### **BABI**

## **PENDAHULUAN**

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi seperti ini disebut interaksi pendidikan, yaitu antara pendidik dengan peserta didik.<sup>1</sup>

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada tiap jenjang pendidikan tidak pernah terlepas dari proses penilaian. Penilaian merupakan proses yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan, terutama pada jenis pendidikan formal. Penilaian mempunyai beberapa fungsi penting, diantaranya sebagai umpan balik bagi siswa, sebagai alat untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dan sebagai umpan balik untuk semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah.

Guru sebagai salah satu pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah mempunyai beberapa peran diantaranya yaitu sebagai pembimbing, pendidik, dan pelatih bagi para siswa. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan untuk mempunyai kompetensi yang memadai dalam menjalankan berbagai

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Nana Syaodah Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), 3.

perannya tersebut. Akan tetapi, mereka tidak hanya harus mampu melaksanakan peran-perannya saja. Pada setiap proses pembelajaran yang dilakukannya seorang guru diharapkan dapat melakukan penilaian untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan siswa terhadap semua materi yang telah diajarkan.

Mengingat demikian pentingnya peranan penilaian dalam pendidikan, maka perencanaan, pelaksanaan, dan penggunaannya menuntut tanggung jawab yang tinggi. Tuntutan itu dapat terpenuhi jika setiap petugas kependidikan (terlebih bagi seorang guru) memahami dengan benar kedudukan penilaian dalam pendidikan, mengetahui teknik dan prosedur serta sasaran penilaian, dan mampu mempergunakan penilaian sesuai kepentingannya.

Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu.<sup>2</sup> Dalam memberikan penilaian,umumnya guru hanya menggunakan butiran soal di kertas lembaran dan dibagikan kepada siswanya.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai teknik penilaian berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik. Teknik tes berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik. Teknik observasi atau pengamatan dilakukan selama pembelajaran

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 4.

berlangsung dan atau di luar kegiatan pembelajaran atau tes kinerja. Sedangkan Teknik penugasan baik perseorangan maupun kelompok dapat berbentuk tugas rumah dan atau proyek.

Dalam penelitian ini, penulis hanya fokus pada teknik penilaian hasil belajar berupa tes. Teknik penilaian hasil belajar berupa tes, terdiri dari Tes tertulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab peserta didik dengan memberikan jawaban tertulis. Jenis tes tertulis secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:1) tes objektif, misalnya bentuk pilihan panda, jawaban singkat atau isian, benar salah, dan bentuk menjodohkan;2) tes uraian, yang terbagi atas tes uraian objektif (penskorannya dapat dilakukan secara objektif) dan tes uraian non-objektif (penskorannya sulit dilakukan secara objektif). Tes lisan, yaitu yakni tes yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Tes praktik/ unjuk kerja yaitu penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan atau kinerja siswa dalam melakukan sesuatu.

Dalam penelitian ini,penulis hanya fokus dalam melakukan teknik penilaian hasil belajar malalui tes, yang berupa tes lisan, karena tes lisan memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) dapat menilai kemampuan dan tingkat pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sikap, serta kepribadiannya karena dilakukan secara berhadapan langsung;(2) bagi peserta didik yang kemampuan berpikirnya relatif lambat sehingga sering mengalami kesukaran dalam memahami pernyataan soal, tes bentuk ini dapat menolong sebab peserta didik dapat menanyakan langsung

kejelasan pertanyaan yang dimaksud;(3) hasil tes dapat langsung diketahui peserta didik.

MTs N Sidoarjo telah menerapkan kurikulum 2013 yang menuntut siswa bisa berperan aktif dan penilaiannya yang berdasarkan KI 1 (spiritual), KI 2 (afektif), KI 3 (pengetahuan), dan KI 4 (ketrampilan). Teknik yang digunakan guru mata pelajaran Fiqih dalam melakukan teknik penilaian melalui tes lisan yang hanya memberikan soal tanya jawab kepada siswanya secara langsung tanpa variasi atau teknik yang berbeda, sehingga siswa merasa bosan dan tidak menunjukkan keaktifannya yang sesuai dengan K13. Sehingga dalam proses penilaian mata pelajaran fiqih, tidak ada variasinya dan membosankan dan ada siswa yang mencontek tanpa sepengetahuan guru, karena dalam mengerjakan soal tersebut siswa hanya duduk saja. Saya memilih mata pelajaran Fiqih untuk penelitian karena mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs N Sidoarjo dalam memberikan teknik penilaian berupa tes lisan hanya monoton, guru hanya memberikan penilaian tanpa ada permainannya sehingga siswa merasa bosan dan tidak ada variasi.

Oleh karena itu saya bereksperimen menggunakan teknik games bingo dan bowling kampus dalam memberikan penilaian mata pelajaran fiqih. Dengan menggunakan teknik tersebut siswa menjadi lebih aktif dan langsung secara lisan memberikan penilaian kepada siswa. Sehingga guru mudah mengerti siswa yang lebih percaya diri, mana yang aktif dan mana yang pasif untuk menjawabnya dan siswa saling bertukar pikiran. Tapi dari kedua teknik tersebut ada kekurangan dan

kelebihannya masing-masing. Kedua teknik itu sama-sama untuk evaluasi. Teknik games bingo adalah memberikan penilaian kepada tiap individu secara lisan sehingga guru bisa mengetahui kemampuan yang sebenarnya siswa tersebut, sedangkan bowling kampus adalah penilaian kelompok untuk meningkatkan kebersamaan untuk bertukar pendapat. Tetapi, games bingo memiliki keterbatasan yaitu pertanyaan yang diajukan oleh guru secara lisan dan langsung terkadang membuat siswa merasa takut dan menciptakan suasana tegang serta waktu banyak terbuang karena dengan jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa. Sedangkan teknik bowling kampus juga mempunyai keterbatasan yaitu dalam tiap kelompok hanya mengandalkan satu orang saja untuk menjawabnya, sehingga yang lain hanya mengikuti dan guru tidak bisa menilai tiap individu dan kurang efektif apabila waktu yang tersedia relatif singkat sedangkan materi pembelajaran sangat banyak, selain itu suasana kelas terkesan ribut dan kurang tertib.

Kedua teknik pembelajaran di atas tidak dapat dikatakan mana yang paling baik dan efektif karena masing-masing metode memiliki karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu, berdasarkan perbandingan konsep kedua teknik pembelajaran di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian untuk membandingkan penggunaan teknik games bingo dengan bowling kampus, sehingga dari perbandingan penggunaan kedua teknik tersebut, akhirnya dapat digunakan untuk mengetahui penilaian hasil belajar mata pelajaran fiqih antara yang menggunakan

teknik games bingo dengan bowling kampus di MTs N Sidoarjo. Berdasarkan mengadakan penelitian hal tersebut maka penulis yang berjudul : "KOMPARASI ANTARA TEKNIK PENILAIAN GAMES BINGO DAN BOWLING KAMPUS TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII  $\mathbf{DI}$ **MADRASAH** TSANAWIYAH NEGERI SIDOARJO."

## B. Rumusan Masalah

 Bagaimana perbedaan hasil penggunaan teknik penilaian games bingo dan bowling kampus terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo?

# C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

 Untuk mengetahui perbedaan hasil penggunaan teknik penilaian games bingo dan bowling kampus terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VII di MTs N Sidoarjo.

## D. Kegunaan Penelitian

- 1. Manfaat Teoritis:
  - a. Menambah khasanah pustaka di tingkat Program, Fakultas maupun Universitas.
  - b. Bahan pertimbangan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfat bagi:

# a. Bagi guru

Sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam penentuan bentuk soal yang akan diujikan kepada siswa dalam proses penilaian hasil belajar.

# b. Bagi siswa

kepada Memberikan masukan siswa dalam meningkatkan penilaian hasil belajar.

# c. Bagi Peneliti

Menambah ilmu dan pengetahuan dalam bidang penelitian ilmiah, khususnya penelitian yang berkaitan dengan kegiatan penilaian hasil belajar.

## E. Hipotesis Penelitian

Istilah hipotesis berasal dari kata "Hypo" yang artinya di bawah dan "Thesa" yang artinya kebenaran. Jadi hipotesa artinya di bawah kebenaran atau kebenarannya masih perlu diuji lagi.<sup>3</sup> Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai data terkumpul.<sup>4</sup>

Berdasarkan anggapan dasar tersebut di atas, hipotesis itu sendiri di bagi menjadi dua macam, yaitu:

# 1. Hipotesis Awal (Hipotesis Nol)

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta 2006),71. <sup>4</sup> Ibid.,2

Hipotesis awal merupakan hipotesis yang mengandung pernyataan yang menyangkal dan biasanya ditulis dengan (Ho).

## 2. Hipotesis Alternatif (Hipotesis Kerja)

Hipotesis kerja merupakan hipotesis yang isinya mengandung pernyataan yang tidak menyangkal dan biasa ditulis dengan (Ha).<sup>5</sup>

Adapun hipotesis untuk penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis Awal yaitu menyatakan tidak adanya komparasi antara teknik games bingo dengan bowling kampus dalam dalam penilaian hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VII di MTs N Sidoarjo.
- b. Hipotesis Alternatif yaitu menyatakan adanya komparasi antara teknik games bingo dan bowling kampus dalam penilaian hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VII di MTs N Sidoarjo..

# F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

## 1. Ruang Lingkup Penelitian

Variabel dalam Penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan hanya melibatkan dua variabel pertama variabel bebas yaitu Teknik Games Bingo  $(X_1)$ , teknik bowling kampus  $(X_2)$  dan variabel kedua variabel terikat yaitu Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih (Y).

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> L.B, Netra, Statistik Inferensional (Surabaya: Usaha Nasional, 1974), 26.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta 2006),71.

## 2. Keterbatasan Penelitian

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian di MTs N Sidoarjo diperlukan batasan masalah agar yang diteliti tidak meluas dan tetap fokus pada permasalahan. Dalam penelitian ini penulis hanya fokus pada Komparasi antara Teknik Games Bingo dan Bowling Kampus dalam dalam penilaian hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VII di MTs N Sidoarjo. Dalam melakukan perbandingan teknik penilaian tersebut, penulis memberikan tes tentang materi thaharah,

## G. Definisi Operasional

Komparasi:

Perbandingan atau membandingkan. Teknik análisis komparasi yaitu salah satu teknik análisis kuantitatif yang digunakan untuk menguji hipótesis mengenai ada atau tidaknya perbedaan antar variabel atau sampel yang diteliti. Jika ada perbedaan, apakah perbedaan itu signifikan ataukah perbedaan itu hanya kebetulan saja.

Teknik Penilaian Games bingo: Teknik peninjauan ulang materi dengan cara menjawab pertanyaan lima pertanyaan dari tumpukan label B-I-N-G-O pada tiap siswa. Bila siswa mencapai lima jawaban

<sup>7</sup> Sudjana, *Metode statistic* (Bandung: Transito, 1990), 42.

benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, horizontal, maupun diagonal) siswa tersebut boleh meneriakkan "Bingo".8

Teknik Penilaian Bowling kampus: Teknik peninjauan ulang materi dengan cara adu kecepatan dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan. Siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajari dengan baik, memungkinkan siswa untuk berfikir tentang hal – hal yang dipelajari, berkesempatan berdiskusi dengan teman dan berbagi pengetahuan yang diperoleh.9

Hasil Belajar:

Suatu kegiatan sistematis proses yang dan atau berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. 10

Mata Pelajaran Fiqih: Fiqih adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan para mukallaf, yang dikeluarkan (diistinbathkan) dari dalil-dalil yang jelas

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Melvin L. Siberman, ActiveLearning 101 Cara Belajar Siswa Aktif (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 261.

9 Ibid., 265.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Zainal Arifin, Evaluasi Pembelajaran, 4.

(tafshili). Sedangkan mata pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MI, MTS dan MA.<sup>11</sup>

## H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, hipotesis, tinjauan pustaka dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan teori yang terdiri dari tiga sub bab, yakni bagian pertama mencakup tinjauan tentang teknik penilaian games bingo dan bowling kampus yang terdiri dari pengertian, langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan, dan penerapannya dalam teknik penilaian mata pelajaran fiqih. Bagian kedua tinjauan tentang hasil belajar yang terdiri dari pengertian, aspek, faktor yang mempengaruhi dan penilaian hasil belajar, Bagian ketiga adalah tinjauan tentang perbandingan antara teknik penilaian games bingo dan bowling kampus terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih yang terdiri dari persamaan dan perbedaan antara teknik penilaian games bingo dan bowling kampus terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih.

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Hasbi Ash-Shidieqy, Pengantar Hukum Islam (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), 25.

BAB III : Metode Penelitian terdiri dari jenis penelitian, rancangan penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrument penelitian dan analisis data.

BAB IV : Laporan hasil penelitian, dalam bab ini menguraikan tentang laporan hasil penelitian yang meliputi subbab pertama, yaitu: gambaran umum obyek penelitian yang meliputi letak geografis, sejarah singkat berdirinya keadaan guru, karyawan dan siswa, keadaan sarana dan prasarana, struktur organisasi Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo. Subbab ke dua yaitu penyajian dan analisis data yang merupakan hasil empiris yang di teliti dari lapangan.

BAB V : Penutup Dan Saran