

BAB II

LANDASAN TEORI

A. TINJAUAN METODE PENUGASAN

a. Pengertian Metode

Dikutip dari Abudin Nata, Istilah metode berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Metodos*” yang terdiri dari dua suku kata yaitu “*Metha*” yang artinya melalui atau melewati dan “*hodos*” yang artinya jalan atau cara jadi metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.¹⁴

Sedangkan menurut Zulkifli, metode merupakan seperangkat langkah yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menerapkan suatu rencana yang sudah tersusun secara logis atau berurutan dalam bentuk yang praktis untuk menyampaikan tujuan.¹⁵ Dalam dunia pendidikan metode merupakan suatu alat agar tercapainya tujuan yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi sesuai mata pelajaran yang dilaksanakan dengan masing-masing metode mempunyai kelemahan dan kelebihan oleh karena itu metode harus diperhitungkan benar-benar secara ilmiah.

¹⁴ Abudin Nata, pemikiran para tokoh pendidikan Islam, (Jakarta: Rajawali Pers, 2000), 34.

¹⁵ Zulkifli, metodologi pembelajaran bahasa Arab, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011), 6.

b. Metode Penugasan

Johar Pernama dan Mulyani Sumantri berpendapat bahwa, pengertian metode penugasan merupakan suatu cara berinteraksi dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya tugas dari guru atau pendidik untuk dikerjakan.¹⁶ Sedangkan menurut Syaiful Sagala, metode penugasan merupakan cara penyajian bahan pembelajaran imana seorang pendidik memberikan tugas tertentu kepada peserta didik agar mampu melakukan kegiatan belajar yang harus dipertanggung jawabkan¹⁷ Jadi istilah tersebut diartikan sebagai metode dimana seorang guru memberikan tugas tertentu kepada peserta didik agar bisa belajar dengan baik.

Metode penugasan merupakan metode dimana seorang guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Metode Penugasan ini diberikan karena adanya materi pelajaran yang sangat banyak sedangkan waktunya sedikit. Artinya banyaknya materi atau bahan ajar yang kurang seimbang dengan waktunya yang dibutuhkan maka metode penugasan berguna untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu banyaknya pendidikan atau pelajaran di sekolah dalam usaha meningkatkan mutu dan keseimbangan isi pelajaran maka sangatlah terbatas waktu yang

¹⁶ Mulyani sumantri dan johar permana, *Strategi Belajar Mengajar*, (bandung:maulana, 2001) 130.

¹⁷ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar* (metode penugasan merupakan cara penyajian bahan pembelajaran imana seorang pendidik memberikan tugas tertentu kepada peserta didik agar mampu melakukan kegiatan belajar yang harus dipertanggung jawabkan), (Bandung: Alfabeta, 2003), 219.

diberikan oleh sekolah dan pelajaran yang sangat banyak sehingga pemahaman dalam belajar kurang maksimal, maka untuk mengatasi keadaan dan kondidi tersebut pendidik perlu memberikan tugas-tugas di luar jam pelajaran yang sebelumnya sudah tercantum dalam kurikulum.

c. Tahapan Metode Penugasan

Pemberian tugas dapat dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a) Tahap pemberian tugas

Dalam tahap ini, tugas yang diberikan kepada peserta didik haruslah sesuai dan petunjuk-petunjuk yang diberikan harus terarah dengan jelas dan memberikan waktu yang cukup dalam mengerjakan tugas tersebut.

b) Tahap belajar

Pendidik memberikan pengawasan atau bimbingan kepada Peserta didik dalam melaksanakan atau mengerjakan tugas sesuai tujuan dan petunjuk yang sudah diberikan dan diusahakan untuk dikerjakan sendiri tanpa menyuruh orang lain.

c) Fase resitasi

Peserta didik diminta untuk mampu mempertanggung jawabkan hasil belajarnya dengan baik yang berbentuk laporan

maupun lisan sedangkan pendidik melakukan pembahasan diskusi atau tanya jawab dikelas.¹⁸

Metode Penugasan ini diberikan karena adanya materi pelajaran yang sangat banyak sedangkan waktunya sedikit. Artinya banyaknya materi atau bahan ajar yang kurang seimbang dengan waktunya yang dibutuhkan maka metode penugasan berguna untuk mengatasi masalah tersebut. Menurut Nana Sudjana, tugas atau resitasi berbeda dengan tugas pelajaran rumah dan sangat berbeda jauh luas. Dengan adanya tugas dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar baik secara individual maupun kelompok.¹⁹

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Penugasan

Setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan. Demikian pula dengan Metode pemberian tugas mempunyai kelebihan-kelebihan dan kelemahan-kelemahan dalam belajar mengajar sebagai berikut.

a) Kelebihan

- (a) Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dalam hasil belajar sendiri atau kelompok akan dapat di ingat lebih lama.

¹⁸ Syaiful bahri djamarah, *Guru dan Peserta Didik dalam interaksi Edukatif*, (jakarta:Rineka Cipta, 2005). 236

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda Karya, 2011), 81.

- (b) Peserta didik mempunyai kesempatan untuk memupuk perkembangan dan keberanian dalam mengambil keputusan, bertanggung jawab dan mampu mengerjakan secara individu.
- (c) Mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara individual atau kelompok.
- (d) Peserta didik dapat membina rasa sikap tanggung jawab dan disiplin dalam belajar.

b) Kelemahan

- (a) Selain mendapatkan tugas dari guru mata pelajaran tertentu peserta didik juga mendapatkan tugas dari guru mata pelajaran lain sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas tersebut.
- (b) Peserta didik di khawatirkan meniru atau menyontek pekerjaan temanya. Jika hal seperti ini tidak diawasi secara langsung oleh pendidik maka peserta didik tidak bisa menhayati proses belajar itu sendiri.²⁰

e. Tujuan Metode Penugasan

Menurut Werkanis AS dan Marlius Hamadi, Metode penugasan bertujuan untuk membina rasa tanggung jawab yang dibebankan kepada peserta didik melalui laporan baik itu secara tertulis ataupun lisan seperti membuat ringkasan, menyerahkan hasil kerja

²⁰ Restiyah NK. *Strategis Belajar Mengajar*, (jakarta: Rineka Cipta, 1998), 135.

dan lain-lain. Peserta didik mampu menemukan sendiri informasi yang akan diperlukan, dan mempunyai sikap menghargai dalam menjalin kerjasama terhadap hasil kerja orang lain.²¹ Dengan demikian, metode penugasan ini akan memperluas dan memperkaya pengetahuan pesertadidik serta dapat menanamkan rasa tanggung jawab dari diri peserta didik mengenai tugas yang sudah diberikan kepada mereka.

Tekhnik pemberian tugas biasanya digunakan oleh pendidik dengan tujuan agar peserta didik memiliki nilai atau hasil yang lebih bagus dibandingkan sebelumnya, karena peserta didik melaksanakan latihan-latihan selama mengerjakan tugas, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam mempelajari sesuatu mempunyai keterkaitan yang baik. Hal tersebut terjadi dikarenakan peserta didik sebelumnya mempunyai pengalaman yang berbeda dalam menghadapi masalah-masalah yang baru. Selain itu peserta didik juga memperoleh pengetahuan dengan cara melaksanakan tugas yang akan memperluas dan menambah pengetahuan serta keterampilan peserta didik di sekolah melalui kegiatan diluar sekolah tersebut. Sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam belajar dan merasa terangsang untuk meningkatkan belajar yang lebih baik, berinisiatif dan berani dalam bertanggung jawab sendiri.

²¹ Werkanis AS dan Marlius Hamadi, *strategi mengajar*, (Pekanbaru: PT Sutra Benta Perkasa, 2005), 60

B. TINJAUAN MEDIA SNAKE AND LADDER

a. Pengertian Media

Menurut Arif S. Sadiman, Media berasal dari bahasa latin dan merupakan sebuah bentuk jamak dari kata medium yang artinya pengantar atau perantara. Jadi media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang akan disampaikan.²²

Secara garis besar media sendiri mempunyai arti yaitu manusia, materi atau kejadian yang dapat membangun sebuah kondisi untuk memperoleh pemahaman atau pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik. Sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan atau materi pembelajara.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat atau berfungsi untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang kemampuan berfikir, perasaan dan keingintahuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar dalam dirinya sendiri. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif akan membuat peserta didik untuk belajar yang lebih baik dan dapat meningkatkan keaktifan belajar mereka dengan tujuan yang akan dicapai.

²² Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT grafindo persada, 2008), 6

Terdapat tiga macam alam media pembelajaran yaitu media auditif, media visual dan media Audiovisual yang akan didefinisikan sebagai berikut:

a) Media Auditif

Media auditif adalah bentuk media yang bekerja atau mengandalkan suara dalam proses belajar, seperti irama atau musik yang dalam bentuk radio dan *cassette recorder*. Media ini tidak cocok digunakan untuk orang yang kurang dalam pendengaran.

Menurut azhar arsyad, Fungsi media audio adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan khususnya yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran atau mendengarkan hal tersebut.²³

Media auditif sangatlah bagus diterapkan dalam proses belajar, agar proses daya ingat peserta didik menjadi lebih tinggi lagi, hal ini merubah kegiatan dalam sekolah yang sebelumnya menggunakan metode konvensional.

b) Media Visual

Media visual adalah sebuah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, adapun bentuk atau tampilan media visual yaitu berupa gambar, seperti slide, foto, lukisan, dan cetakan.

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada Rienika Cipta, 2009), 45.

Media gambar sendiri termasuk alat dari media visual, penggunaan media visual ini dirancang dengan keterampilan yang harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat mendorong peserta didik agar lebih semangat dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara mengamati, atau melakukan demonstrasi dan lain-lain. Penggunaan media ini menjadi salah satu strategi pendidik untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik, karena dengan adanya media ini peserta didik menjadi tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang mempunyai unsur gambar dan suara didalamnya sehingga dianggap mempunyai kemampuan lebih baik dan menarik apabila diterapkan dalam proses belajar mengajar. Media audio visual biasanya berbentuk media elektronika sebagai media komunikasi atau media dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta didik. Keterlibatan dalam interaksi tergantung

pada jenis media yang akan dilaksanakan.²⁴ Media audio visual memiliki jenis seperti televisi, film, dan tape atau video *cassette*.

Media Audio Visual biasanya meliputi media dengan rayap liput luas dan serentak, media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pelajaran individual.

(a) Media Raya Liput Luas Dan Serentak

Penggunaan media ini sangatlah luas atau tidak terbatas oleh ruang dan tempat. Serta dapat dijangkau oleh peserta didik dengan jumlah yang sangat banyak dan waktu yang lama. Adapun contohnya yaitu televisi atau radio.

(b) Media daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat.

Penggunaan media ini membutuhkan tempat dan ruang yang khusus seperti film, soud slide film rangkai yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

(c) Media untuk pelajaran individual

Penggunaan media ini hanya dibutuhkan unruk seorang diri termasuk media ini adalah modul yang berprogram dan pengajaran melalui komputer.

²⁴ Ishak Abdulhak dan Deni Dermawan. *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdyakarya. 2013), 84

Media audio visual mempunyai empat fungsi diantaranya yaitu: fungsi atensi, fungsi kognitif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Adapun fungsi-fungsi dapat dijelaskan sebagai berikut:

(a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi adalah fungsi inti yaitu dengan cara menarik, dan mengarah pada perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi saat pelajaran yang berkaitan dengan audio visual beserta teks materi pelajaran dapat di cerna dengan baik oleh peserta didik.

(b) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dalam audio visual terlihat dari beberapa temuan seorang penelitian yang mengungkapkan bahwa audio visual dapat memperlancar dalam pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang menjadi materi pembahasan.

(c) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media audio visual dilihat dari tingkat minat atau kenikmatan peserta didik ketika membaca materi teks yang bergambar dan mampu mendengarkan suara, gambar dan suara tersebut dapat meningkatkan emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang meliputi sosial atau suku ras.

(d) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris dalam media audio visual interaktif dari hasil penelitian bahwa media audio visual dapat memberikan konteks untuk memahami materi sehingga membantu peserta didik yang lemah akan membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan audio.

b. Media Snake And Ladder

Menurut teori yang sudah diteliti oleh Meriyati dkk dalam penelitian mereka mengungkapkan bahwa media pembelajaran snake and ladder cocok digunakan untuk media pembelajaran. Murid-murid menunjukkan respons yang aktif dan positif selama penggunaan media snake and ladder dalam proses pembelajaran Agama Islam. Selain itu, mereka berpendapat bahwa media snake and ladder sangat menarik dan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.²⁵ Selain itu, Sukarman, Ali As'ad, dan Muhammad Nasir, dalam penelitian mereka terkait penggunaan media snake and ladder untuk mendukung proses pembelajaran menemukan bahwa pemanfaatan snake and ladder memberikan dampak positif bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar sehingga hasil belajar juga dapat meningkat.²⁶ Dalam penelitian yang lain, Septiyanto dan Zulkhatin, juga menemukan bahwa

²⁵ Meriyati et al., "Snake and Ladder Game Integrated with Asmaul-Husna: Development of Learning Media," *Journal of Physics: Conference Series* 1155 (February 2019): 7, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012024>.

²⁶ Sukarman, Ali As'ad, and Muhammad Nasir, "Menumbuhkan Social Skill Melalui Alat Peraga Edukatif Ular Tangga PAI Pada Siswa Sekolah Dasar," *MAGISTRA* 9, no. 1 (2018): 42–63.

pemanfaatan media snake and ladder memberikan kontribusi yang positif terhadap proses pembelajaran di kelas sehingga media snake and ladder bisa efektif ketika digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan menumbuhkan motivasi siswa.²⁷

Permainan snake and ladder atau ular tangga ada sejak abad ke-2 sebelum masehi dengan sebutan nama paramapada sopanam (*Ladder to Salvation*). Permainan tersebut di kembangkan oleh seorang tokoh agama hindu untuk mengajarkan anak-anaknya tentang penghargaan. Ular di gambarkan sebagai keputusan yang buruk atau jahat, sedangkan tangga diartikan sebagai keputusan yang bermoral atau baik. Kemudian permainan ular tangga ini masuk ke negara inggris pada tahun 1892 dan pada tahun 1943 namanya diubah menjadi *Chutes and Ladders* oleh milton bradley di Amerika untuk di komersialkan.²⁸

permainan ular tangga menjadi permainan yang paling populer di masyarakat pada zaman dahulu dan banyak dimainkan oleh anak-anak sampai ke penjuru dunia karena permainan ini sangatlah ringan, mendidik, menghibur, sederhana dan sangat berinterktif saat dimainkan bersama.

Melsi mendefinisikan, bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan anak-anak dengan jumlah dua orang

²⁷ Nurul Huda Septiyanto, "Snakes and Ladders Media in Social Studies learning for Elementary School Students" 14 (2021): 3.

²⁸ http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_Tangga, Rabu 11 Agustus 2021 pukul 12:19 Wib

atau lebih yang berbentuk papan dengan gambar kotak-kotak kecil dan digambar sejumlah tangga atau ular.²⁹

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat menyenangkan hati bagi orang yang memainkan permainan tersebut dengan cara menggunakan papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar ular dan tangga dilakukan dengan cara bergilir menggunakan bola dadu.

Adapun manfaat permainan ular tangga dalam belajar yaitu:

- a) Menghilangkan sikap keseriusan yang berlebih, adanya keseimbangan antara suasana yang menyenangkan dan serius.
- b) Permainan tersebut dapat memfokuskan peserta didik dalam proses belajar sehingga materi yang dimasukkan dalam permainan tersebut mudah di ingat dan dicerna oleh peserta didik.³⁰
- c) Meningkatkan proses belajar dan kreativitas peserta didik dalam bermain dan belajar menggunakan permainan ular tangga.
- d) Melibatkan banyak orang dalam bermain sehingga keterkaitan pendidik dan peserta didik semakin harmonis.

²⁹ Melsi, A. “ Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus I Kelas X Sekolah Menengah Ke Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016” (permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan anak-anak dengan jumlah dua orang atau lebih yang berbentuk papan dengan gambar kotak-kotak kecil dan digambar sejumlah tangga atau ular), Skripsi STKIP Persada Katulistiwa Sintang. 10

³⁰ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, “Sirkuit Pintar Menjelitkan Kemampuan Matematik dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga (Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Belajar)”, (Jakarta: Visimedia, 2011) , 16.

e) Dapat menghilangkan stress alam lingkungan belajar.

Terdapat tiga langkah dalam permainan ular tangga atau snake and ladder dalam proses belajar yaitu:

a) Pendahuluan.

Pendahuluan ini merupakan tahap awal dalam penggunaan metode permainan snake and ladder lalu seorang pendidik menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru memberikan contoh soal latihan tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

b) Inti

Inti dilakukan setelah peserta didik mampu memahami materi yang sudah dijelaskan kemudian peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan empat orang atau lebih menyesuaikan jumlah siswa dalam satu kelas. Lalu kelompok-kelompok tersebut ditempatkan secara berpisah dengan jarak dalam, satu ruangan, selanjutnya alat tersebut ditempelkan pada papan tulis, sebelum permainan dimulai guru menentukan giliran untuk masing-masing kelompok. Kemudian permainan dimulai dengan cara perwakilan salah satu kelompok tersebut membacakan kertas yang berisi soal kemudian dijawab bersama dengan kelompok tersebut, apabila jawabanya benar maka akan mendapatkan point, hal tersebut juga dilakukan dengan kelompok lainya untuk mendapatkan point terbanyak

kemudian guru akan memberikan hadiah kepada kelompok yang mempunyai pont terbanyak.

c) penutup

setelah waktu permainan selesai, pendidik memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan cara memberikan pertanyaan lisan atau tulis untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.³¹

C. TINJAUAN HASIL BELAJAR

a. Pengertian Hasil Belajar

Sardiman A.M., menyatakan bahwa Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dan sebuah rangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, meniru, mendengarkan dan sebagainya³², sedangkan menurut Susanto, hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang menyangkut aspek pengetahuan atau kognitif sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar yang dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya.³³

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku yang menyangkut beberapa aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik yang mampu mengarah pada perubahan yang

³¹ Ibid. 29

³² A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 20.

³³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 5.

baik. Dengan demikian hasil belajar merupakan hasil tes dari penilaian hasil belajar yang dinyatakan dengan berupa simbol, huruf, angka atau kalimat yang menceritakan bahwa hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik pada periode tertentu. Jadi dengan adanya hasil belajar seorang peserta didik dapat menangkap, memahami dan memiliki materi pelajaran tertentu yang pada akhirnya hasil belajar akan bermanfaat untuk kenaikan kelas, seleksi dan penempatan, hal tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Kenaikan Kelas

Dengan adanya nilai atau hasil belajar seorang peserta didik maka pendidik dapat mendapatkan informasi atau pertimbangan untuk menentukan apakah peserta didik tersebut dapat naik kelas atau tidak.

b) Seleksi

Hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.

c) Penempatan

Penempatan ini digunakan agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang

mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai³⁴

b. Indikator Belajar

Proses belajar mengajar dapat diukur salah satunya melalui tes hasil belajar yang dicapai peserta didik. Tes dilakukan dengan bentuk penilaian hasil belajar yang pelaksanaannya ditunjukkan kepada hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar di kelas yang kemudian diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku. Hal ini sudah dinyatakan oleh Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yaitu pendekatan penilaian autentik (*Autentic Assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses dan hasil belajar secara utuh.³⁵

Hasil belajar memiliki sebuah indikator yang dapat merubah proses dari belajar peserta didik. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai materi belajar dapat dilihat dari prestasi yang ia dapatkan. Orang tersebut dapat dikatakan berhasil dalam belajar dilihat dari prestasinya. Adapun indikator hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi

³⁴ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 201.

³⁵ Sinar, *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa)*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 23-24

tujuan dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁶

a) Ranah kognitif

Ranah kognitif yaitu suatu upaya yang menyangkut berbagai kegiatan mental atau otak yang digunakan untuk proses berfikir, adapun proses berfikirnya yaitu:

(a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Kemampuan untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.

(b) Pemahaman (*komprehension*)

Kemampuan untuk memahami suatu materi tertentu.

(c) Penerapan (*Aplication*)

Kemampuan untuk menerapkan informasi atau praktek secara nyata dengan kegiatan yang baru.

(d) Analisa (*Analysis*)

Kemampuan untuk mengurai atau menganalisis materi menjadi bagian-bagian tertentu.

(e) Sintesis (*Syntesis*)

Kemampuan untuk memproduksi atau mengeluarkan pendapat tentang materi\i tersebut dari berbagai sumber.

³⁶ Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE,1988),42.

(f) *Evaluasi (Evaluation)*

Kemampuan untuk menilai suatu hal dengan tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas.

b) *Ranah Afektif*

Ranah efektif ini meliputi segala sesuatu yang terkait dengan emosi diri sendiri seperti mental, perasaan, semangat, motivasi, minat, sikap dan sebagainya, ranah efektif juga mempunyai lima kategori yaitu :

(a) *Penerimaan (Receiving)*

Kemampuan untuk memperlihatkan suatu atensi dan penghargaan atau timbal balik terhadap orang lain

(b) *Responsif (Responding)*

Kemampuan untuk berpartisipasi aktif terhadap pelatihan dan selalu termotivasi untuk mengambil tindakan suatu kejadian apapun.

(c) *Nilai (Value)*

Kemampuan untuk menunjukkan suatu nilai yang sudah diambil untuk menunjukkan mana yang baik dan mana yang bukan terhadap suatu kejadian.

(d) *Organisasi (Organization)*

Kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmoniskan perbedaan nilai tersebut.

(e) Karakteristik (*Characterizatio*)

Kemampuan untuk mengacu pada karakter daya hidup seseorang dengan cara memperbaiki hubungan interpersonal dan sosial.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang meliputi gerakan atau pengaturan jasmani , keterampilan motorik dan kemampuan secara fisik.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Seorang pendidik dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memahami materi dan mempunyai hasil atau nilai belajar yang baik saat proses belajar mengajar. Proses belajar yang kurang akan berpengaruh pada hasil belajar sama halnya dengan proses pembelajaran yang baik yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik akan mempunyai pengaruh yang baik pula dengan hasil belajar tersebut peserta didik menjadi paham dengan materi yang sudah diajarkan sedangkan pendidik akan bangga dengan nilai peserta didik dan berhasil sudah mengajarkan materi.

Demikian pula dengan metode penugasan ini dilakukan karena ada beberapa faktor yang mewajibkan untuk dilakukannya yaitu adanya penjelasan materi yang cukup panjang sedangkan waktu yang diberikan sangat singkat. Maka

harapan dari metode penugasan pada peserta didik mampu memahami materi dan menghasilkan pembelajaran yang baik dengan hasil berupa angka ataupun sikap yang diharapkan oleh pendidik dan peserta didik.

Sedangkan media snake and ladder merupakan media yang berupa permainan untuk meningkatkan semangat dalam proses belajar dengan kreatifitas yang dapat memfokuskan peserta didik dalam memahami materi yang sudah dijelaskan. Dalam hal ini media snake and ladder akan membuat peserta didik menjadi tidak bosan dalam belajar dan dapat memahami dengan hasil yang diharapkan.

Suryabrata berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri yang digolongkan menjadi faktor fisiologis dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yaitu faktor sosial dan non sosial.³⁷

a) Faktor Internal

(a) Faktor Fisiologis

Keadaan jasmani yang sehat akan mempermudah peserta didik dalam berproses belajar dan menerima pembelajaran dibandingkan dengan keadaan jasmani

³⁷ Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), 233-236

yang kurang sehat, keadaan jasmani ini juga mempunyai pengaruh yang sangat kuat dalam proses belajar. Selanjutnya fungsi fisiologis atau panca indra juga memiliki banyak pengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Dalam proses belajar, mata dan telinga mempunyai peran yang sangat penting karena melalui mata peserta didik akan melihat berbagai hal yang baru yang sebelumnya belum pernah diketahui, sedangkan telinga akan mendengarkan informasi atau materi yang akan dijelaskan yang sebelumnya belum pernah diketahui.

(b) Faktor Psikologi

Faktor psikologi merupakan faktor kejiwaan dalam diri yang mempunyai peranan sangat penting dalam mendorong peserta didik untuk menerima materi pembelajaran. Hal ini didorong dengan adanya sifat keingin tahuan, sifat kreatif yang ingin selalu maju, keinginan untuk mendapatkan simpati seseorang yang berada disekitarnya, keinginan untuk memperbaiki diri dari kegagalan dan selalu berusaha, keinginan untuk mendapatkan rasa aman terhadap suatu materi pelajaran dan terdapat hukuman atau timbal balik sebagai akhir dari pelajaran.

b) Faktor eksternal

(a) Faktor Nonsosial

Faktor non sosial yaitu keadaan geografis pada setiap tempat seperti keadaan udara, suhu, cuaca, waktu, tempat dan lain-lain. Keadaan tersebut akan berpengaruh pada suasana belajar peserta didik sehingga akan mengganggu konsentrasi pada proses belajar berlangsung.

(b) Faktor Sosial

Faktor sosial yaitu hubungan antara manusia dengan manusia seperti keluarga, guru, teman dan lingkungan disekitar tempat tinggal. Faktor ini berpengaruh pada peserta didik yang menentukan motivasi atau semangat belajar.

Sedangkan menurut susanto, terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

a) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mampu mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.³⁸

d. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Upaya peningkatan hasil belajar merupakan usaha dalam pencapaian belajar yang sudah dilakukan untuk memperoleh hasil belajar itu sendiri. Menurut pendapat Paul B. Deidrich yang dikutip dari buku Sardiman, bahwa cara meningkatkan hasil belajar dengan aktifitas belajar sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperlihatkan gambar, demonstrasi, serta memperhatikan penjelasan guru.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, memberi saran, mengeluarkan pendapat, bertanya dan diskusi.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan penjelasan guru serta mendengarkan diskusi.
- d. *Writing activities*, seperti menulis, mencatat materi, tugas dan membuat laporan.
- e. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik dan peta konsep.
- f. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan membuat konstruksi model dan melakukan demonstrasi.

³⁸ Ibid, 12.

g. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat memecahkan soal, menganalisa dan bisa mengambil keputusan terhadap suatu masalah.

h. *Emotional activities*, seperti mempunyai minat, rasa bosan, berani, bersemangat, gugup dan tegang.³⁹

Dari uraian tersebut dapat tercapai apabila seorang siswa dapat memahami materi belajar dengan baik juga tingkah laku yang baik pula maka akan tercapainya sebuah perubahan yang berupa respon dari individu dengan segala aspek yang diterima. Sedangkan hasil belajar dapat tercapai apabila siswa telah melakukan suatu tes materi pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Salah satunya menggunakan metode penugasan sebagai proses dalam meningkatkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas dan dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada pelajaran dan media *snake and ladder* membuat siswa menjadi aktif dan tanggap dalam proses belajar sehingga pengetahuan yang diperoleh akan berpengaruh pada hasil belajar dengan nilai yang maksimal.

D. HUBUNGAN ANTAR VARIABEL

a. Keefektifan Metode Penugasan Terhadap Hasil Belajar

Metode penugasan dilandasi oleh teori belajar behavioristik yang dipelopori oleh B.F Skinner yang dikutip dari buku sanjaya,

³⁹ Ibid, 101.

bahwa teori ini lebih menekankan pada pemahaman yang didasarkan bahwa perubahan manusia itu terdiri dari stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya.⁴⁰ Arti dari stimulus yaitu sebuah formula pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran secara tuntas yang akan diterapkan pada metode pembelajaran yang baik yang akan berpengaruh pada hasil belajar.

Oleh karena itu dalam metode penugasan merupakan bagian dari pengaruh teori belajar behavior terhadap hasil belajar karena dalam proses pembelajaran seorang guru mampu memberikan stimulus berupa penugasan sehingga secara langsung siswa aktif belajar dan membaca materi untuk menyelesaikan tugasnya pada pembelajaran tersebut siswa memperoleh pengetahuan yang akan dapat di ingat dengan waktu yang cukup lama, mampu meningkatkan keberanian dalam mengambil keputusan, dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas individual maupun kelompok, terbinanya rasa sikap disiplin dan tanggung jawab dalam belajar.

⁴⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, cet. 5, 2008), 179.

b. Keefektifan Pemanfaatan Media *Snake and Ladder* Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran salah satunya berbentuk permainan snake and ladder merupakan suatu model pembelajaran kooperatif learning dimana model pembelajaran ini menggunakan kerja sama kelompok untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.⁴¹ Dikutip dari kokom komalasari menurut Bern dan Erickson pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana seorang siswa bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan.⁴²

Pada pembelajaran menggunakan media snake and ladder yaitu berupa permainan edukatif siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dengan cara menjawab pertanyaan secara acak dengan berdiskusi terlebih dahulu kemudian jawaban tersebut akan dinilai benar atau salahnya oleh guru, permainan ini dilakukan secara bergilir dengan kelompok-kelompok lain. pada proses pembelajaran diharapkan terjadinya proses belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bahwa mereka sedang belajar. Oleh karena itu permainan snake and ladder dapat membantu siswa untuk meningkatkan kerjasama dalam kelompok dan menyeimbangkan antara suasana pembelajaran yang serius dan menyenangkan, dapat memfokuskan siswa dalam belajar sehingga

⁴¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdyakarya, 2014), 174

⁴² Kokom Komalasari, *pembelajaran kontekstual, konsep dan aplikasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), 62

materi mudah diingat dan dicerna, dan meningkatnya proses dan kreatifitas siswa dalam bermain dan belajar sehingga hasil belajar yang diharapkan akan meningkat.

c. Keefektifan Metode Penugasan dan Pemanfaatan Media *Snake and Ladder* Terhadap Hasil Belajar

Menurut Walgito, bahwa persepsi adalah suatu proses pengorganisasian terhadap stimulus yang diterima oleh individu sehingga menjadi sesuatu yang berarti.⁴³ Oleh karena stimulus akan mendapatkan respon dari individu sebagai persepsi yang diambil dari individu yang bersangkutan. Berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berpikir, pengalaman-pengalaman yang dimiliki individu tidak sama, maka dalam mempersepsi suatu stimulus, hasil persepsi stimulus pun akan berbeda antara individu satu dengan inividu lain.

Dalam hal ini siswa mempunyai persepsi yang berbeda-beda mengenai metode dan media yang digunakan guru dalam proses belajar. Adapun siswa yang memiliki persepsi positif akan cenderung lebih menghargai guru dengan cara mematuhi peraturan, serius dan memperhatikan guru dalam mengikuti kegiatan belajar. Sedangkan siswa yang memiliki persepsi negatif terhadap metode dan media yang diajarkan oleh guru, mereka cenderung malas untuk mengikuti proses belajar dan kurang menghargai guru

⁴³ Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2010), 53.

dengan cara berbicara dengan temanya diluar konteks pelajaran. Serta banyak siswa yang memiliki persepsi bahwa metode dan media belajar yang digunakan guru kurang baik, maka siswa akan cenderung bosan, jika telah merasa bosan dalam mengikuti proses belajar maka akan merasa malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

E. VARIABEL PENELITIAN

a. Variabel Bebas (X) (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah “variabel yang diduga variasinya berpengaruh terhadap keberadaan variabel terikat”. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Penugasan dan Media *Snake And Ladders*.

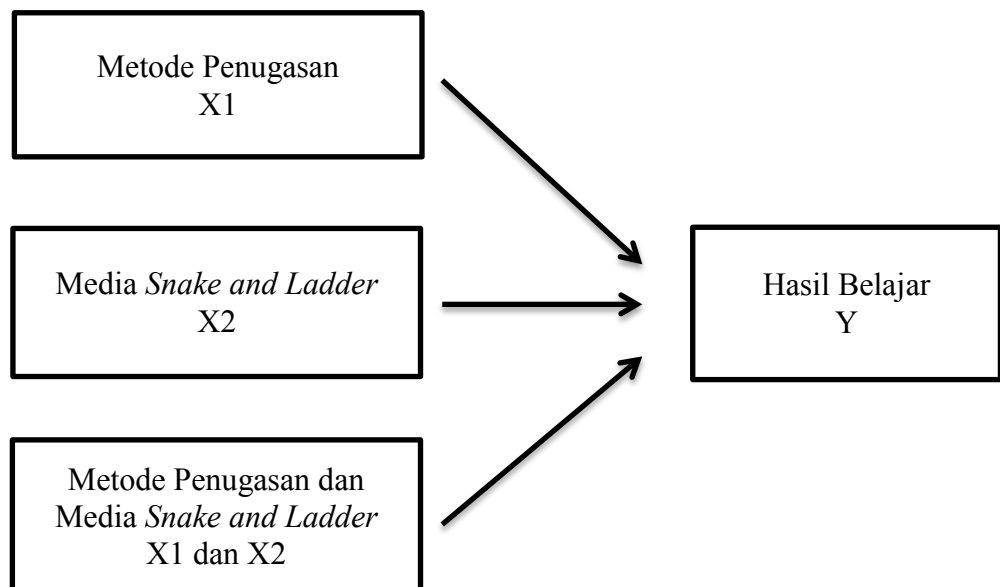
b. Variabel Terikat (Y) (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variabel lain. Variabel ini berubah atau muncul akibat dari pengaruh variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

Tujuan pengambilan dari tiga variabel tersebut adalah untuk memperkuat penelitian dan memperkuat dalam perincian data.

F. KERANGKA TEORITIS

Kerangka teori adalah model konseptual tentang bagaimana teori tersebut berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diartikan sebagai faktor yang penting.⁴⁴ Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka teori disusun sebagai berikut:



⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cetakan ke 22, bandung: alfabeta 2015), 91.