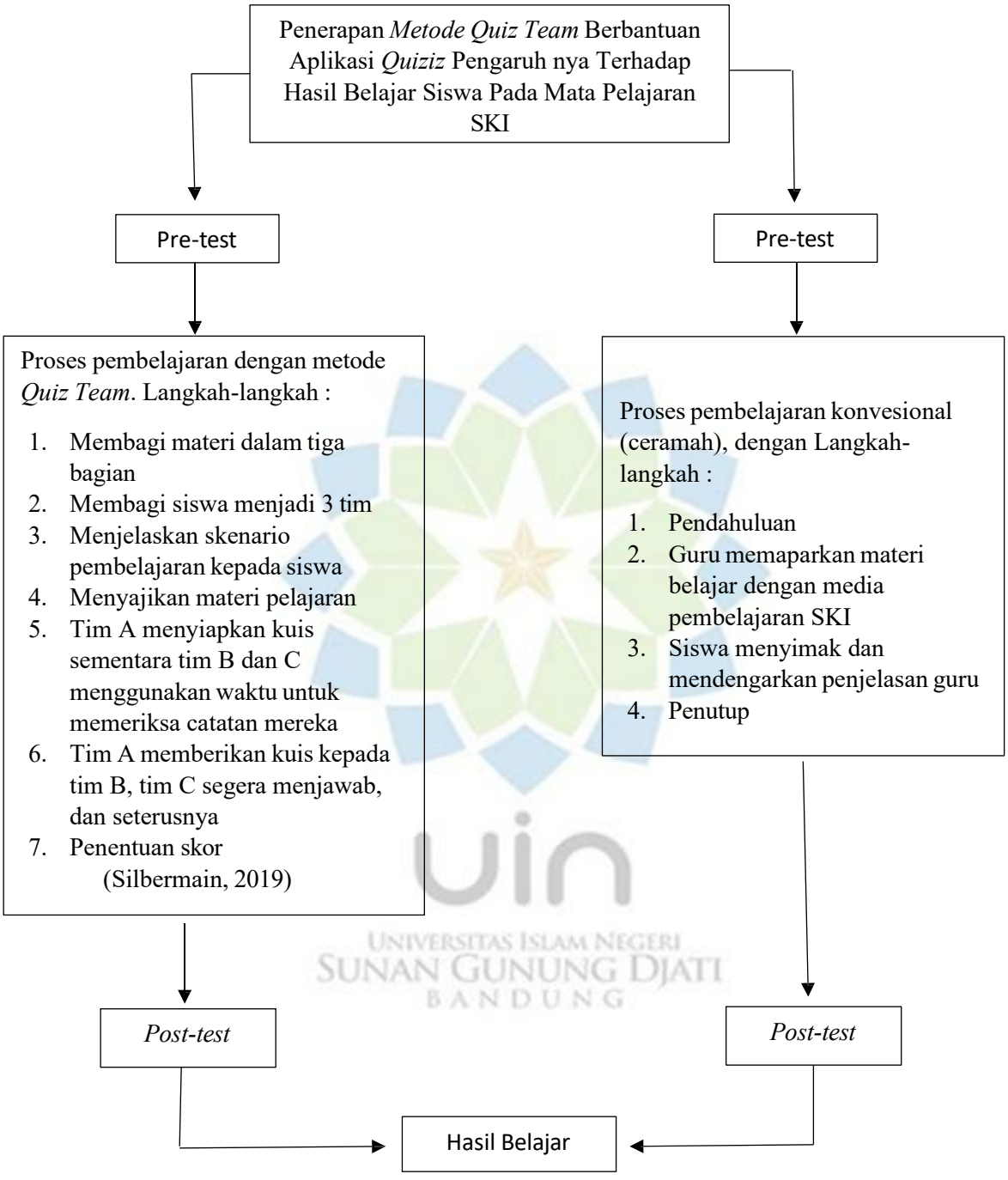
saja, yang penting memiliki pertanyaan daripada tidak bertanya.

4. Adanya kelompok yang tidak optimal dalam menjalankan tugas yang diberikan kepadanya (Istarani, 2011).

Metode konvensional atau metode ceramah biasa digunakan oleh para guru pada saat menyampaikan suatu gambaran umum atau konsep materi yang kompleks (Rani, 2015). Metode konvensional yang digunakan secara berlebihan atau terus menerus dapat menjadikan suatu pembelajaran yang kurang efektif karena siswa pasif dan tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah metode ceramah atau konvensional sebagai berikut :

1. Pendahuluan
2. Guru memaparkan materi belajar dengan media pembelajaran SKI
3. Siswa menyimak dan mendengarkan penjelasan guru
4. Penutup

Metode pembelajaran *Quiz Team* yang berbantuan aplikasi *Quizizz* erat kaitannya dengan hasil belajar siswa. Metode ini mendorong kompetisi sehat dan kolaborasi antar tim, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Sementara itu, *Quizizz* menyediakan umpan balik instan yang membantu siswa mengidentifikasi kesalah pahaman mereka secara langsung, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi. Proses ini mendorong siswa untuk benar- benar memahami materi, karena mereka tidak hanya belajar untuk diri sendiri, tetapi juga agar mampu menjelaskannya kepada orang lain. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam, dan ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar, khususnya dalam ranah kognitif (Isjoni,2009). Keterampilan ini tidak hanya penting dalam kehidupan sosial siswa, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar afektif, yaitu bagaimana siswa bersikap terhadap proses dan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial khususnya para siswa dalam proses belajar Selanjutnya pada penelitian ini, peneliti pun merumuskan skema kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Berdasarkan landasan dan kerangka pikir yang telah dijelaskan di atas maka perumusan hipotesis dalam penelitian yang diajukan ini, dapat mengetahui adanya perbandingan antara metode *Quiz Team* pada kelas eksperimen dengan metode ceramah pada kelas control antara lain :

Ha : Penerapan metode *quiz team* ber pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI

G. Penelitian Terdahulu

1. Aniatus Sholekhah (2018) Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode *Quiz Team* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VII MTSN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019". Penelitian pada siswa kelas VII MTSN 2 Kudus. Hasilnya, siswa MTSN 2 Kudus kelas VII penerapan metode quiz team pada mata pelajaran SKI di MTSN 2 Kudus adalah sedang, hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebesar 48,06 yang termasuk dalam interval 43-48 dengan 22 siswa menyatakan kadang-kadang. Metode *Quiz Team* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai koefisien regresi sebesar 0,547 dengan nilai t hitung 4,333 yang lebih tinggi dari t table sebesar 2,011. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan "terdapat pengaruh antara penerapan metode *quiz team* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTSN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah terbukti.
2. Muzhalifah (2021), Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan judul "Efektivitas Penggunaan Metode *Team Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 11 Parepare". Penelitian pada siswa SMP Negeri 11 Parepare,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Hasilnya respon yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik berhasil dalam suatu kegiatan pembelajaran penggunaan *quiz team* benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran Pendidikan agama Islam hal ini terbukti dari hasil penelitian hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum perlakuan) = 48,75, sedangkan nilai rata-rata posttes (sesuda perlakuan) = 77,25 serta untuk nilai standar deviasi pretes (sesudah perlakuan) = 6,340, artinya bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan agama Islam di SMP Negeri 11 Parepare.melalui penggunaan metode *quiz team* yang dibuktikan dari nilai rata-rata dan standar deviasi.

3. Enik Pujiningsih (2019), Skripsi Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus Fakultas Tarbiyah/PGMI dengan judul "Penerapan model pembelajaran *Quiz Team* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V mata pelajaran SKI di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020". Penelitian pada siswa MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus kelas V. Hasilnya, Penerapan Model Pembelajaran *quiz team* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran SKI di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Dalam penerapan model pembelajaran *quiz team* pendidik membagi peserta didik menjadi tiga kelompok, setiap satu kelompok terdapat delapan sampai sembilan peserta didik. Setiap kelompok mendapat materi yang berbeda beda. Pembagian kelompok dilakukan pada minggu awal yaitu pada materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib. Dalam penerapan model pembelajaran team quiz pendidik menjelaskan aturan main dari model *quiz team* yaitu pendidik memilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga kelompok, penyampaian materi maksimal 10 menit, setelah penyampaian, pendidik meminta kelompok A menyiapkan pertanyaan yang terkait materi, kelompok B bersiap untuk menjawab pertanyaan dari kelompok A, jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar ke kelompok C, jika tanya jawab selesai lanjut penyampaian materi pelajaran ke 2 dan tunjuk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

kelompok B untuk menyampaikan materi, begitu seterusnya. Pada akhir pembelajaran pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Terbukti bahwa peserta didik yang awalnya tidak memperhatikan saat pembelajaran, berbicara sendiri dan bermain sendiri dengan diterapkannya model pembelajaran *quiz team* peserta didik ikut berperan aktif dengan kelompoknya untuk menyelesaikan tugasnya dalam menyampaikan materi, memberi pertanyaan serta menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Table 1.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Aniatus Sholekhah (2018), "Pengaruh Penerapan Metode *Quiz Team* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VII MTSN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019"	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode *quiz team* sebagai variabel X-nya.	Berdasarkan penelitian di atas yang membedakan penelitian ini yakni terletak pada variable Y-nya, yaitu "Keaktifan Belajar".
2	Muzhalifah (2021), "Efektivitas Penggunaan Metode *Team Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 11 Parepare"	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode *team quiz* sebagai variabel X-nya.	Berdasarkan penelitian diatas yang membedakan yakni beda tempat penelitian itu di SMP Negri 11 parepapare sedangkan ini di SMP Daarut Tauhiid Bandung
3	Enik Pujiningsih (2019), "Penerapan model pembelajaran *Quiz Team* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V mata	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode *quiz team*	Berdasarkan penelitian di atas yang membedakan penelitian ini yakni terletak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

	pelajaran SKI di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”	sebagai variabel X-nya.	pada variable Y-nya, yaitu “ Keaktifan Belajar”.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG