

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sejak dahulu manusia memiliki dorongan untuk memahami berbagai hal yang ada di sekitarnya. Selain itu, manusia adalah makhluk yang memiliki banyak potensi yang bisa dikembangkan, diantaranya yang berkaitan dengan kecerdasan manusia. Kecerdasan dapat dikembangkan melalui pendidikan. Perkembangan teknologi pada abad ke-21 menunjukkan laju yang semakin pesat dan tidak dapat dihindari. Fenomena globalisasi yang menyertainya memberikan pengaruh yang luas terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, termasuk ranah pendidikan. Kemajuan teknologi membawa perubahan yang signifikan serta memberikan kontribusi positif, khususnya dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019)

Proses pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang kompleks, di mana terjadi interaksi dinamis antara pendidik, peserta didik, strategi atau metode pembelajaran, serta materi atau sumber belajar yang digunakan. Interaksi tersebut membentuk suatu sistem yang terintegrasi, dengan tujuan utama memastikan tercapainya kompetensi dan capaian pembelajaran yang telah dirancang dalam kurikulum. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembangunan pengalaman belajar yang bermakna melalui kolaborasi antar unsur yang terlibat.

Namun demikian, dalam praktiknya, guru sering mengalami berbagai masalah yang dihadapi berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat di kelas merupakan salah satu masalah yang umum dihadapi. Pendekatan yang monoton, lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*), dan kurang memberi ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik sering kali menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa. Pada akhirnya, kondisi ini berujung pada hasil pembelajaran yang rendah. Selain itu, keterbatasan ketersediaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman juga menjadi kendala signifikan dalam

pelaksanaan pembelajaran. Minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan penyajian materi menjadi kurang menarik dan cenderung tidak optimal dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini kemudian mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa selama proses belajar, sehingga menghambat terwujudnya pengalaman belajar yang bermakna serta pencapaian hasil yang diharapkan.

Proses pembelajaran hanya dapat mencapai hasil optimal apabila direncanakan secara sistematis dan matang. Dalam praktik pendidikan, terdapat empat komponen utama yang perlu mendapat perhatian serius, yaitu tujuan pembelajaran, materi yang disajikan, dan metode pembelajaran yang digunakan, serta sistem penilaian sebagai indikator pencapaian hasil belajar. Keempat aspek ini saling berhubungan erat dan membentuk suatu kerangka yang menentukan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari sinergi antara tujuan yang jelas, materi yang relevan, metode yang sesuai, serta penilaian yang akurat.

Salah satu faktor kunci yang berkontribusi besar terhadap keberhasilan pembelajaran adalah pemilihan metode pengajaran yang tepat, bervariasi, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Istilah metode pembelajaran dipahami sebagai strategi atau cara atau pendekatan yang digunakan guru guna menjalin interaksi bermakna dengan siswa selama proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Djamarah, 2013). Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran yang beragam, termasuk yang berbasis teknologi, juga sangat penting dalam memperkuat ketercapaian hasil belajar. Rusman (2012), menegaskan bahwa teknologi tidak hanya dapat digunakan untuk menyusun materi ajar, tetapi juga untuk melaksanakan proses pembelajaran serta mengembangkan media yang lebih inovatif, Media pembelajaran sendiri berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, mengaktifkan daya pikir, serta memotivasi siswa agar lebih terlibat dalam kegiatan belajar (Shoffa, 2023). Keterlibatan aktif peserta didik melalui metode dan media yang tepat diyakini dapat mendorong peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan.

Dalam perspektif Islam, pembahasan mengenai metode pembelajaran memiliki landasan yang bersumber langsung dari Al-Qur'an dan hadis. Al-Qur'an sebagai pedoman utama bagi umat Islam banyak menyinggung prinsip dan strategi dalam proses pendidikan. Salah satu rujukan penting terdapat pada surat An-Nahl ayat 125, yang menekankan pendekatan pembelajaran berbasis hikmah, nasihat yang baik, serta dialog yang penuh argumentasi logis dan santun. Seorang guru perlu menyampaikan materi pelajaran dengan metode yang cermat, disesuaikan dengan karakteristik materi dan kemampuan siswa yang akan menerimanya. Dalam menerapkan metode pembelajaran, guru harus memahami kelebihan dan kekurangan metode yang dipilih. Pemahaman ini memungkinkan guru untuk merumuskan kesimpulan terkait hasil belajar atau pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan di MTs Miftahul Falah Kota Bandung, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran Aqidah Akhlak untuk mendapatkan informasi. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak masih tergolong rendah. Hal ini didasarkan pada skor rata-rata kelasnya 70, dimana dari 30 orang siswa 87% diantaranya mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan 13% sisanya memperoleh nilai di atas KKM. Mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) sebesar 75. Metode ceramah menjadi pendekatan utama dalam penyampaian materi di sekolah tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya peningkatan khususnya dalam pemilihan metode dan media pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

Peneliti akan menerapkan metode *student teams achievement divisions* yang dipadukan dengan media *wordwall* yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran aqidah akhlak. Metode *student teams achievement divisions* menekankan pembelajaran dalam kelompok kecil, dimana setiap siswa memiliki tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya serta keberhasilan individu. Prinsip dasar dari metode STAD adalah menciptakan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Interaksi yang terjadi di dalam kelompok

kecil memberikan ruang bagi siswa untuk bertukar ide, menyampaikan pendapat, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Di sisi lain, media *wordwall* merupakan salah satu bentuk media berbasis teknologi informasi yang menyediakan berbagai template aktivitas interaktif. Media ini tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran, melainkan juga efektif dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif, variatif, dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif pada media *wordwall* untuk meningkatkan perhatian siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, peneliti akan memberikan sumbangsih pemikiran tentang penerapan metode pembelajaran *student team achivment divisions* (STAD) dan penggunaan media *wordwall* yang diasumsikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti perlu melakukan kajian lebih lanjut yang kemudian diwujudkan dalam bentuk penelitian skripsi berjudul: Penerapan Metode *Student Teams Achievement Divisions* dan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Falah Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan metode *student teams achievement divisions* (STAD) dan media *wordwall* pada pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Miftahul Falah Kota Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode pembelajaran *student teams achivment divisions* (STAD) dan media *wordwall* pada pembelajaran Aqidah akhlak di kelas VIII MTs Miftahul Falah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan metode *student teams achivment divisions* dan media *wordwall* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan menggunakan metode *student teams achivment divisions* dan media *wordwall* pada mata pelajaran Aqidah akhlak di kelas VIII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Setiap dari penelitian tentu memiliki manfaat baik itu bagi peneliti maupun orang lain, berikut manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran dalam menginovasi metode pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan memperkaya pengetahuan tentang metode *student teams achivment divisions* dan media *wordwall* yang dapat dijadikan kajian bagi siapapun yang membutuhkan referensi mengenai proses peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai referensi dalam penyelenggaraan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan keterampilan guru

b. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu bahan kajian untuk mengembangkan kualitas pengelolaan pengajaran di sekolah.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan dorongan kepada peserta didik baik secara individu

maupun berkelompok untuk semangat belajar sehingga dapat menyelesaikan tugas-tugas belajar dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bentuk pengembangan diri dalam melatih kemampuan menganalisis suatu permasalahan serta memberikan solusi dalam penyelesaiannya dan memberikan motivasi agar suatu saat dapat menjadi seorang pendidik yang dapat memberikan manfaat dan mengambil peluang untuk terus berinovasi serta berkreasi dalam proses pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran kooperatif adalah suatu bentuk pembelajaran yang melibatkan pembentukan kelompok kecil, dimana siswa dapat saling berinteraksi, belajar dan memperoleh pengalaman secara bersama-sama (Isjoni, 2014). Tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah mengoptimalkan proses belajar siswa melalui interaksi sosial guna meningkatkan prestasi akademik dan memperkuat pemahaman, baik secara individu maupun kelompok.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai metode pembelajaran, salah satunya adalah metode *student teams achivment divisions* (STAD). Metode *student teams achivment divisions* ialah metode pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerjasama dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas serta mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Metode ini mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat, gagasan, dan ide. Selain itu, metode STAD juga mendorong terjadinya komunikasi yang efektif antar siswa sehingga seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Maulana & Akbar, 2017). Metode ini juga menekankan pentingnya aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai mata pelajaran (Sriana & Sujarwo, 2022).

Penggunaan metode pembelajaran hendaknya dipadukan dengan media pembelajaran yang interaktif guna menarik minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Dalam penelitian ini metode *student teams achievement divisions* dipadukan dengan media *wordwall* sebagai media pembelajarannya. Media *wordwall* merupakan aplikasi pembelajaran online berbentuk evaluasi pembelajaran. Media *wordwall* sangat menarik digunakan sebab memiliki karakteristik yang inovatif didalamnya terdapat berbagai fitur yang dapat meningkatkan minat siswa. Media *wordwall* ini fokus pada evaluasi belajar online yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Pamungkas & Randriwibowo, 2021). Media *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* menyediakan berbagai pilihan template permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya (Aeni, 2022).

Hasil belajar menurut Hamalik (2007) adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal merujuk pada kondisi jasmani maupun rohani siswa. Faktor eksternal berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar siswa. Faktor pendekatan belajar mencakup strategi dan metode yang dipilih dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Syah, 2017).

Menurut Majid (2022), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar secara garis besar terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Faktor Fisiologis

Faktor ini mencakup kondisi kesehatan dan kebugaran fisik peserta didik, termasuk fungsi optimal pancaindra yang berperan penting dalam menerima dan mengolah informasi selama proses belajar.

- b. Faktor Psikologis

Faktor ini meliputi berbagai aspek kepribadian dan potensi individu, seperti minat, bakat, tingkat intelegensi, serta motivasi belajar. Selain itu, faktor ini juga mencakup kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik, seperti persepsi, daya ingat, kemampuan berpikir, dan penguasaan pengetahuan dasar.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor Lingkungan Peserta Didik

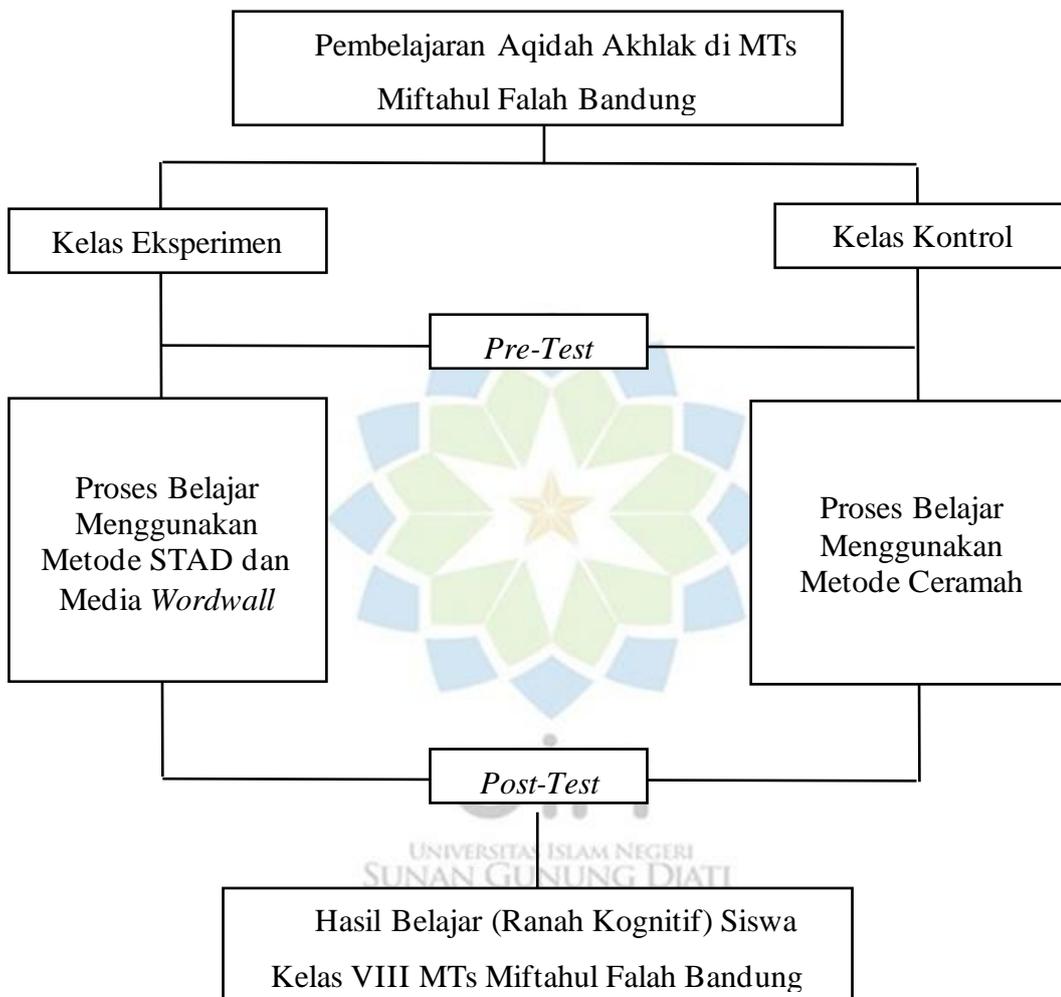
Faktor ini terbagi menjadi dua, yaitu faktor lingkungan alam atau non-sosial meliputi suhu udara, kelembapan, perbedaan waktu pagi, siang, sore, malam, letak geografis sekolah. Serta faktor lingkungan sosial seperti sekolah, keluarga dan masyarakat.

- b. Faktor Instrumental

Faktor ini mencakup sarana dan prasarana pendukung pembelajaran seperti gedung atau fasilitas fisik kelas, alat dan media pembelajaran, guru, kurikulum atau materi ajar, serta metode dan strategi pembelajaran.

Dari uraian faktor-faktor di atas salah satu yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang merupakan faktor eksternal siswa tersebut. Secara teori adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan sehingga berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal (Ahmadi & Prasetya, 2005). Untuk lebih memperjelas dari kerangka pemikiran antara

penggunaan metode *student teams achivment divisions* dan media *wordwall* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dengan indikator hasil belajar siswa, terdapat pada bagan dibawah ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian, di mana kebenarannya masih perlu dibuktikan secara empiris melalui proses analisis data. Menurut Margono (2004), hipotesis merupakan dugaan yang memiliki dasar teoritis dan dianggap paling mendekati kebenaran sebelum diuji secara ilmiah. Dalam praktiknya, hipotesis berfungsi sebagai pernyataan mengenai kondisi populasi yang

kebenarannya akan diuji melalui analisis statistik terhadap data sampel yang diperoleh dari penelitian.

Berdasarkan pada kerangka berpikir tentang penerapan metode *student teams achivement divisions* yang dipadukan dengan media *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak melalui penerapan metode *student teams achievement divisions* (STAD) dan media *wordwall*.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai *t*-hitung $\geq t$ -tabel, berarti H_a diterima dan H_o ditolak
- b. Jika nilai *t*-hitung $< t$ -tabel, berarti H_a ditolak dan H_o diterima

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian yang mempunyai judul yang relevan, namun terdapat perbedaan yang nyata pada objek, lokasi, dan variabel yang diteliti dalam penelitian tersebut. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. M. Sobri Ar-Rahman pada tahun (2021) melalui penelitian berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dalam Meningkatkan Pemahaman Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Terbanggi Besar”
Persamaan penelitian ini dengan kajian penulis terletak pada penggunaan metode STAD serta pendekatan kuasi eksperimen. Adapun perbedaannya terdapat pada media yang digunakan dan lokasi penelitian.
2. Teni Maryani (2018) melalui penelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Bidang Studi PAI Materi Meneladani Kemuliaan dan Kejujuran Para Rasul Allah (Penelitian Quasi Eksperimen SMPN 1 Sukatani Purwakarta Kelas VIII Tahun Pelajaran 2017-2018”
Persamannya terletak pada sama-sama menggunakan metode pembelajaran STAD dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Sementara itu,

perbedaannya adalah penelitian Teni Maryani tidak memanfaatkan media pembelajaran tertentu, sementara penulis mengombinasikan metode STAD dengan media *wordwall*. dan juga perbedaan pada lokasi penelitian.

3. Adam Maulana (2022) melalui penelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Sukabumi)”

Persamaannya terletak pada sama-sama menggunakan metode pembelajaran STAD dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Sementara itu, perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan; Adam Maulana menggunakan *quizizz*, sedangkan penulis menggunakan *wordwall*.

4. Ayu Andini (2022) melalui penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Periodik Unsur” Persamaan nya terletak pada penggunaan media *wordwall*. Sementara itu, perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian ini ialah penulis memadukan penelitiannya dengan metode STAD.

5. Nurul Hafifah Pulungan (2022) melalui penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Sistem Reproduksi”

Persamaannya terletak pada pemanfaatan media *wordwall*. Namun, perbedaan terdapat pada model pembelajaran yang digunakan Nurul Hafifah menerapkan metode NHT, sedangkan penulis menggunakan metode STAD.