

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

Djamarah dan Zain mengatakan bahwa, “kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan”. Selain itu, Pupuh dan Sobry juga mengatakan bahwa “makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran”. Dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas. Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru.¹¹

¹¹ Mardiah Kalsum Nasution, “Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11 (2017), 9-10.

B. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Pada kurikulum 2013, para guru banyak yang menerapkan model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik atau yang biasa disebut model pembelajaran aktif. Adapun beberapa model pembelajaran aktif yang biasa digunakan oleh para guru profesional yaitu:

1. *Snowball Throwing*

Secara bahasa *Snowball* artinya bola salju, sedangkan *Throwing* artinya melempar. Secara istilah *Snowball Throwing* dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok. *Snowball throwing* merupakan metode pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur-unsur pembelajaran kooperatif sebagai upaya dalam rangka mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.¹²

2. *Demonstrasi*

Yang dimaksud dengan metode pembelajaran *Demonstrasi* adalah proses pembelajaran dengan cara menyajikan materi pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses yang sedang dipelajari. Dalam mendemonstrasikan juga dapat menggunakan benda atau alat tertentu, baik benda atau alat yang

¹² Yuliati, "Efektifitas Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pertidaksamaan Linear di kelas XI-IS-2 SMA Negeri 7 Banda Aceh", *Jurnal Peluang*, 3 (April 2015), 68.

sesungguhnya ataupun yang berupa tiruan, namun perlu adanya penjelasan lisan.¹³

3. *Cooperative Learning* tipe *Make-A Match*

Cooperative Learning tipe *Make-A Match* adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari beberapa siswa dan menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa dengan permainan kartu pasangan. *Coopertaive Learning* tipe *Make-A Match* memiliki beberapa langkah yaitu:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Kesimpulan/penutup.¹⁴

¹³ Rifai, "Penerapan Metode *Demonstrasi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Materi Pembelajaran Sakramen Perjamuan Kudus VIII SMP Negeri 17 Surakarta, Tahun 2015/2016", *Dunamis (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani)*, 1 (April 2017), 174.

¹⁴Esthi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* Berbantuan Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3 (Juni 2017), 69.

4. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning secara bahasa yaitu *Problem* artinya masalah, *Based* artinya berbasis, dan *Learning* artinya pembelajaran. Sedangkan pengertian *Problem Based Learning* secara istilah sebagaimana yang dikemukakan oleh Barrow adalah Pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman atau resolusi suatu masalah. Sementara itu menurut Sujana, pengertian *Problem Based Learning* secara istilah adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan berfungsi bagi peserta didik, sehingga masalah tersebut dapat dijadikan batu loncatan untuk melakukan investigasi dan penelitian. Maka dari itu, *Problem Based Learning* merupakan sebuah pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui permasalahan.¹⁵

Dari beberapa di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada pemberian masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari yang harus dipecahkan oleh peserta didik melalui investigasi mandiri untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah agar terbentuk solusi dari permasalahan tersebut sebagai pengetahuan dan konsep yang esensial dari pembelajaran.

Menurut Glazer, metode belajar *Problem Based Learning* menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan

¹⁵ Rizal, Asep dan Isrok, "Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa", *Jurnal Pena Ilmiah*, 1 (2016), 873.

masalah dan berpikir kritis dalam konteks yang sebenarnya. Glazer selanjutnya mengemukakan bahwa metode belajar *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari hal lebih luas yang berfokus pada mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Melalui *Problem Based Learning* peserta didik memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.¹⁶

Metode belajar *Problem Based Learning* ini menyebabkan motivasi dan rasa ingin tahu menjadi meningkat juga membuat perubahan dalam pembelajaran khususnya dari segi peranan guru. Guru tidak hanya berdiri di depan kelas dan berperan sebagai pemandu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dengan memberikan langkah-langkah penyelesaian yang sudah jadi, melainkan guru berkeliling kelas memfasilitasi diskusi, memberikan pertanyaan, dan membantu siswa untuk menjadi lebih sadar akan pentingnya pembelajaran.¹⁷

¹⁶ Yunin dan Wardan, "Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1 februari 2014), 127.

¹⁷ Fachri, "Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Panjang Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 19 Palu", *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2 (September 2014), 68.

Berikut adalah tabel terkait langkah-langkah penerapan metode belajar *Problem Based learning*.¹⁸

Tabel 2

Langkah-langkah Penerapan *Problem Based Learning*

No	Fase	Perilaku Guru
1	Memberikan orientasi mengenai permasalahan kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Membahas tujuan pembelajaran b. Mendeskripsikan berbagai kebutuhan penting c. Memotivasi siswa agar dapat terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
2	Mengorganisasikan siswa agar dapat melakukan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> d. Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi
3	Membantu siswa melakukan investigasi secara mandiri dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> e. Mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, serta mencari penjelasan dan solusi
4	Mengembangkan dan mempersentasikan artefak dan exhibit	<ul style="list-style-type: none"> f. Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat seperti laporan, rekaman video, serta model-model. g. Membantu siswa untuk menyampaikannya kepada orang lain.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses-proses dalam mengatasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> h. Membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya serta proses-proses yang mereka gunakan

¹⁸ Ibid., 74.

Model *Problem Based Learning* mempunyai perbedaan penting dengan pembelajaran penemuan. Pada pembelajaran penemuan didasarkan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan disiplin ilmu dan penyelidikan siswa berlangsung di bawah bimbingan guru dan terbatas dalam ruang lingkup kelas, sedangkan *Problem Based Learning* dimulai dengan masalah kehidupan nyata yang bermakna di mana siswa mempunyai kesempatan dalam memilih dan melakukan penyelidikan apapun baik di dalam maupun di luar sekolah sejauh itu diperlukan untuk memecahkan masalah. Tujuan *Problem Based Learning* adalah pembelajaran jangka panjang yang menghasilkan perubahan perilaku dan penguasaan bukan hanya konseptual untuk menghasilkan solusi. Menurut Gallow, *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi dan memecahkan masalah yang diberikan.¹⁹

Adapaun keunggulan penggunaan penerapan metode *Problem Based Learning* yaitu:

1. *Problem Based Learning* menyediakan lingkungan yang sangat baik bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
2. *Problem Based Learning* dapat membantu mengatasi defisit dalam berpikir kritis.

¹⁹ Asrani dan Sontani, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL)", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (Agustus 2016), 42.

3. *Problem Based Learning* meningkatkan keterampilan berpikir kritis secara signifikan bila dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.
4. *Problem Based learning* mempromosikan keterampilan berpikir kritis.²⁰

Dunia pendidikan saat ini tidaklah bisa terlepas dari yang namanya penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi atau biasa disebut IT. IT adalah simbol dari peradaban dunia saat ini. Penggunaan IT sebagai media pembelajaran bagi peserta didik merupakan sebuah sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik baik pengetahuan maupun keterampilan, semisal blog-blog berupa artikel, audio, video dan gambar yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Purwaningsih dan Pujianto, peranan IT dalam penerapan *Problem Based Learning* yaitu dapat memberikan kemudahan dalam mencari sumber informasi. Akses informasi dapat terjadi tanpa terkendala tempat, jarak dan waktu. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai media diskusi melalui *blog*, *chatting* maupun situs jejaring sosial yang memungkinkan setiap orang tergabung dalam suatu grup dalam bidang tertentu. Keberadaan IT dalam penerapan metode *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan

²⁰ Evi dan Anwar, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Inkuiri* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Konsep Dampak Pencemaran Lingkungan Terhadap Kesehatan", *Jurnal Biotik*, 2 (September 2014), 132,

berpikir kritis, memicu peserta didik untuk melakukan kajian-kajian dari berbagai sumber.²¹

Menurut Wena, Pembelajaran berbasis IT atau komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis komputer mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah secara individual.
2. Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
3. Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam.
4. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
5. Memberi umpan balik secara langsung.
6. Peserta didik dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.
7. Peserta didik dapat melakukan evaluasi diri dan lain sebagainya.²²

²¹ Fitri, Hertien dan Riandi, "Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Konsep Pencemaran Lingkungan", *Biosfer, J. Bio dan Pend. Bio*, 2 (Juni 2017), 15.

²² Muhammad Azmi Nuha, "Integrasi Teknologi dalam *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa", *Scholar.google.co.id*, <http://www.scholar.google.co.id/citations>, 2016, diakses tanggal 16 September 2020.

Dari penjelasan Wena di atas, dapat dipahami bahwa keberadaan IT merupakan sesuatu yang dapat memberikan nilai positif. IT mampu membuat proses pembelajaran berjalan menjadi lebih bervariasi dan dengan IT ada banyak cara yang dapat digunakan peserta didik untuk memecahkan suatu topik permasalahan.

C. *Pandemi Covid-19*

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka survive para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. Ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh *Pandemi Covid-19*. *Pertama* adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang belum terbiasa melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik

yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial terganggu dengan adanya *Pandemi Covid-19*. Pelaksanaan pengajaran berlangsung dengan cara *online*. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya. Oleh karena di desa-desa terpencil yang berpenduduk usia sekolah sangat padat menjadi serba kebingungan, sebab infrastruktur informasi teknologi sangat terbatas. Penilaian siswa bergerak *online* dan banyak trial and error dengan sistem yang tidak ada kepastian, malah banyak penilaian yang banyak dibatalkan. *Kedua* adalah dampak jangka panjang. Banyak kelompok masyarakat di Indonesia yang akan terkena dampak jangka panjang dari *Covid-19* ini. Dampak pendidikan dari sisi waktu jangka panjang adalah aspek keadilan dan peningkatan ketidaksetaraan antar kelompok masyarakat dan antar daerah di Indonesia.²³

Dengan adanya virus *Covid-19* di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Dampak virus *Covid-19* terjadi di berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran *Covid-19* terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang

²³ Rizqon Halal Syah Aji, "Dampak *Covid-19* pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran", *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7 (2020), 396.

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai *Pandemi Covid-19*.²⁴

Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, banyak berbagai macam permasalahan yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode *daring* di antaranya adalah:

1. Keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan peserta didik. Kondisi guru di Indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir sebelum tahun 1980-an. Kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media *daring*. Begitu juga dengan siswa yang kondisinya hampir sama dengan guru-guru yang dimaksud dengan pemahaman penggunaan teknologi.
2. Sarana dan prasarana yang kurang memadai. Perangkat pendukung teknologi jelas mahal. Banyak di daerah Indonesia yang guru juga masih dalam kondisi ekonominya yang mengawatirkan. Kesejahteraan guru maupun peserta didik yang membatasi mereka

²⁴ Wahyu, "Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran *Daring* di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (2020), 56.

dari serba terbatas dalam menikmati sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat diperlukan dengan musibah *Covid-19* ini.

3. Akses internet yang terbatas. Jaringan internet yang benar-benar masih belum merata di pelosok negeri. Tidak semua lembaga pendidikan baik Sekolah dasar maupun sekolah menengah dapat menikmati internet. Jika ada itu juga jaringan internet kondisinya masih belum mampu mengcover media *daring*.
4. Kurang siapnya penyediaan anggaran. Biaya juga sesuatu yang menghambat karena, aspek kesejahteraan guru dan murid masih jauh dari harapan. Ketika mereka menggunakan kuota internet untuk memenuhi kebutuhan media *daring*, maka jelas mereka tidak sanggup membayarnya. Ada dilema dalam pemanfaatan media *daring*, ketika menteri pendidikan memberikan semangat produktivitas harus melaju, namun disisi lain kecakapan dan kemampuan finansial guru dan peserta didik belum melaju ke arah yang sama. Negara juga belum hadir secara menyeluruh dalam memfasilitasi kebutuhan biaya yang dimaksud.²⁵

D. MTs Al-Amien Rejomulyo Kediri

MTs Al-Amien terletak di Jalan Raya Ngasinan, No. 02, Kelurahan Rejomulyo, kecamatan Kota Kediri, Kabupaten Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur. MTs Al-Amien resmi didirikan pada tahun 2017, MTs Al-

²⁵ Aji, *Dampak Covid-19.*, 397-398.

Amien merupakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan yayasan pondok pesantren Al-Amien. MTs Al Amien bukan hanya berorientasi pada pendidikan formal, tetapi juga keagamaan. Para siswa diwajibkan untuk mengikuti program asrama (wajib mondok) selama masa pendidikan. Sehingga peserta didik bukan hanya bersekolah di lembaga umum, tetapi mengikuti program madrasah diniyyah dimalam hari. Perkembangan MTs Al-Amien sangatlah pesat, didukung dengan berbagai fasilitas yang memadai. Di tahun pertama, MTs Al-Amien memiliki lebih dari 40 peserta didik, dan ditahun kedua lebih dari 75 peserta didik.

MTs Al-Amien juga memiliki beberapa kegiatan ekstrakurikuler seperti PMR, Hadrah, dan Pramuka. Kemudian terdapat fasilitas penunjang seperti koperasi, laboratorium IPA, laboratorium komputer, Masjid, dan Aula. MTs Al-Amien memiliki beberapa prestasi dibidang akademik seperti masuk 10 Besar Apotema, Juara 1 Porseni Kota Kediri, Juara 2 PORSENI Kota Kediri (Cabang Singer), Juara 3 PROSENI Kota Kediri (Cabang Lari 3000m), Semifinal PROSENI Kota Kediri (Cabang Bulu Tangkis). Kemudian dalam bidang keagamaan mencetak Tahfidz yang unggul.

Selain itu, MTs Al-Amien memiliki program-program unggulan, di antaranya adalah:

1. Seluruh peserta didik MTs Al-Amien diwajibkan untuk mengikuti program wajib asrama selama masa pendidikan Keagamaan.

2. Program Tahfidzul Quran untuk mendidik peserta didik sebagai generasi penghafal Al-Qur'an
3. Bimbingan bahasa Inggris.
4. Bimbingan bahasa Arab.
5. Beasiswa SKTM/Yatim, yaitu bebas biaya SPP dan Asrama (makan, diniyyah, dan jariah) bagi siswa yang menyertakan SKTM/anak yatim dan lain-lain.²⁶

²⁶ “Welcome Ahlan Wasahlan Madrasah Tsanawiyah Al-Amien”, *Welcome Ahlan Wasahlan*, <http://www.mtsalamiengkdr.blogspot.com/>, diakses tanggal 16 September 2020.